

# Manual de Usuario

¡Gracias por descargar esta demo de este remake de Duck Game!

En este manual se encuentran los pasos a seguir para la instalación y ejecución de la demo del juego.

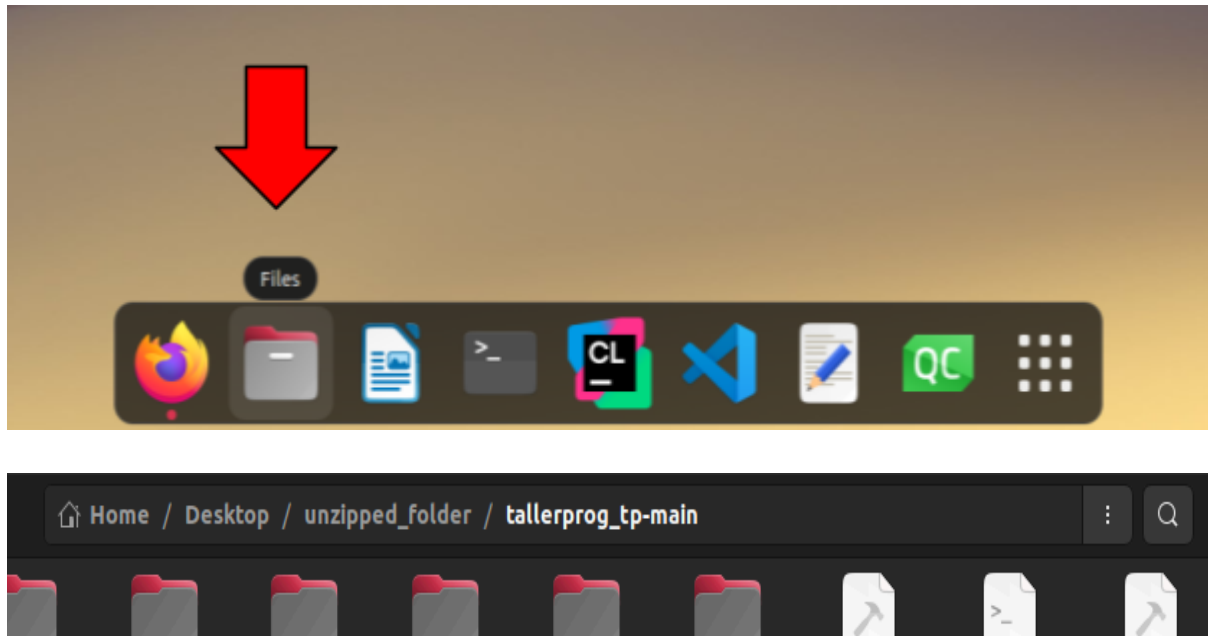
[Instalación](#)

[Ejecución](#)

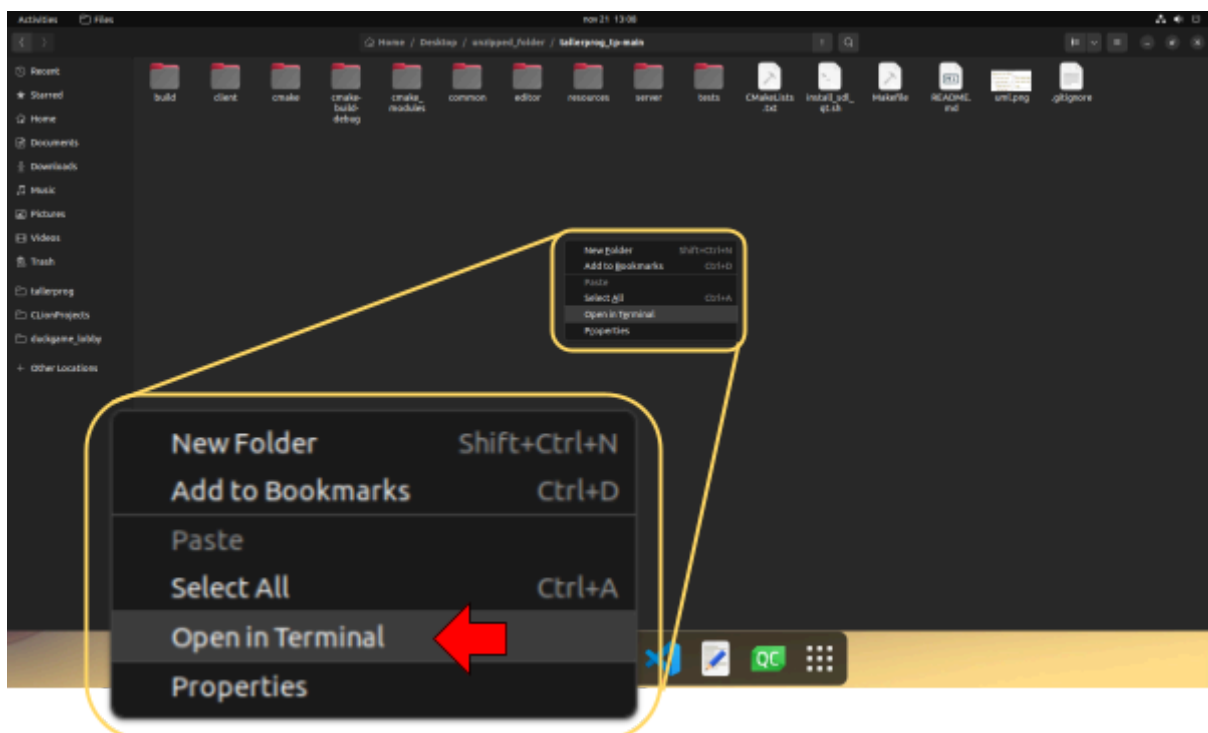
[Demo](#)

# Instalación

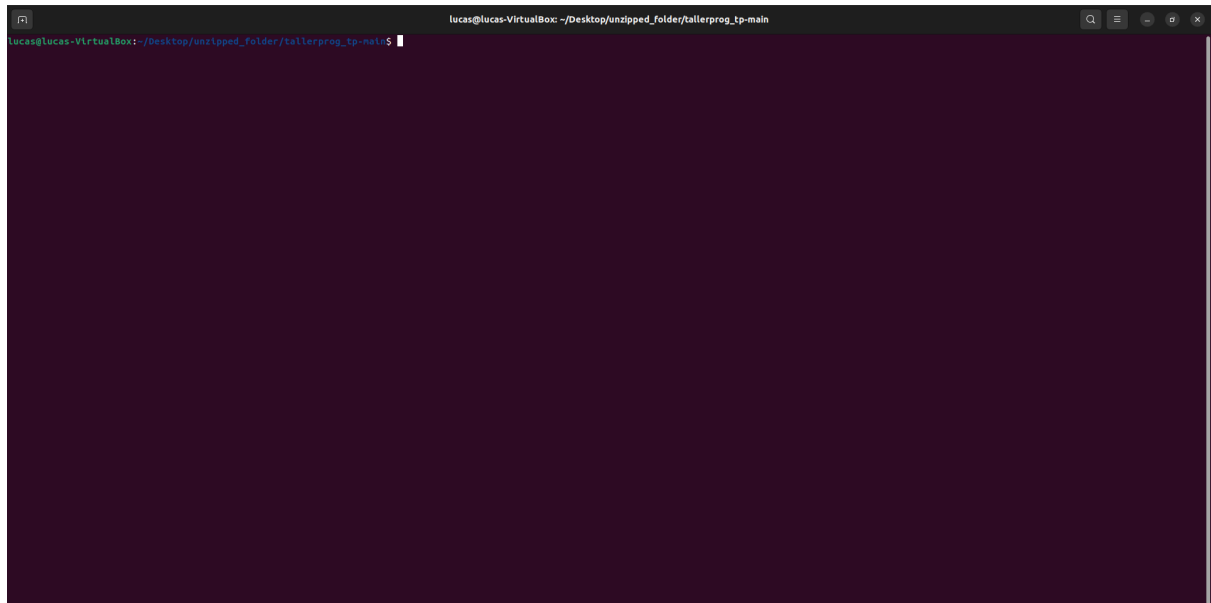
En el **administrador de archivos**, y dentro de la carpeta donde el juego fue descomprimido:



- 1) Con click derecho en un área vacía se despliega un *menu de opciones*, clickeá en “Abrir en terminal”:



Se abrirá una ventana de **Terminal** como la siguiente:



En esta ventana se pueden escribir comandos en una sola línea y ejecutarlos apretando *Enter* en el teclado.

- 2) Para la instalación de las dependencias del juego, éste viene con un ejecutable que automatiza el proceso y se corre con los siguientes comandos, ejecutados en distintas líneas (apretando *Enter* después de cada una):

```
chmod +x install_sdl_qt.sh
```

```
sudo ./install_sdl_qt.sh
```

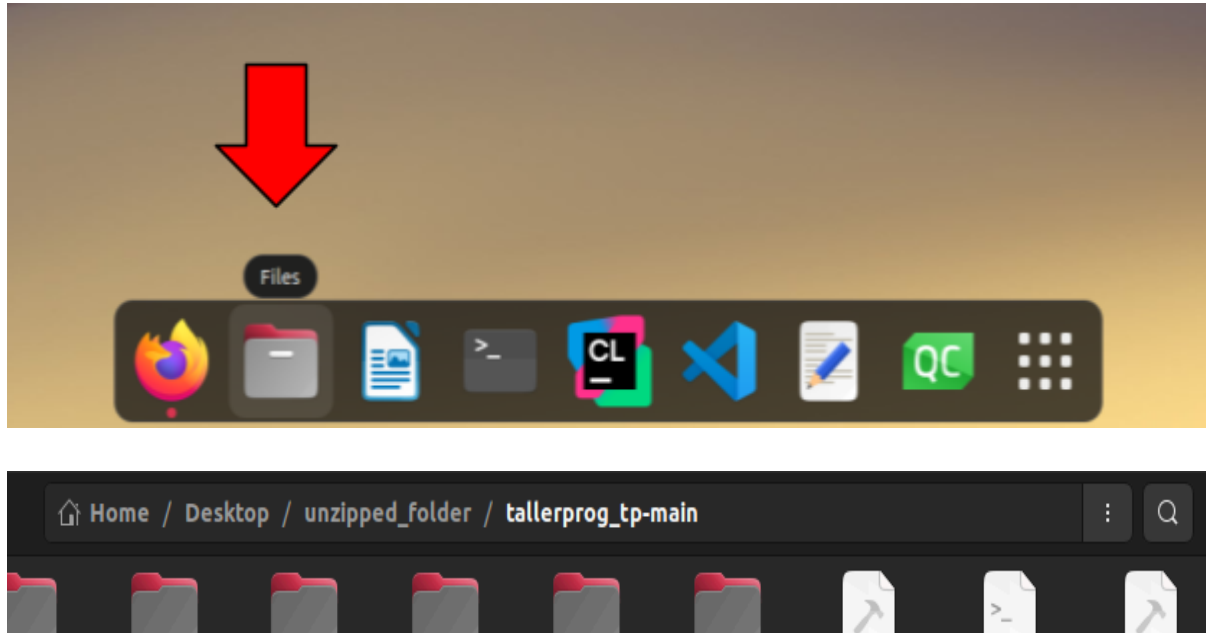
- 3) Una vez terminada la instalación, se procede a la construcción (building) de los ejecutables del servidor y del cliente del juego. Para esto, se corre la siguiente línea:

```
make
```

Con la construcción de los ejecutables terminada correctamente, ¡ya se puede probar la demo!

# Ejecución

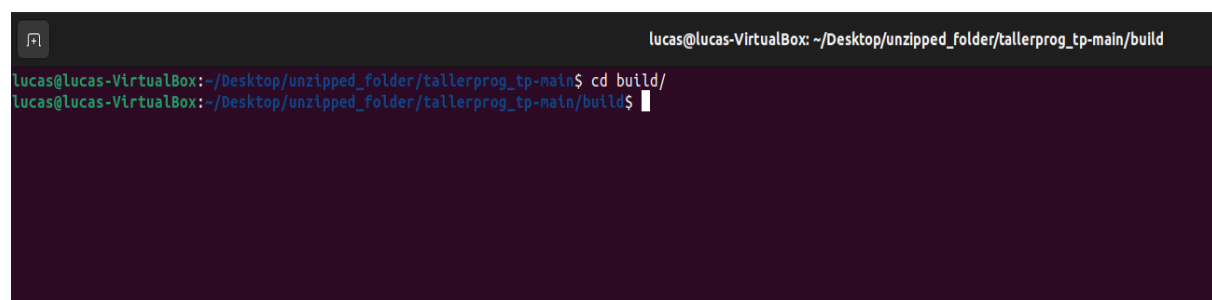
En el **Administrador de Archivos**, y dentro de la carpeta donde el juego fue descomprimido:



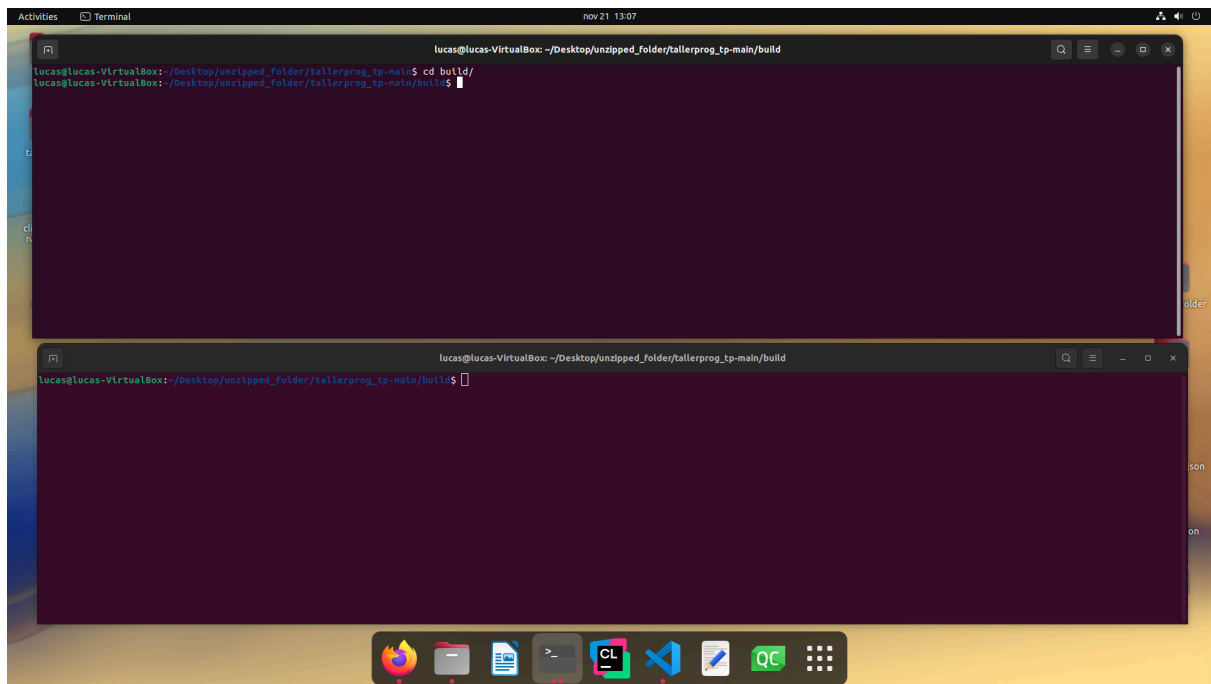
- 1) Abrí dos ventanas de **Terminal**.
- 2) En cada una ejecuté la siguiente línea de comando:

```
cd build
```

Este comando mueve la dirección de ejecución a la carpeta en donde están los archivos ejecutables del servidor y el cliente.



El setup de las dos ventanas va a quedar así:



- 3) En una de las ventanas, ejecutá la siguiente línea para levantar el servidor en un puerto de tu máquina, en el ejemplo siguiente se utiliza el puerto 1500 pero podés usar cualquier otro puerto disponible:

```
./taller_server 1500
```

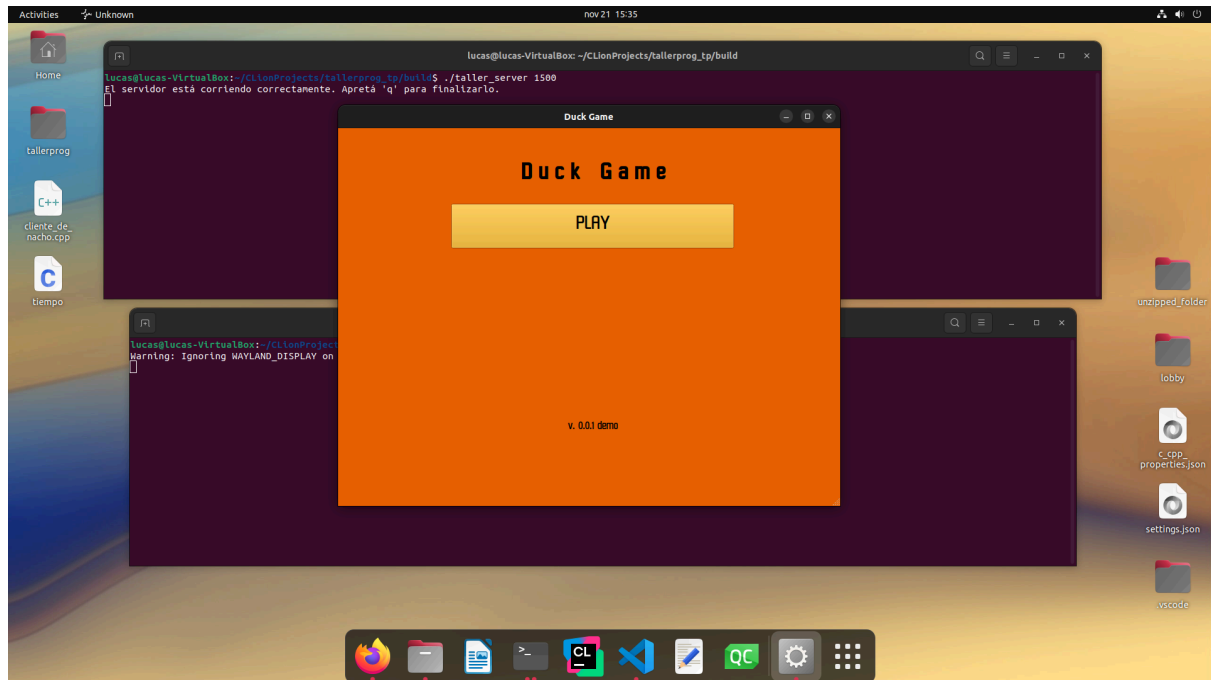
Al ejecutarse el servidor correctamente va a aparecer un mensaje indicándolo en la terminal.

- 4) En la otra ventana, ejecutá la línea para jugar con el cliente, el puerto tiene que coincidir con el del servidor (el término “localhost” indica al programa que el servidor está corriendo en tu propia máquina):

```
./taller_client localhost 1500
```

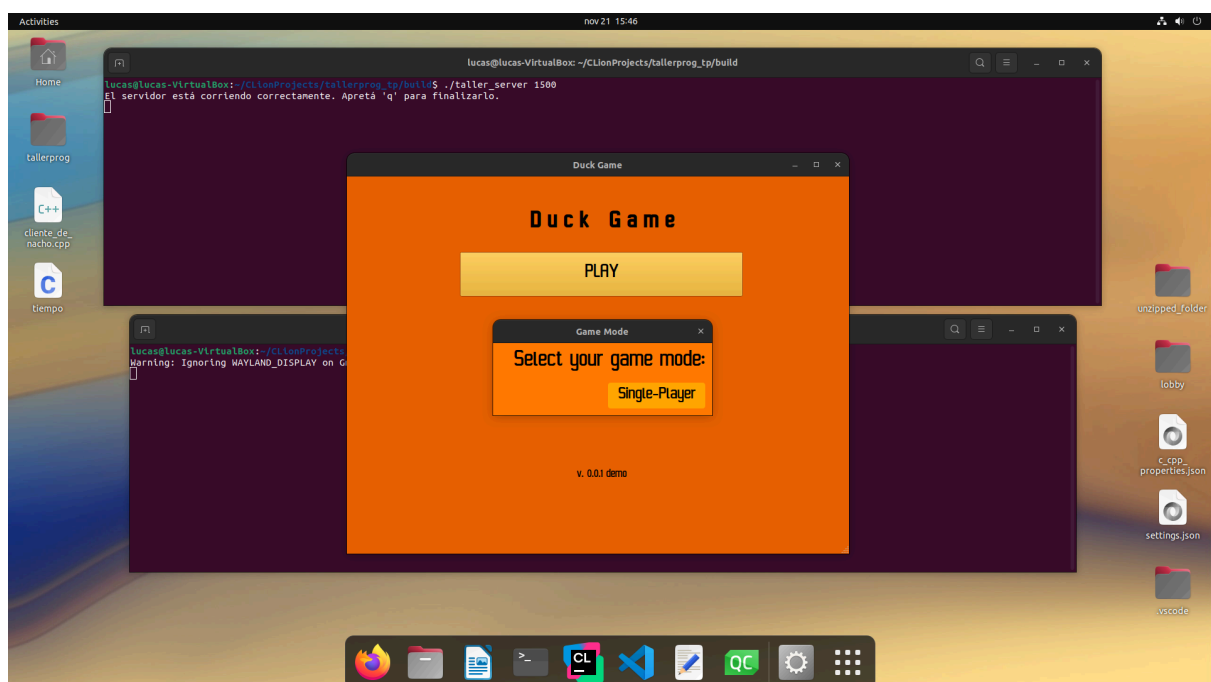
# Demo

Con el servidor y cliente ejecutados exitosamente, se muestra la ventana del lobby de juego lista para interactuar con la demo:



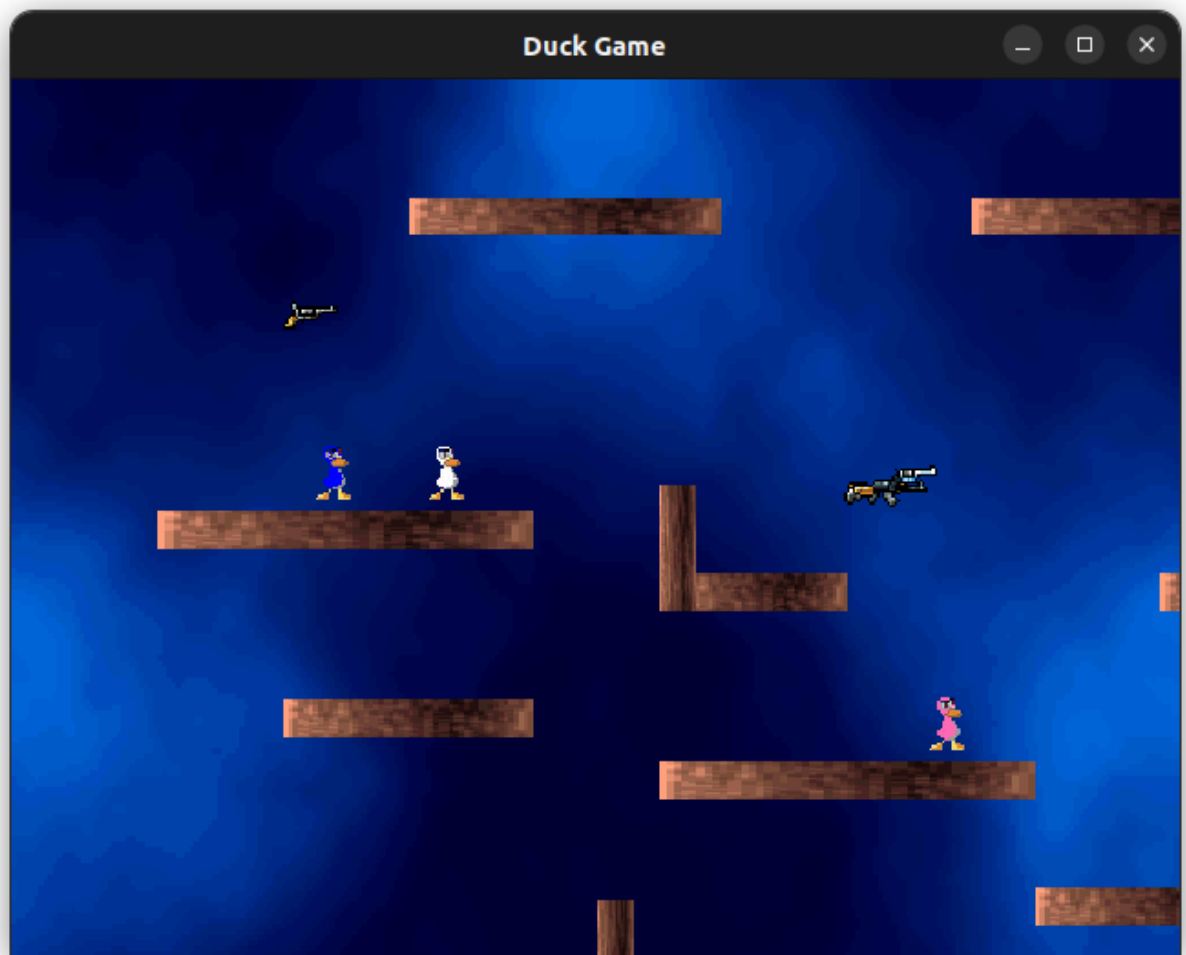
Acá podés hacer click en el botón de *PLAY* para *continuar* o, en el *close button* (la X) para salir y terminar el cliente.

Después podés elegir el modo de juego (en esta demo sólo está disponible el single-player):



Desde acá podés continuar clickeando en el botón de *Single-Player* o en el *close button*.

Habiendo comenzado el juego exitosamente, se pueden visualizar el mapa, algunas armas y los patos (sólo los vivos!).

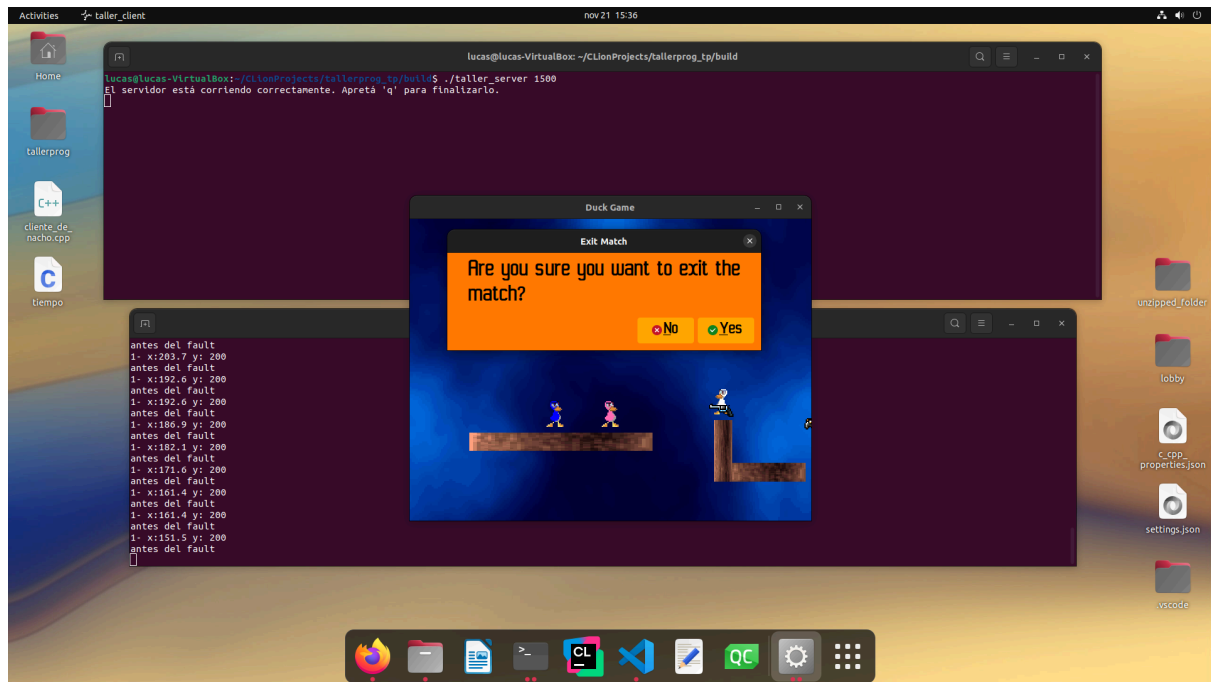


En esta demo del juego, tenés el control del pato blanco, y podés usar los siguientes controles:

- Mover hacia la **izquierda**: Tecla de dirección izquierda ←
- Mover hacia la **derecha**: Tecla de dirección derecha →
- **Saltar** / aletear (mini-salto durante salto): Barra espaciadora
- **Agarrar** / **soltar** un arma: Tecla G
- **Disparar** un arma: Tecla F

## Cómo terminar la demo

Para salir del juego, en cualquier momento podés apretar la tecla de *Escape* [*Esc*] en el que se te va a pedir confirmación para la salida de la partida:



Si confirmás la salida, el cliente es finalizado; de lo contrario podés seguir con la demo.

Para terminar el servidor, tenés que ingresar la letra 'q' y apretar *Enter* en la ventana de terminal en la que lo dejaste corriendo.

## Muerte del pato

El mapa puede tener precipicios, si el pato cae al vacío, este “muere” y desaparece del juego. Esto deja sin control al jugador, por lo que es más útil terminar la demo.

## Reinicio

### Cómo reiniciar correctamente la demo

Luego de finalizar la demo del cliente, es **necesario** finalizar el servidor también. Para volver a utilizar la demo, se deben realizar los pasos de [ejecución](#) nuevamente.



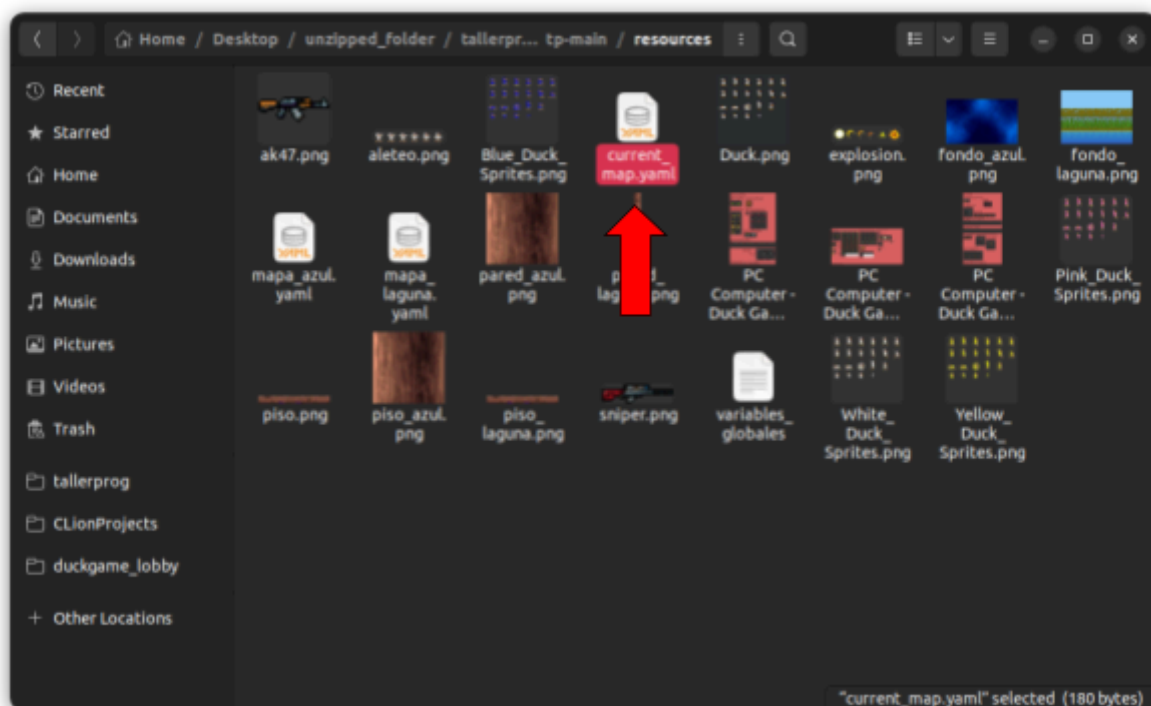
# Personalización de mapa

Esta demo viene con dos mapas implementados en un estado de prueba:

- Blue-world (ejecutado por defecto)
- Laguna

Para cambiar de mapa, se requiere la edición de un archivo de configuración incluido en el directorio descomprimido del juego:

unzipped\_folder/tallerprog\_tp/resources/current\_map.yaml

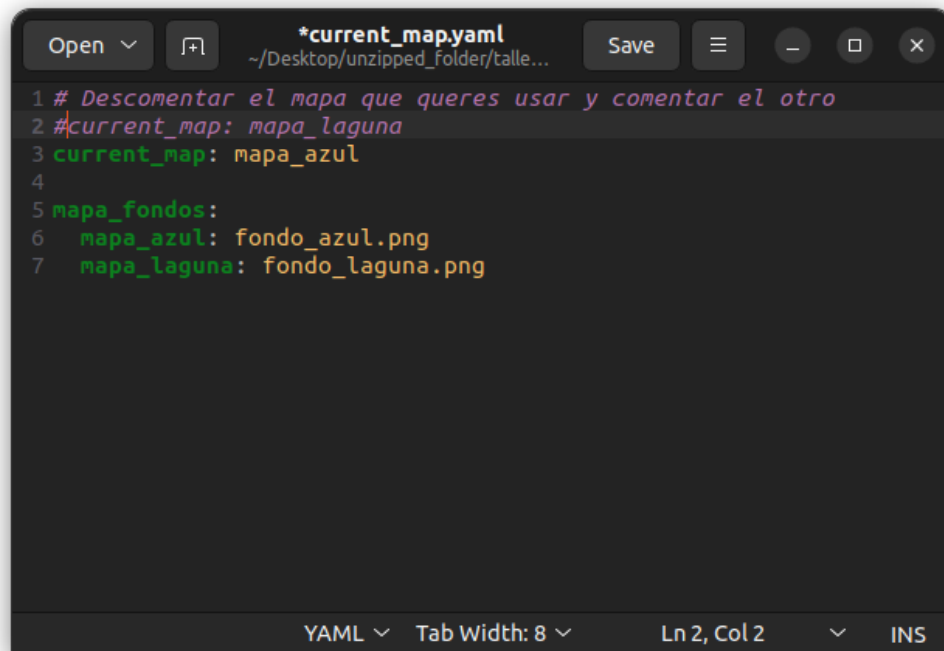


- 1) Navegá en el **Administrador de Archivos** hasta el directorio de resources y hacé doble click izquierdo sobre el archivo current\_map.yaml.

Se va a abrir una ventana del **Editor de Texto** con el archivo abierto:

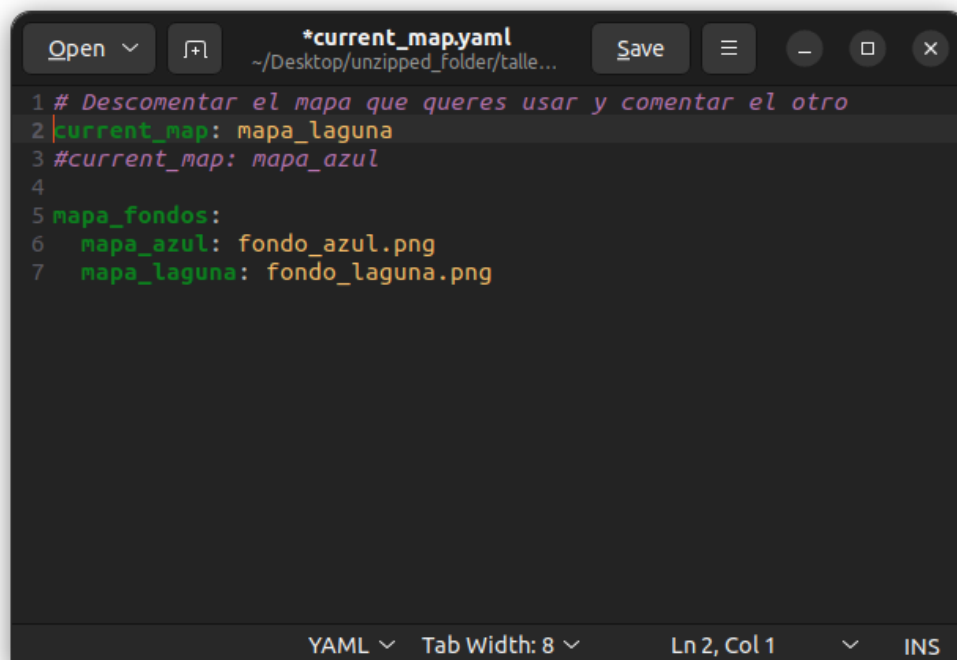
- 2) *Comentá* la línea 3 escribiendo un # adelante.
- 3) *Descomentá* la línea 2 borrando el # de adelante.
- 4) Se guarda el archivo apretando la combinación de teclas Control y S [Ctrl + S].
- 5) Para volver a intercambiar los mapas estos dos pasos se repiten *comentando* y *descomentando* las dos líneas de manera inversa y guardando el archivo nuevamente.

Antes (se estaba utilizando el mapa Blue-world):



```
1 # Descomentar el mapa que quieres usar y comentar el otro
2 #current_map: mapa_laguna
3 current_map: mapa_azul
4
5 mapa_fondos:
6   mapa_azul: fondo_azul.png
7   mapa_laguna: fondo_laguna.png
```

Después (ahora se utiliza el mapa Laguna)



```
1 # Descomentar el mapa que quieres usar y comentar el otro
2 current_map: mapa_laguna
3 #current_map: mapa_azul
4
5 mapa_fondos:
6   mapa_azul: fondo_azul.png
7   mapa_laguna: fondo_laguna.png
```

¡Ya podés [ejecutar](#) la demo con el nuevo mapa!