

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 esta versión del juego.

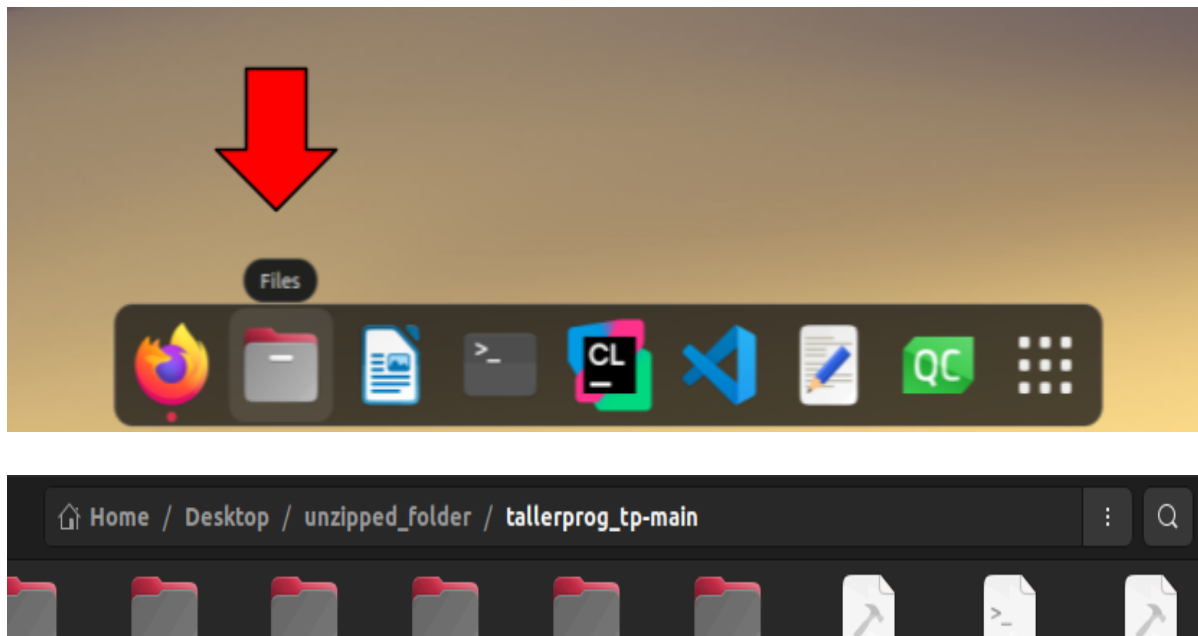
[Instalación](#)

[Ejecución](#)

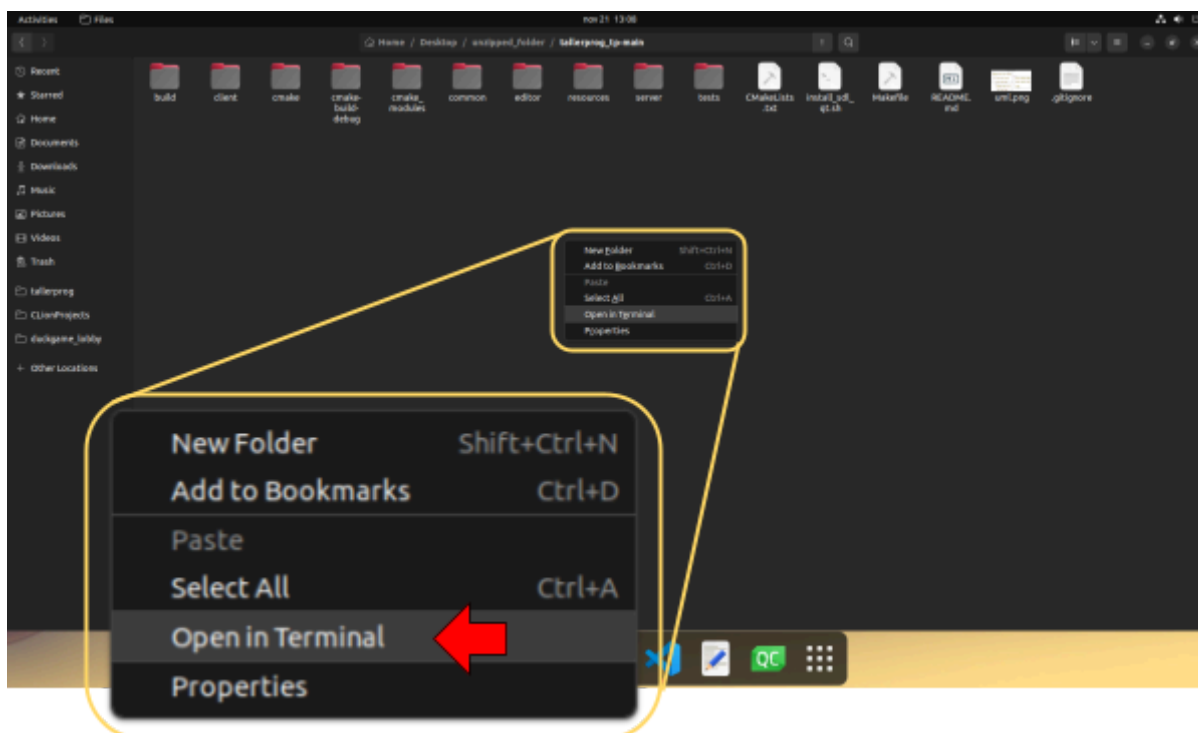
[Juego](#)

Instalación

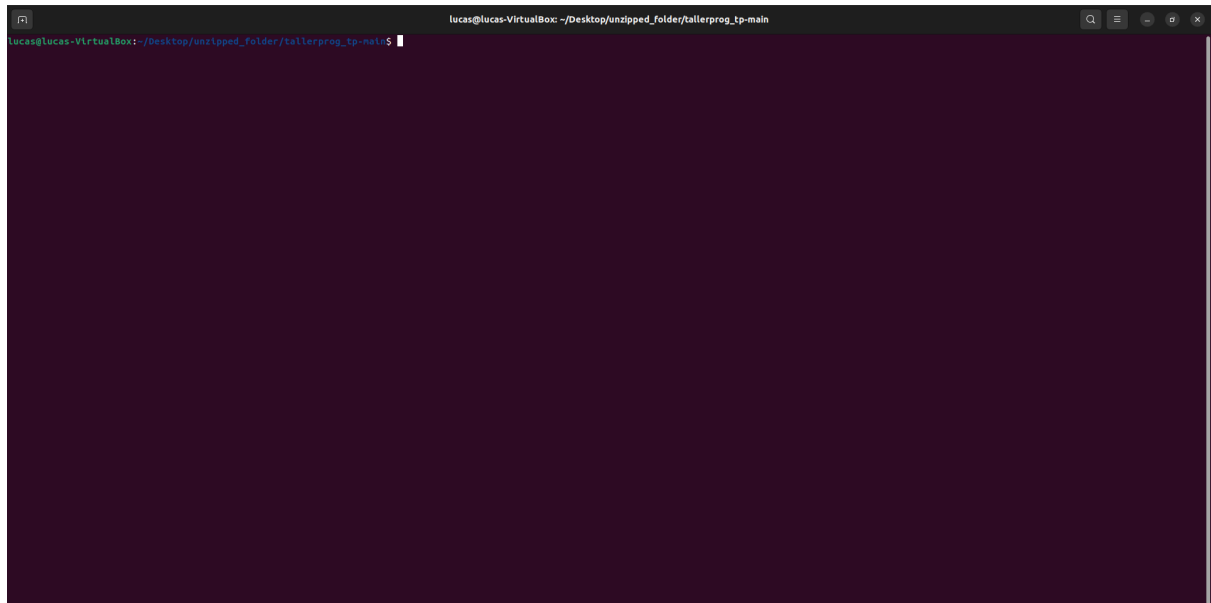
En el **administrador de archivos**, y dentro de la carpeta donde el juego fue descomprimido:



- 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.sh
```

```
sudo ./install.sh
```

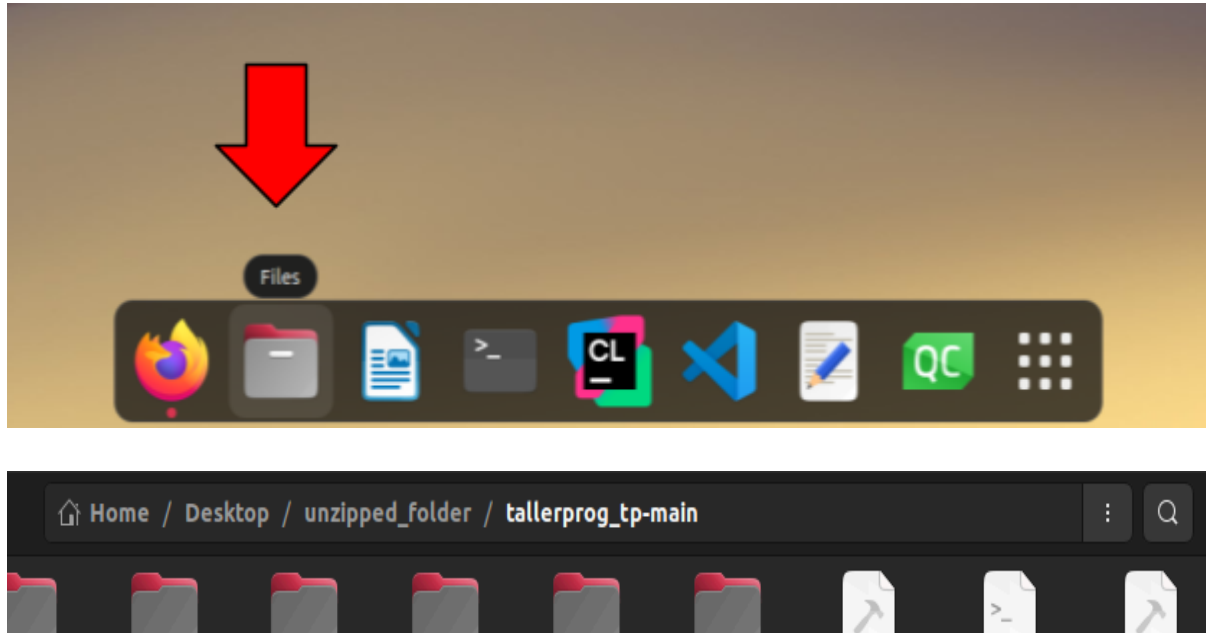
- 3) Una vez terminada la instalación, se procede a la construcción (building) de los ejecutables del servidor y del cliente del juego. Para esto, se corre la siguiente línea:

```
make
```

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

Ejecución

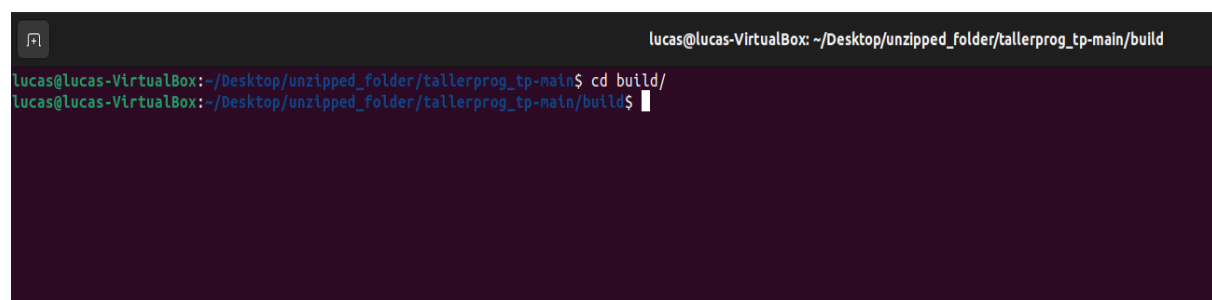
En el **Administrador de Archivos**, y dentro de la carpeta donde el juego fue descomprimido:



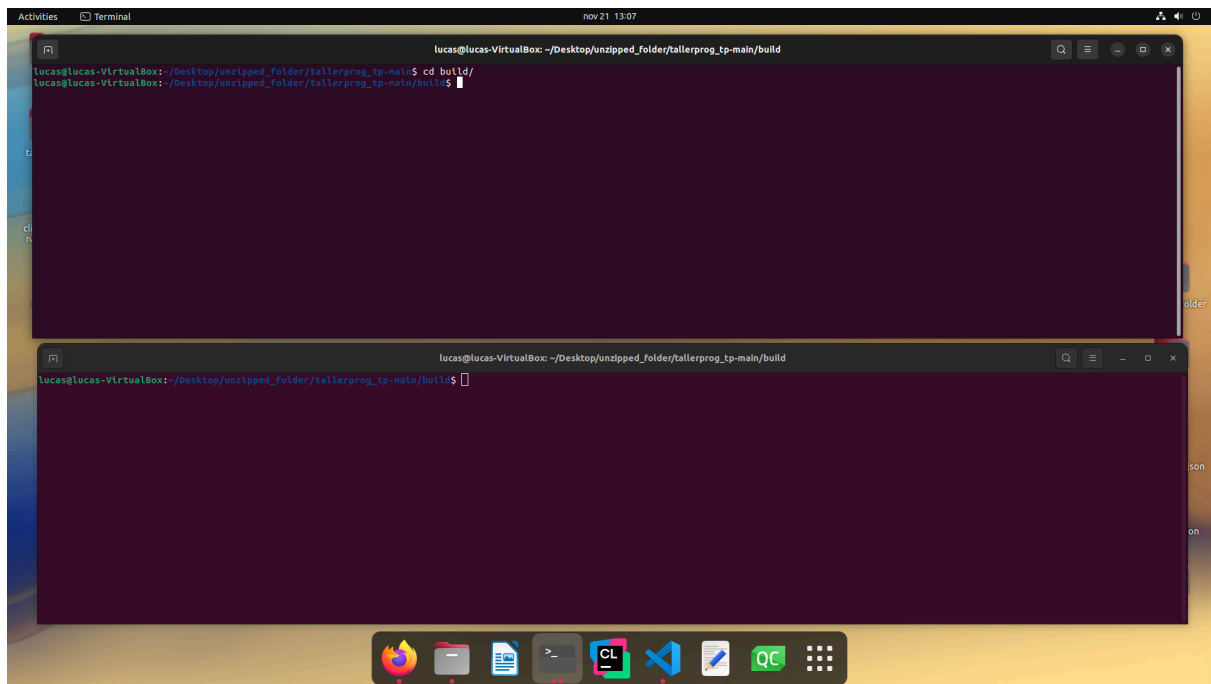
- 1) Abrí dos ventanas de **Terminal**.
- 2) En cada una ejecuté la siguiente línea de comando:

```
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
```

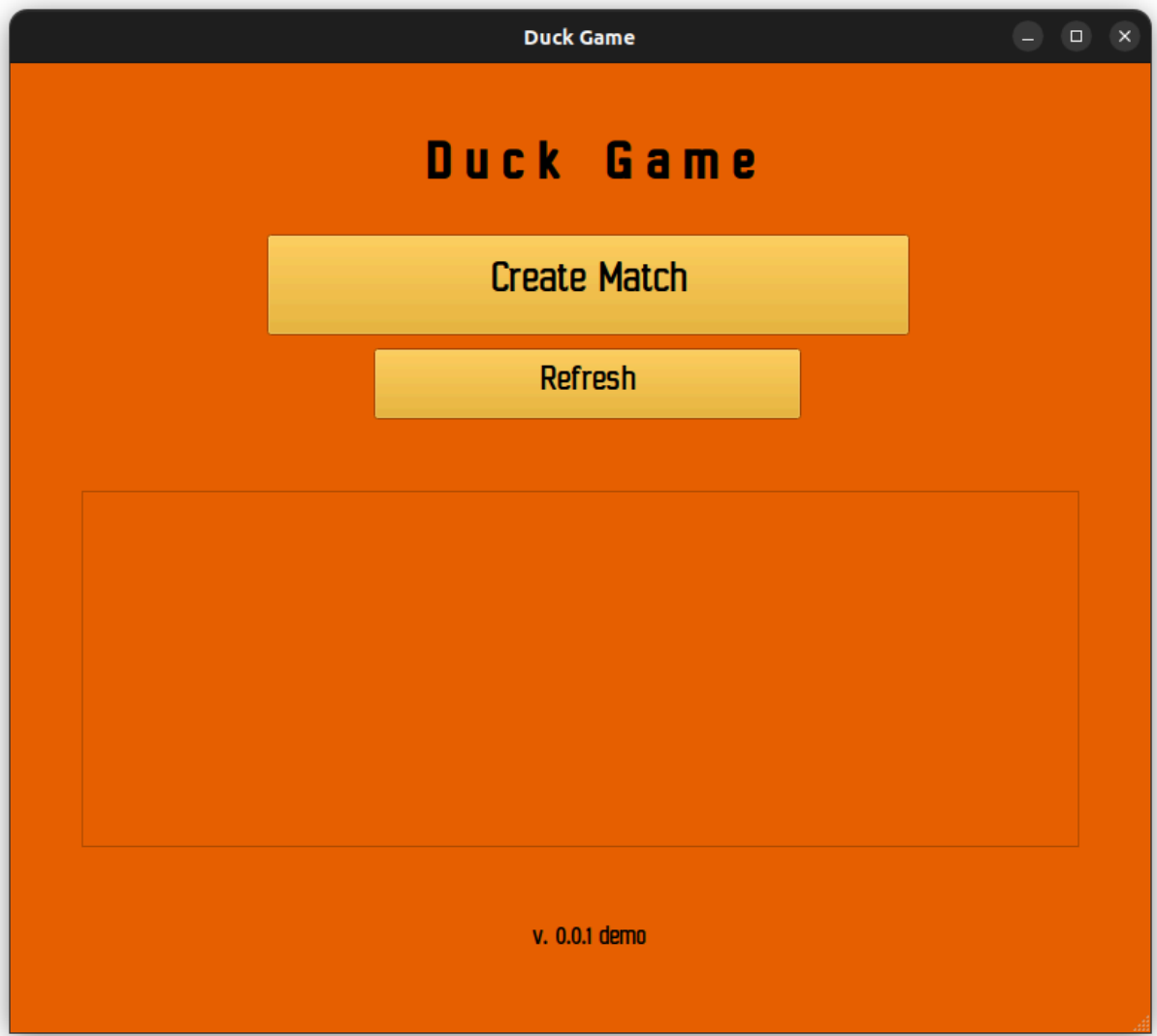
Al ejecutarse el servidor correctamente va a aparecer un mensaje indicándolo en la terminal.

- 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
```

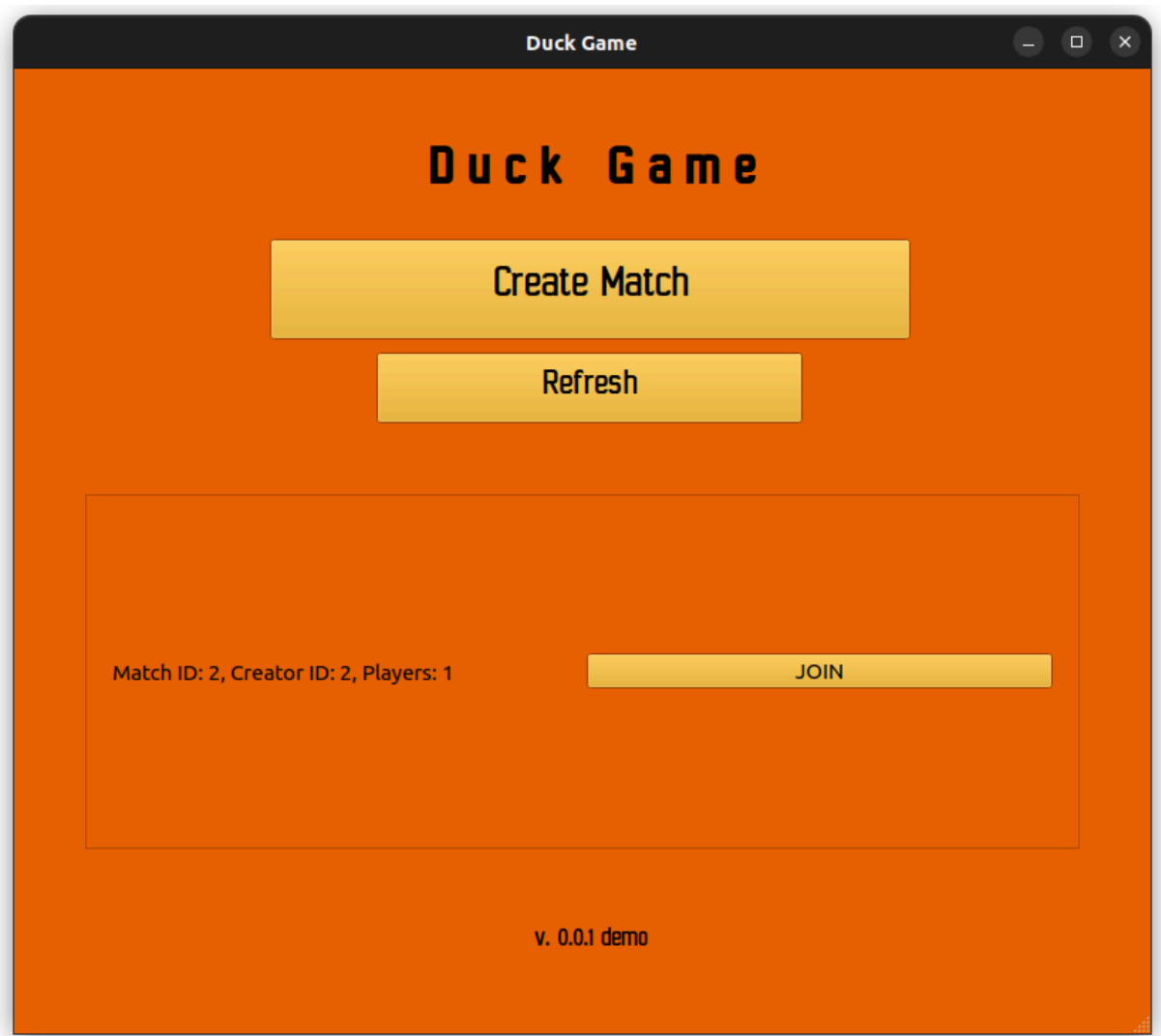
Juego

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



Acá podés

- hacer click en el botón de *CREATE MATCH* para crear una partida
- hacer click en el botón *REFRESH* para obtener información de partidas. Después del refresh se ve así la información de una partida:

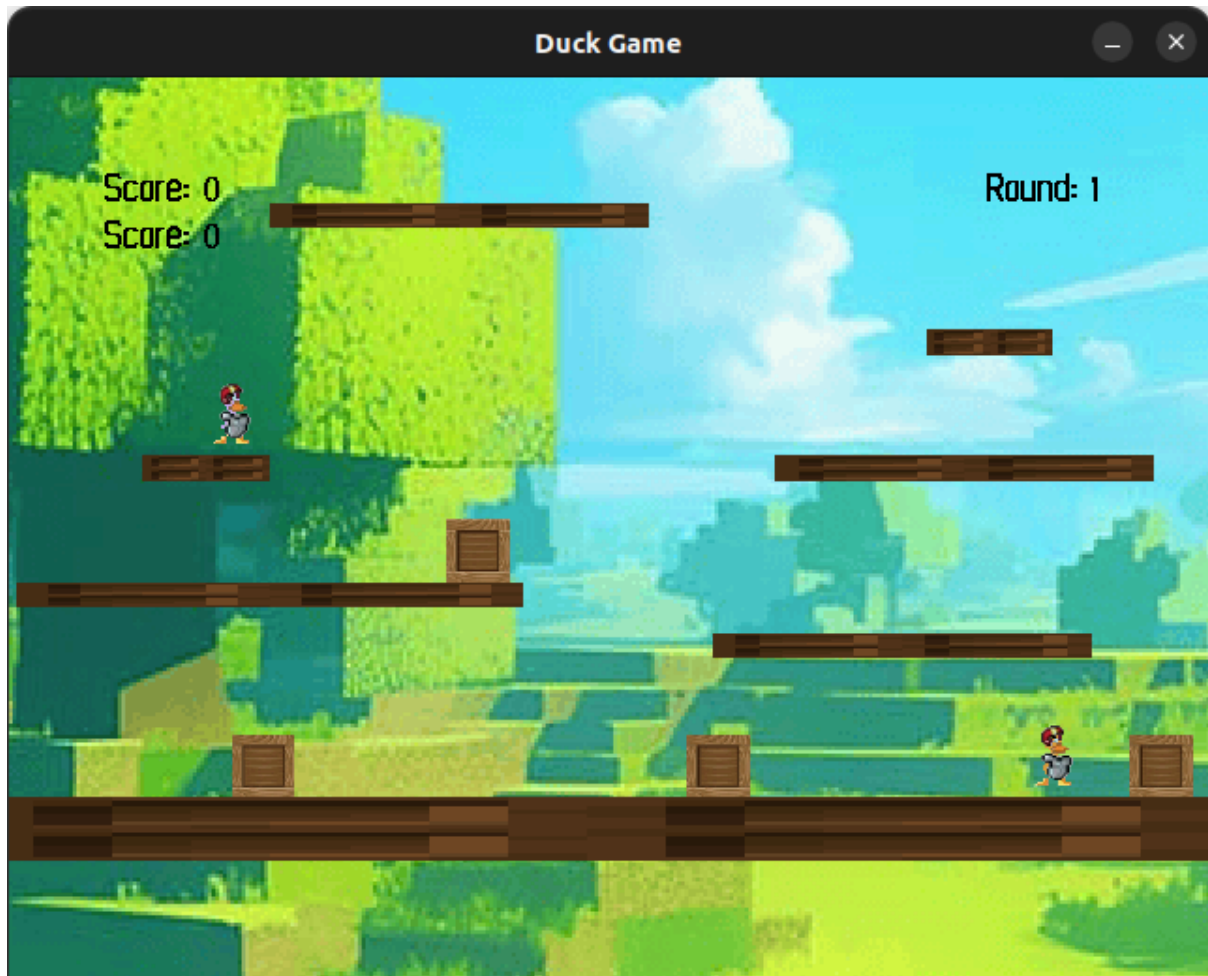


Después podés elegir el modo de juego:



Desde acá podés continuar clickeando en el botón de *Single-Player* o en el *Two-Player* para activar el segundo jugador.



Habiendo comenzado el juego exitosamente, se pueden visualizar el mapa, las armas aparecerán luego de pocos segundos.

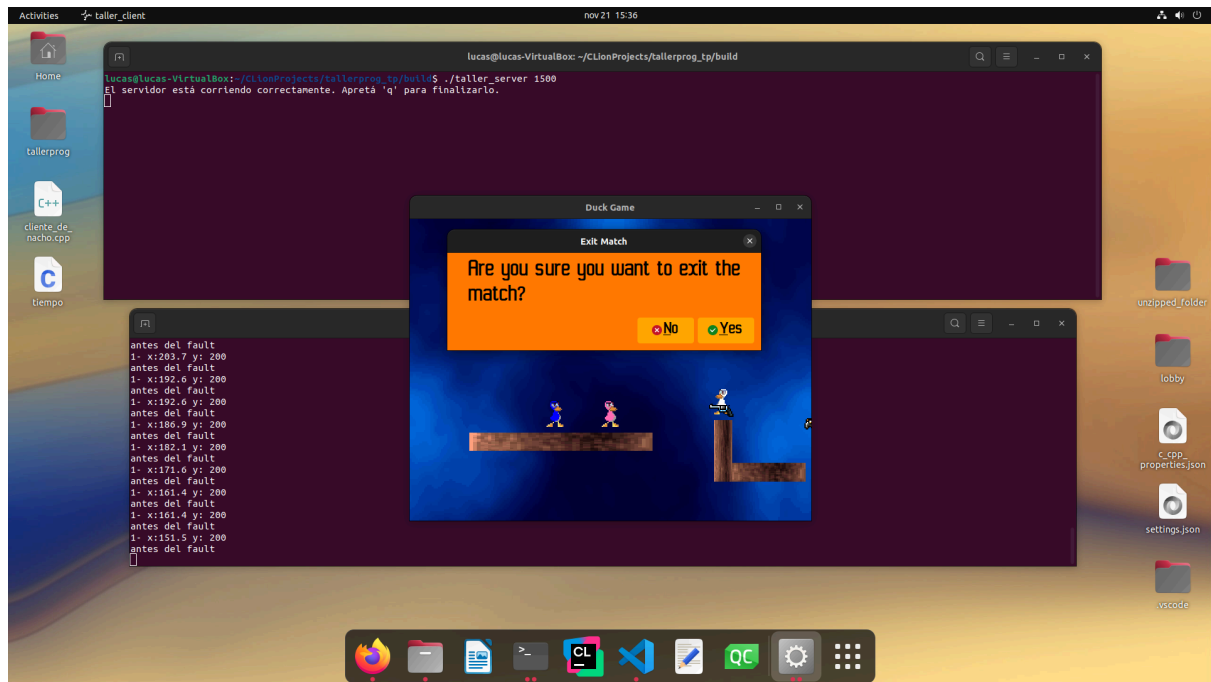


En esta versión del juego, tenés el control del pato blanco, y podés usar los siguientes controles:

- Mover hacia la **izquierda**: Tecla de dirección izquierda  o A desde segundo jugador
- Mover hacia la **derecha**: Tecla de dirección derecha  o D desde segundo jugador
- **Saltar** / aletear (mini-salto durante salto): Barra espaciadora o Enter desde segundo jugador
- **Agarrar** / **soltar** un arma, tirar granada: Tecla G o X desde segundo jugador
- **Disparar** un arma, plantar trampa de banana, destapar granada: Tecla F o Z desde segundo jugador
- **Agacharse**: Tecla de dirección hacia abajo o S desde segundo jugador
- **Apuntar hacia arriba**: Tecla de dirección hacia arriba o W desde segundo jugador

Cómo terminar el juego

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.

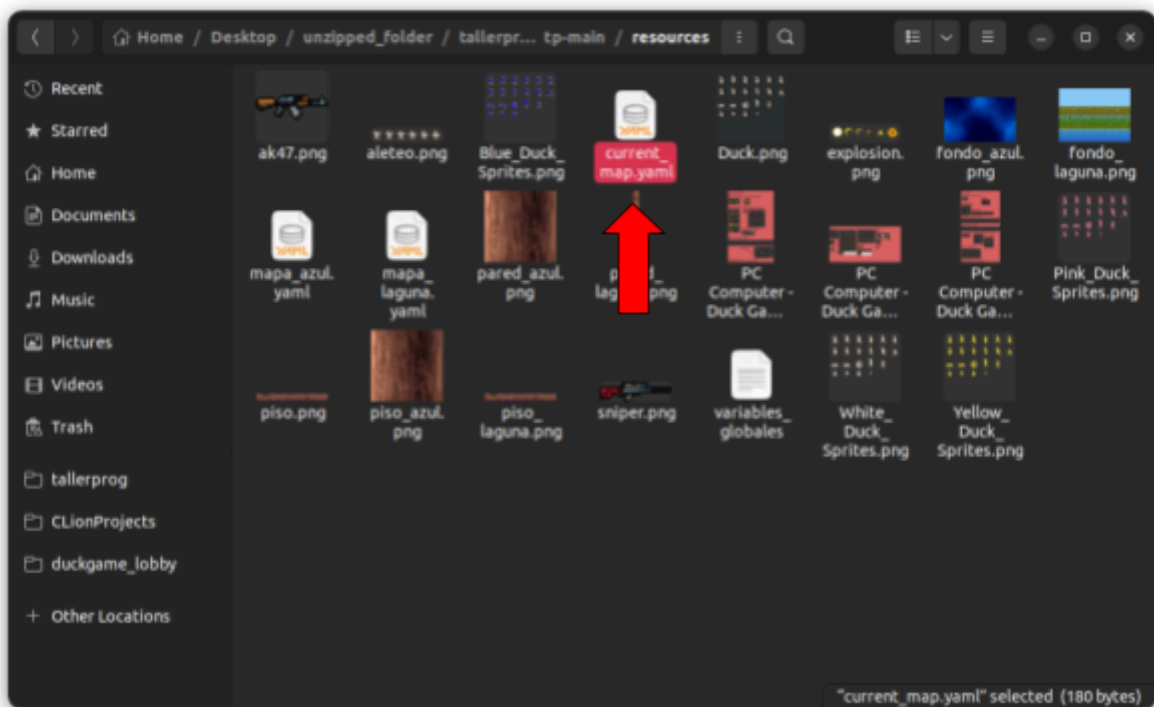
Personalización de mapa

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

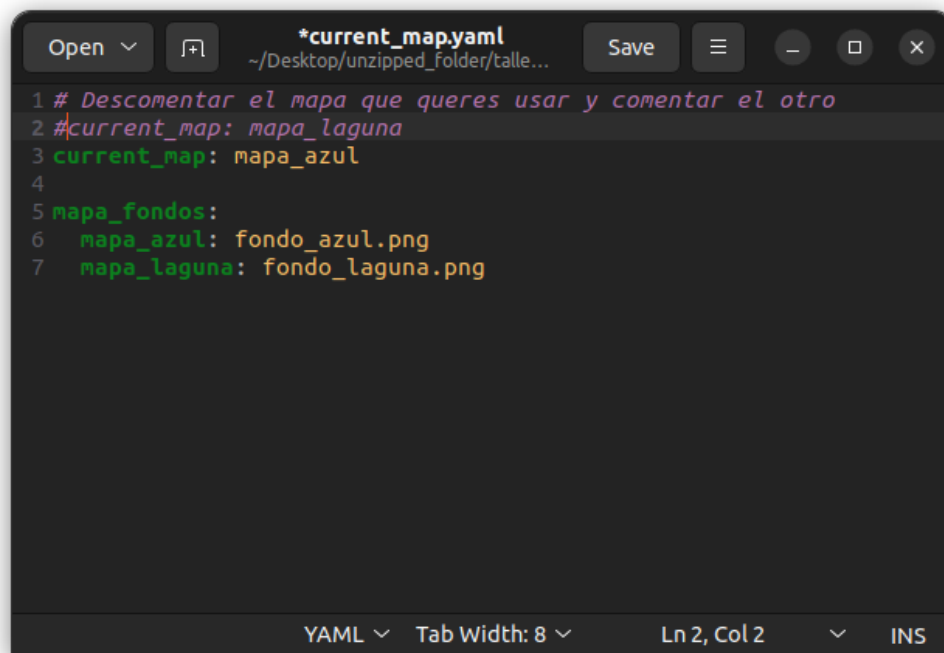


- 1) Navegá en el **Administrador de Archivos** hasta el directorio de resources y hacé doble click izquierdo sobre el archivo `current_map.yaml`.

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

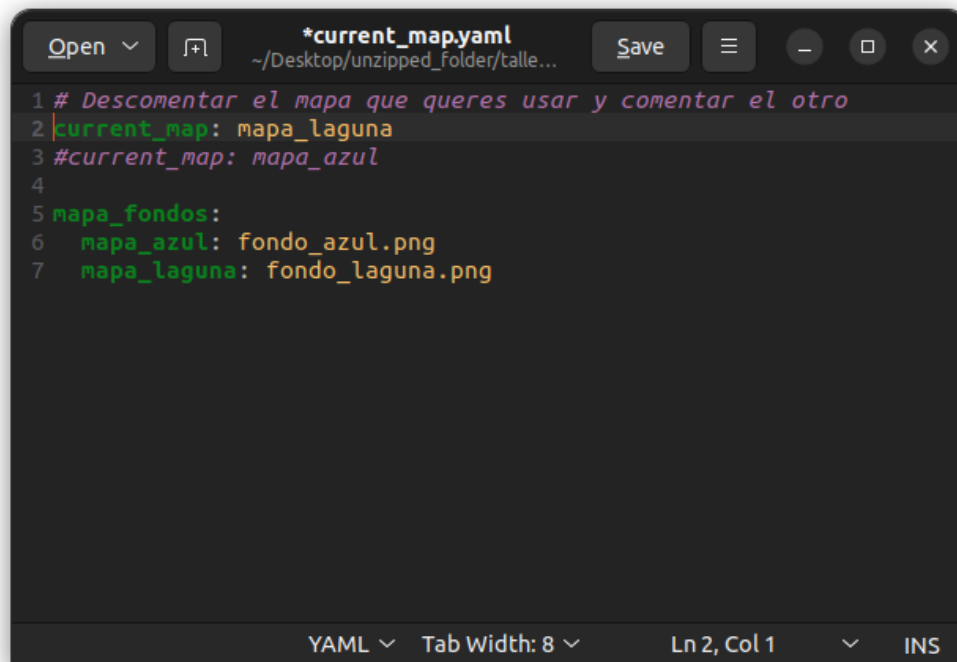
- 2) *Comentá* la línea 3 escribiendo un `#` adelante.
- 3) *Descomentá* la línea 2 borrando el `#` de adelante.
- 4) Se guarda el archivo apretando la combinación de teclas Control y S [`Ctrl + S`].
- 5) Para volver a intercambiar los mapas estos dos pasos se repiten *comentando* y *descomentando* las 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](#) el juego con el nuevo mapa!