

Manual de usuario

Instrucciones para configurar el pygame.

Requisitos:

Necesitamos Python (la última versión)

Necesitamos también un lector de código (Les recomendamos Visual Estudio Code)

Por ultimo necesitamos instalar varias librerías (pygame y pathfinder)

Paso 1:

Instalar las librerías necesarias primero pygame

Documentación: <https://www.pygame.org/docs/>

Instalamos pygame desde la consola de esta manera

```
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Prueba la nueva tecnología PowerShell multiplataforma https://aka.ms/pscore6

PS C:\Users\usuario> pip install pygame
```

También necesitamos instalar pathfinding lo instalamos de esta manera:

Documentación:

https://arongranberg.com/astar/documentation/4_2_3_2acad22a/

```
PS C:\Users\usuario> pip install pathfinding
```

Paso 2:

Ahora vamos a configurar todo para tu empresa.

Primero debemos tener a la mano una representación espacial de la bodega si te gustaría editar esta te recomendamos usar “Tiled” para facilidad y compatibilidad con el software

Tiled:

<https://www.mapeditor.org/>

después de tener la imagen lista necesitamos la resolución de esta.

En el código donde dice

```
bg_surf = pygame.image.load('map.png').convert()  
matrix = [
```

Debemos cambiar el nombre de la imagen por la actual en el caso de nosotros es map.png

Bajamos al pygame set-up:

```
# pygame setup  
pygame.init()  
screen = pygame.display.set_mode((960,640))  
clock = pygame.time.Clock()
```

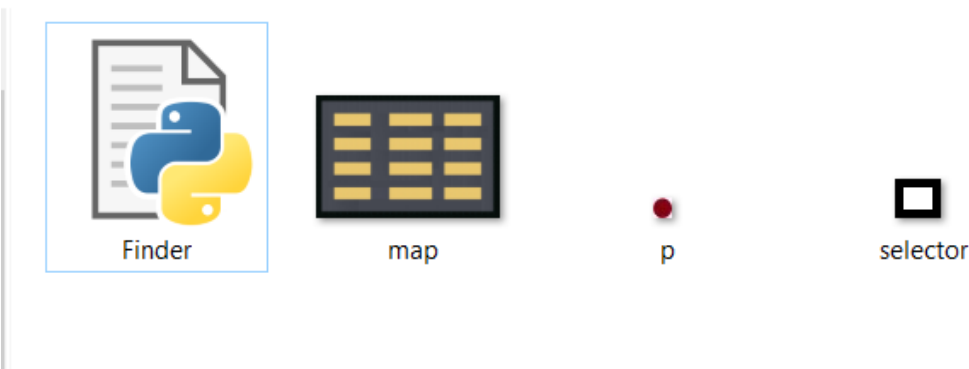
Y cambiamos la resolución en `screen = pygam.display.set_mode ((Resolucionx, Resoluciony))` nosotros tenemos pre definida una resolución de 960 por 640 después de haber hecho esto debemos editar la matriz

```
matrix = [
    [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0],
    [0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0],
    [0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0],
    [0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0],
```

La matriz es básicamente la imagen, pero esta representa por donde se puede ir en la bodega

Así que tenemos que sobreponer la imagen encima de la matriz y cambiar de 0 a 1 lo que este en 1 es una pared así que por ahí no se puede pasar.

Una vez tengamos esto ya podremos correr el programa para hacerlo ejecuta el archivo de Python



Abrimos el Finder y ya debería estar funcionando la aplicación

