

Argentum Online Manual de Usuario

Taller de programacion I [75.42]
Primer cuatrimestre de 2020

Taiel Colavecchia - 102510 - tcolavecchia@fi.uba.ar
Franco Daniel Schischlo - 100615 - fschischlo@fi.uba.ar
Nicolás Aguerre - 102145 - naguerre@fi.uba.ar

Índice

1. Instalación	2
1.1. Requerimientos de Software	2
1.2. Requerimientos de Hardware	2
1.3. Proceso de instalación del cliente	3
1.3.1. Mediante el paquete de Debian (aun no implementado)	3
1.3.2. Compilando el código fuente	3
1.4. Proceso de instalación del servidor	4
1.4.1. Compilando el código fuente	4
2. Configuración	5
2.1. Cliente	5
2.2. Servidor	5
3. Forma de Uso	6
3.1. Cliente	6
3.1.1. Comandos	7
3.2. Servidor	7
4. Apendice I: Errores Conocidos	8
4.1. Cliente	8
4.2. Servidor	8

1. Instalación

1.1. Requerimientos de Software

Este juego fue desarrollado para correr en sistemas operativos basados en **GNU/Linux**, y por lo tanto solo es compatible con sistemas operativos. Se recomienda el uso de alguna distribución basada en **Debian**, como **Ubuntu** o **Linux Mint**.

Para poder instalar el juego, existen dos formas (cada una de las cuales se detallara mas adelante en el manual). Los requerimientos de software para cada una de ellas:

- Mediante un paquete de Debian. Para este método de instalación, no es necesario instalar ninguna dependencia adicional.
- Compilándolo desde el código fuente: Para instalarlo mediante la compilación del código fuente, es necesario instalar los paquetes de desarrollo de *SDL*, correspondientes a los módulos *libSDL*, *libSDL-image*, *libSDL-ttf* y *libSDL-mixer*. Esto puede lograrse en sistemas basados en **Debian** abriendo una Terminal (**Ctrl + Alt + T**) y corriendo:

```
$ sudo apt update &&
$ sudo apt install libSDL2-dev libSDL2-image-dev
libSDL2-ttf-dev libSDL2-mixer-dev
```

También es necesario poseer un compilador capaz de interpretar C++11. Se recomienda utilizar el mismo que fue utilizado para compilar el juego durante su desarrollo (G++). Para instalarlo en sistemas basados en Debian:

```
$ sudo apt update &&
$ sudo apt install g++
```

Y finalmente es necesario instalar CMake y MakeFile. para facilitar el proceso de compilación. CMake puede ser instalado mediante Snappy.

```
$ sudo snap install cmake --classic
```

y MakeFile de la siguiente forma:

```
$ sudo apt install build-essential
```

Opcionalmente, si se desea descargar el código fuente clonando el repositorio de forma directa (en lugar de descargarlo desde la interfaz web de GitHub), se debe instalar *Git*.

```
$ sudo apt update &&
$ sudo apt install git
```

1.2. Requerimientos de Hardware

-

1.3. Proceso de instalación del cliente

1.3.1. Mediante el paquete de Debian (aun no implementado)

Una vez descargado el paquete, situarse en el directorio del paquete. Por ejemplo, si el paquete se encuentra en `/home/juan/argentum/argentum.deb`, entonces se debe hacer desde una terminal:

```
$ cd /home/juan/argentum
$ sudo apt install ./argentum.deb
```

1.3.2. Compilando el código fuente

Si se desea instalar el juego mediante la compilación, una vez instaladas las dependencias de software, se debe:

- 1. Clonar el repositorio. Esto se puede hacer descargando el [repositorio](https://github.com/nicomatex/taller_argentum.git), o bien clonando el repositorio mediante

```
$ git clone https://github.com/nicomatex/taller_argentum.git
argentum
```

- 2. Entrar en el cliente, y crear una carpeta *build*.

```
$ cd argentum/client
$ mkdir build
$ cd build
```

- 3. Generar el MakeFile e instalar el programa.

```
$ cmake ..
$ sudo make install
```

Felicitaciones! En este punto, Argentum Online debería estar instalado, y puede ejecutarse (estando ubicado en el directorio *build*) corriendo en la consola

```
$ ./aoclient
```

1.4. Proceso de instalación del servidor

1.4.1. Compilando el código fuente

Si se desea instalar el servidor mediante la compilación, una vez instaladas las dependencias de software, se debe:

- 1. Clonar el repositorio. Esto se puede hacer descargando el [repositorio](#), o bien clonando el repositorio mediante

```
$ git clone https://github.com/nicomatex/taller_argentum.git  
argentum
```

- 2. Entrar en el cliente, y crear una carpeta *build*.

```
$ cd argentum/server  
$ mkdir build  
$ cd build
```

- 3. Generar el MakeFile e instalar el programa.

```
$ cmake ..  
$ sudo make install
```

Felicitaciones! En este punto, el servidor de Argentum Online debería estar instalado, y puede ejecutarse (estando ubicado en el directorio *build*) corriendo en la consola

```
$ ./aoserver
```

2. Configuración

2.1. Cliente

El cliente cuenta con un archivo de configuración llamado: `config.json` que contiene los siguientes campos:

`"server": " ip/host"`

`"port": "puerto"`

`"fullscreen": true/false`

`"window_width": 1138` (valor default)

`"window_height": 640` (valor default)

2.2. Servidor

3. Forma de Uso

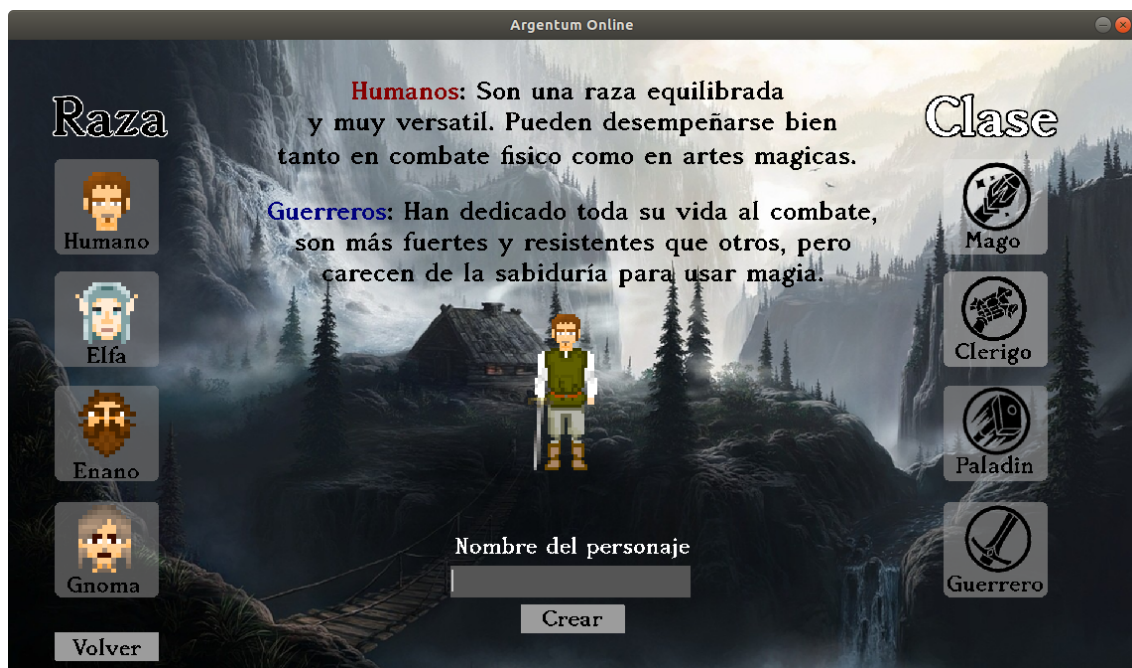
3.1. Cliente

Al iniciar el juego, si el servidor se encuentra corriendo, al cliente le saldrá la siguiente pantalla de login:



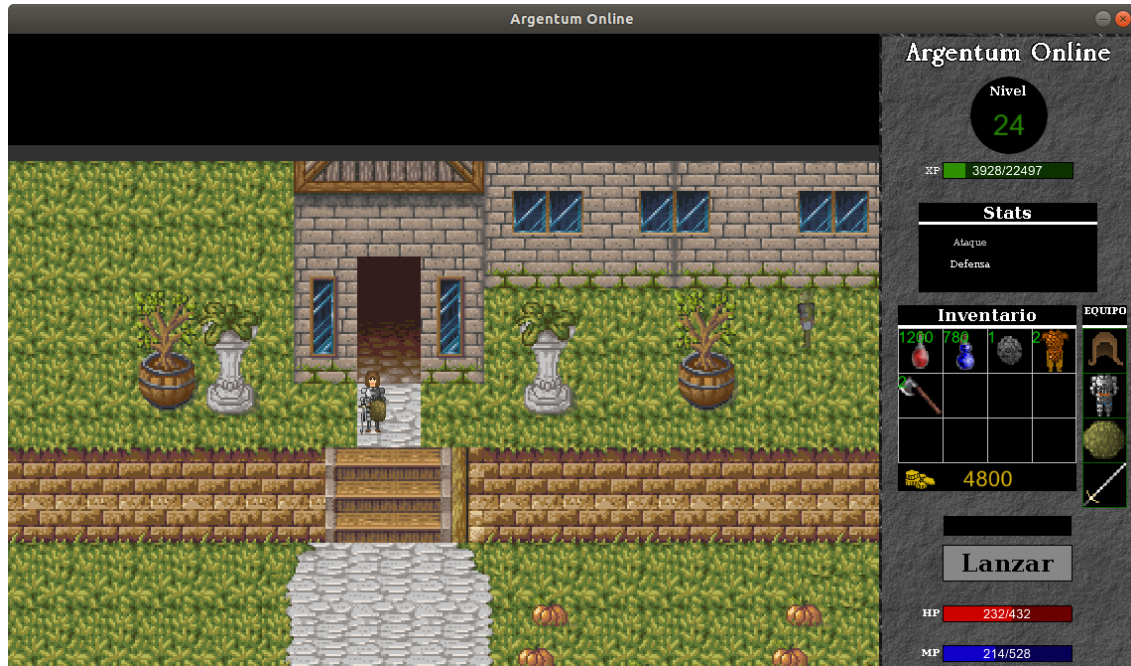
Se podrá loguear con su personaje (si es que ya existe) introduciendo su nombre en el textbox, y luego presionando el botón *CONECTAR*.

En el caso de ser un aventurero nuevo, que decidió explorar el mundo de Argentum Online, puede crear un personaje presionando el botón *Crear Personaje*, y le saldrá la siguiente pantalla:



Deberá elegir la raza y la clase del personaje, y un nombre (en el caso de que el nombre no este disponible, o de ser incorrecto, por ejemplo por la cantidad de caracteres, se le cerrará el juego al cliente).

Si usted logueó o creo un personaje de forma exitosa, verá una pantalla con toda la información de su personaje, y sus alrededores, similar a la que se encuentra a continuación:



3.1.1. Comandos

Comandos que funcionan actualmente:

/tomar : Agarra el item que se encuentra debajo del jugador, en caso de no haber, no hace nada.

/tirar <cantidad> : Deja caer debajo del jugador la cantidad del item seleccionado. Si no se le pasa una cantidad, no hace nada. También pueden tirarse items haciendo click-derecho sobre ellos, lo que hace que se dropee una cantidad de (1) de ellos, alrededor del jugador (si se dropea múltiples veces)

/revivir : Resucita al jugador en el caso de que este muerto, regenerando su vida y mana al máximo.

@<nick><msj> : Para comunicarse con los demas jugadores.

3.2. Servidor

4. Apendice I: Errores Conocidos

4.1. Cliente

Desconexión imprevista Si el servidor es terminado de forma abrupta no hay un comportamiento definido para el cliente.

4.2. Servidor

Cambios de Mapa Ante el *spam* de cambio de mapa el servidor podría fallar.