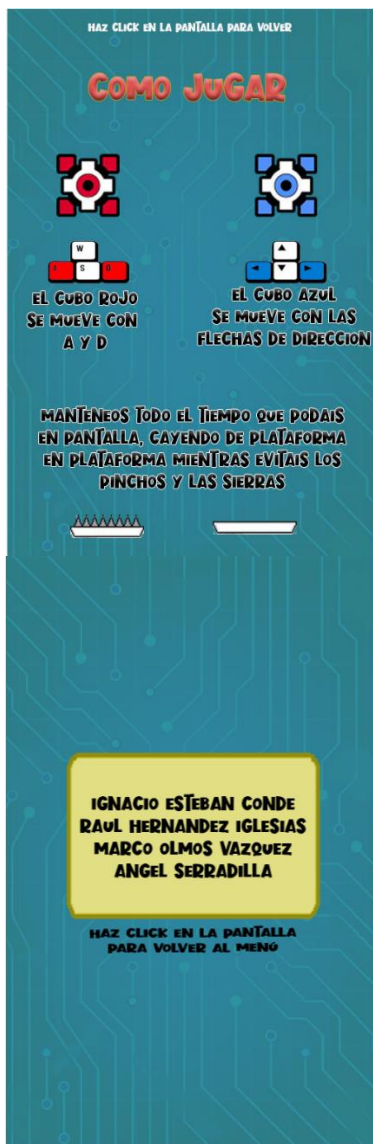


FASE 3 JUEGOS EN RED - GRUPO C

ESCENAS DEL JUEGO Y DIAGRAMA DE PANTALLAS

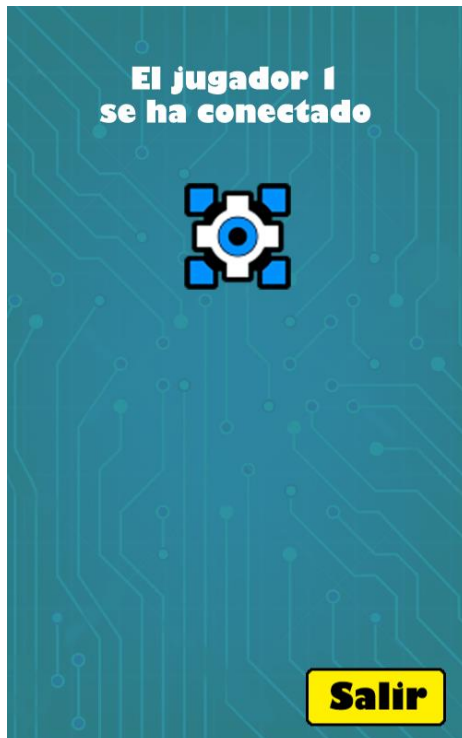


Menú: pequeño menú en el que se incluyen las opciones para jugar, las instrucciones y los créditos. Dichas opciones se seleccionan con el ratón. Tenemos planes de mejora añadiendo alguna animación como tuberías por las que vayan pasando cubos de vez en cuando.

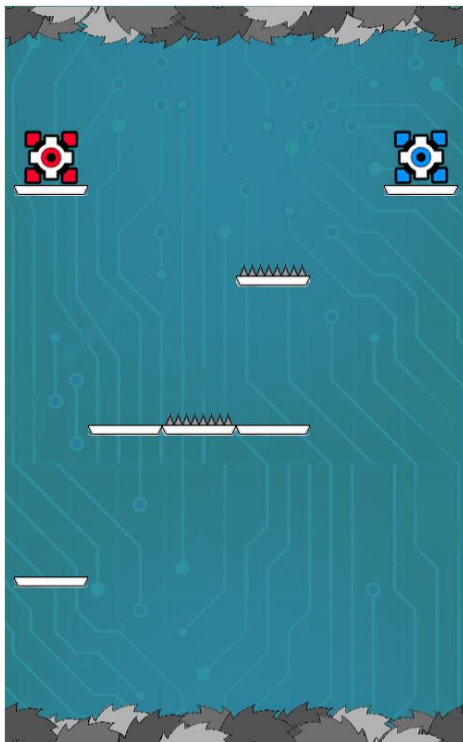


Instrucciones: pantalla a la que se accede clicando en la opción “INSTRUCCIONES” del menú. Enseña a los jugadores los controles para poder jugar, el objetivo y les advierte de los obstáculos. Se vuelve al menú haciendo clic en cualquier lugar de la pantalla del juego.

Créditos: pantalla a la que se accede clicando en la opción “CRÉDITOS” del menú. Muestra los nombres de los integrantes del grupo.



Lobby: Al darle al botón jugar, se accede a una sala de espera, donde, una vez se han conectado dos jugadores al servidor, comienza la partida cuando han transcurrido 3 segundos. Una vez la partida se acaba, los jugadores vuelven al menú principal en lugar de al lobby.



Juego: se accede clicando en la opción "JUGAR" del menú. En esta escena ocurre todo el juego como tal. Los cubos se mueven con los controles especificados en las instrucciones y gana el último que sobreviva. Para ello, tienen que ir cayendo en las plataformas que se generan abajo y van subiendo cada vez más rápido. En un mismo nivel se pueden generar de 0 a 3 plataformas. Cuando un jugador muere, sale un sprite indicando el jugador que ha ganado y con el enter se vuelve al menú.

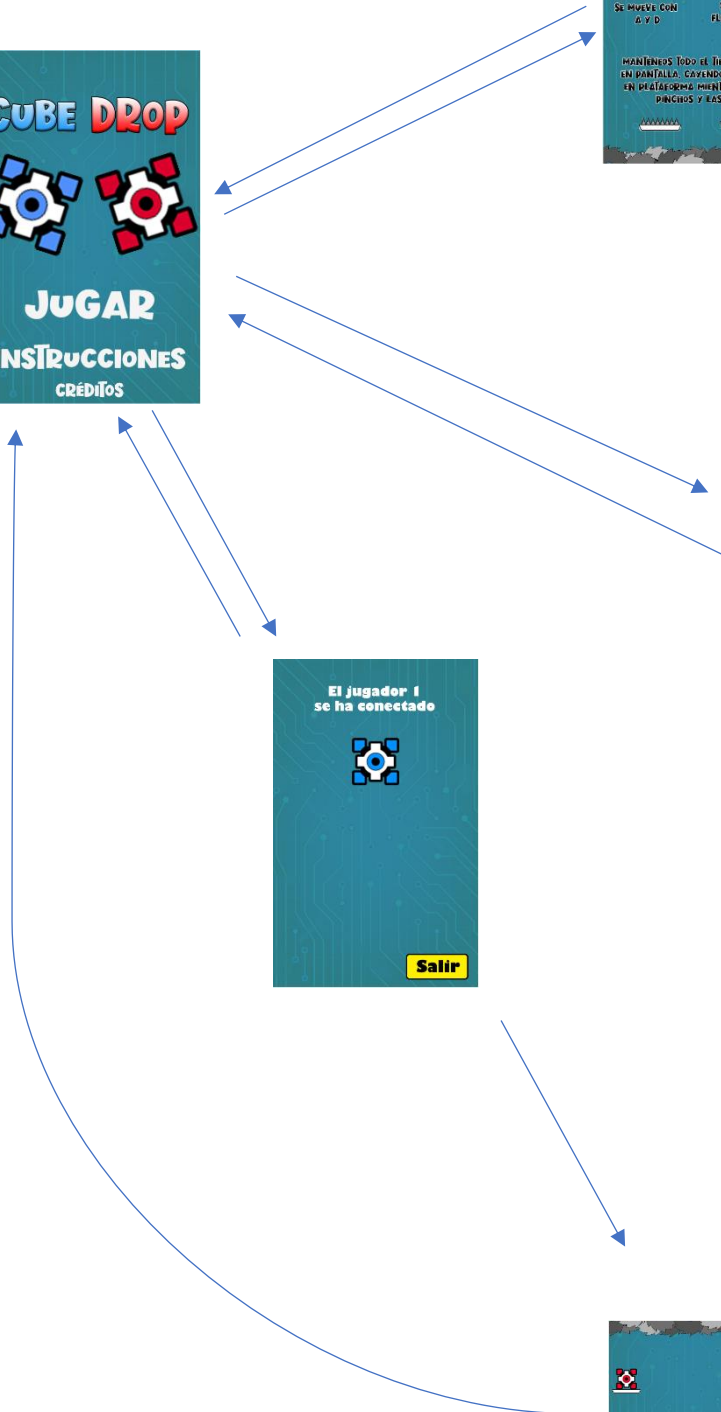
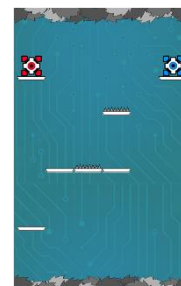
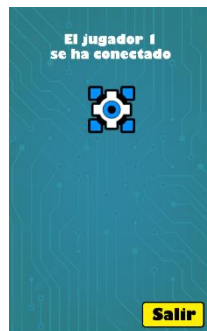
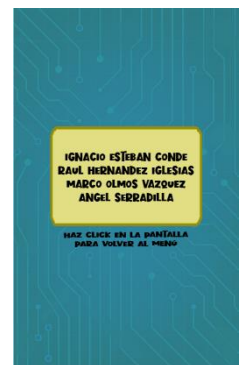
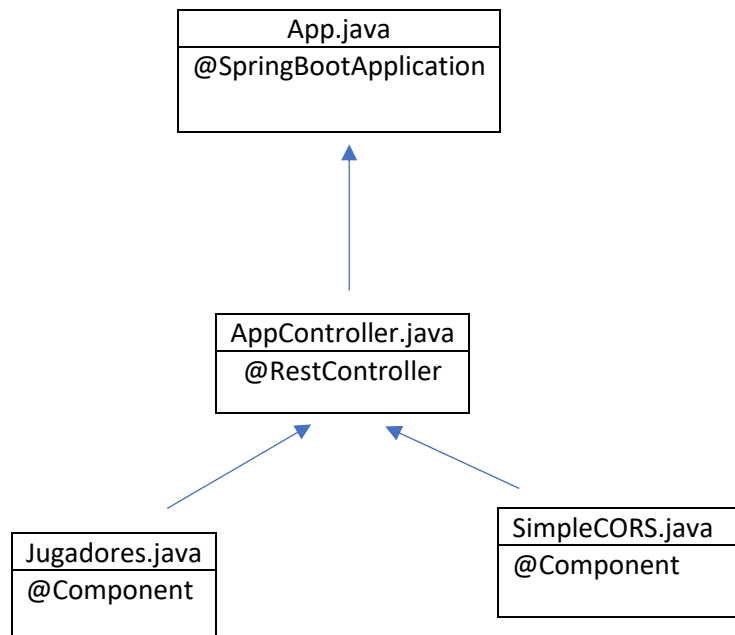


DIAGRAMA DE CLASES



APP.java es el SprinBootApplication, el primer programa que se ejecuta y que llama a la creación del RestController llamado AppController.java. Este a su vez, hace uso de los Components Jugadores.java y SimpleCORS.java, usa jugadores para crear el numero de jugadores que hay en el servidor actualmente y en el lobby; y unas SimpleCORS para solventar un problema de permisos para hacer peticiones al servidor.

INSTRUCCIONES DE USO

Hemos incluido el proyecto de Maven en el .zip; para ejecutar el juego, se debe abrir el proyecto en eclipse, y luego, en el archivo App.java, hacer click derecho sobre el código, ir a "Run as", y luego seleccionar "Java application". De esa forma se levantará el servidor y se podrá acceder al juego desde cualquier navegador en la IPv4 que aparece en el cmd al escribir "ipconfig", seguido de ":8080".

Hay un problema no resuelto cuando se intentan conectar mas de dos personas a la vez al servidor que hace que no se pueda jugar, para arreglar este problema, se debe reiniciar el servidor desde eclipse. Por lo demás el servidor funciona perfectamente.

ENLACES

Github: <https://github.com/raulyebenes/SlytrickStudio>

Trello: <https://trello.com/b/FhPnVE1J/juegos-en-red-grupo-c>