

# Projeto de Laboratório de Programação II - Fase 2

Karina Suemi, Vinícius Silva, Renato Cordeiro

..... MANUAL DO USUÁRIO .....

# JOGO

O jogo consiste em programar uma série de robôs para batalharem, num estilo de RTS 2x2. Para tanto, os robôs devem ter suas ações programadas. Eles irão executá-las até que o jogo acabe ou sejam destruídos.

Nesta fase do desenvolvimento, a programação deve ser feita em linguagem *\*Assembly\**, desenvolvida especialmente para a máquina virtual em *\*Java\**.

Os programas devem ser criados com extensão *\*.asm\**. Exemplos estão disponíveis no diretório *'test/'* junto ao código-fonte.

## INSTALAÇÃO

### – 1º PASSO –

Antes de mais nada, verifique se seu computador possui o Ant instalado, caso não possua, faça o seguinte:

1. Abra o terminal
2. Digite no terminal: `$: sudo apt-get -u install ant`

### – 2º PASSO –

Instalação do ivy:

1. Abra o terminal
2. Entre na pasta (MAC0242-PROJECT)
3. Digite: `$: sudo bash install_ivy.bash`
4. E em seguida, digite: `$: ln -s -T /usr/share/java/ivy.jar /usr/share/ant/lib/ivy.jar`

### – 3º PASSO –

Para compilar o jogo:

1. Ainda com o terminal aberto
2. Entre na pasta onde está localizado o arquivo do jogo (MAC0242-PROJECT)
3. Digite `$: ant`

### – 4º PASSO –

E para iniciar o jogo:

1. Continuar no terminal
2. Digite : `$ java -jar dist/MAC0242-Project.jar programa_jogador_1 programa_jogador_2`

## Opções

Você pode escolher várias formas de jogar A Batalha de Robôs, sendo que cada uma delas envolve um tipo de cenário diferente. Entre eles temos:

- Artical
- Tropical
- Desertic
- Continental

Para jogar cada um deles, basta iniciar o programa do seguinte modo:

- Artical ->

```
java -jar dist/MAC0242-Project.jar programa\_jogador\_1 programa\_jogador\_2 --artical
```

- Tropical ->

```
java -jar dist/MAC0242-Project.jar programa\_jogador\_1 programa\_jogador\_2 --tropical
```

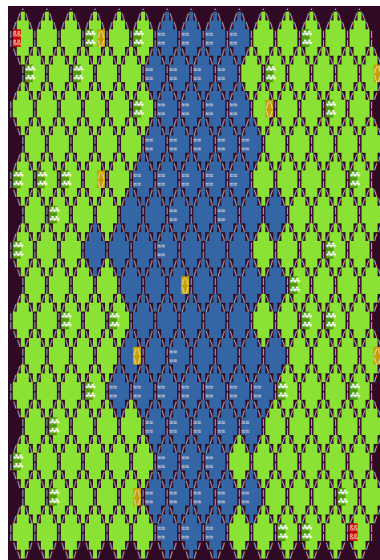
- Desertic ->

```
java -jar dist/MAC0242-Project.jar programa\_jogador\_1 programa\_jogador\_2 --desertic
```

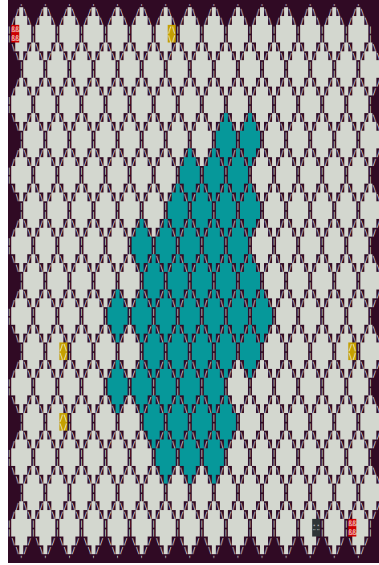
- Continental ->

```
java -jar dist/MAC0242-Project.jar programa\_jogador\_1 programa\_jogador\_2 --continental
```

exemplos:



**Figura 1:** *Tropical*



**Figura 2:** *Artical*

## Utilitários

- Para utilizar os programas para os robôs, compile-os com:  
`$ sh reload.sh path/para/o/arquivo.asm`
- E caso queira executar o programa em modo Debugger, digite:  
`$ java -jar dist/MAC0242-Project.jar programa_jogador_1 programa_jogador_2 -v`

## DOCUMENTAÇÃO

A documentação do código-fonte está disponível no formato [Javadoc][4] e no formato relatório Latex para compreensão do código.