

Projeto de Laboratório de Programação II - Fase 2

Karina Suemi, Vinícius Silva, Renato Cordeiro

..Manual do Usuário..

INSTALAÇÃO

Para compilar o jogo, digite:

```
$ ant
```

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.

Para utilizá-los como programas para os robôs, compile-os com:

```
$ sh reload.sh path/para/o/arquivo.asm
```

E para iniciar o jogo:

```
$ java -jar dist/MAC0242-Project.jar programa_jogador_1 programa_jogador_2
```

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.