

## MANUAL DE JUEGO

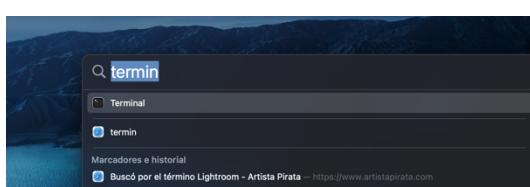
Bienvenido al manual de instrucciones para poder jugar el juego desarrollado en el curso de IPC 1, este juego se ha diseñado como una aplicación ejecutable por consola y se ha programado en el lenguaje JAVA; por tanto puede ejecutarse en cualquier sistema operativo (Windows, MacOS, GNU/Linux; entre otros) que tenga instalada un programa especial denominado Java Run time Environment (JRE) disponible de forma gratuita en la dirección web <https://java.com/> o <https://java.com/es/> para su consulta en español.

Para iniciar el juego debemos ubicar el archivo con el nombre **ProyectoLaboratorio-1.0-SNAPSHOT.jar**

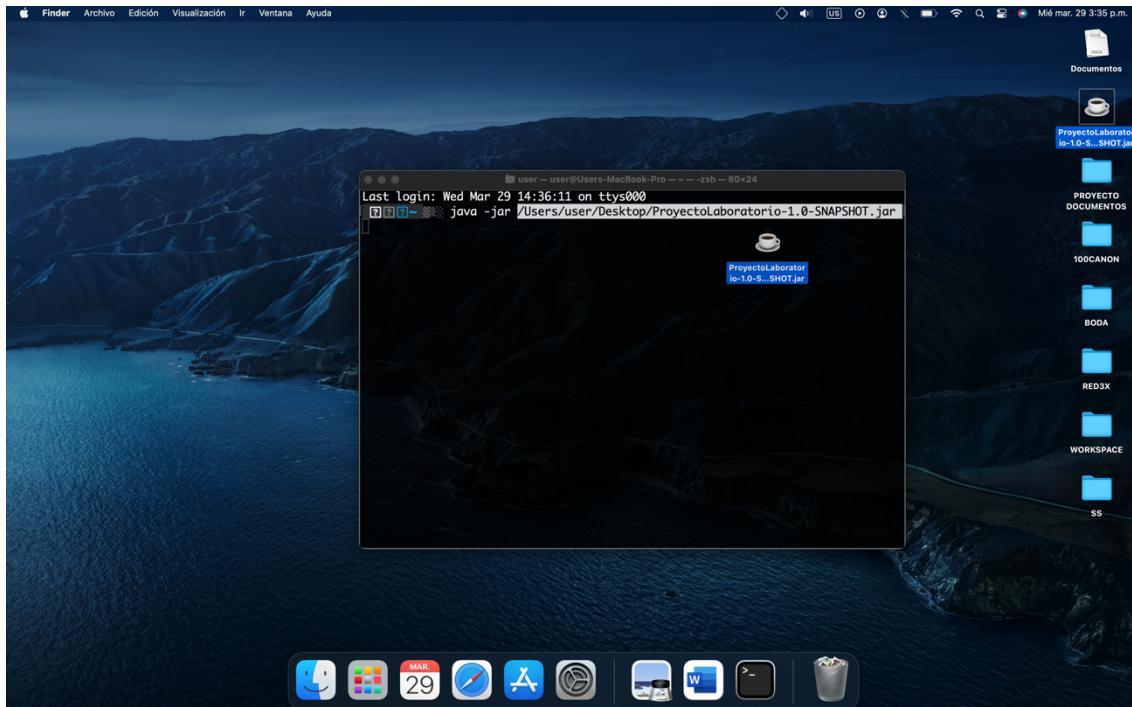
Una vez ubicado el archivo, el cual es muy probable que se encuentre en su carpeta de descargas, el proceso a realizar es de forma muy similar independiente de su Sistema Operativo; en este manual se hace la descripción para equipos con MacOS y el archivo del juego se ha ubicado en el escritorio por comodidad, procedemos a abrir una terminal independiente de su Sistema Operativo:



Iniciamos la consola desde Spotlight presionando la tecla “command + barra espaciadora” y escribiendo “terminal”, iniciamos la terminal.

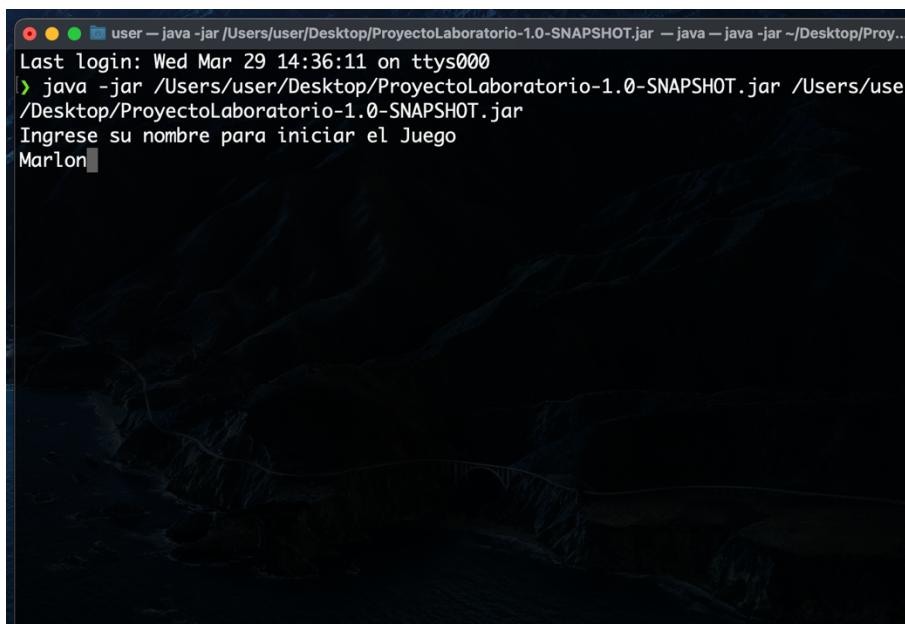


ahora en la linea de comandos escribimos lo siguiente: java -jar y arrastramos el archivo del juego a la terminal.



Seguidamente presionamos la tecla “return”(la tecla return es el equivalente a la tecla enter en Windows o Linux), a continuación le pedirá que ingrese su nombre para continuar, si ha llegado a esta ventana ¡Felicitaciones está por iniciar una aventura jugando!, si por alguna razón no se inicia el juego, cierra la terminal y repite los pasos descritos antes, **se recomienda maximizar la terminal para visualizar en pantalla completa el juego.**

Ingrese su nombre seguido de la tecla return para continuar



A continuación se desplegará un banner con una bienvenida y un pequeño resumen del juego, con un menú de opciones.

```
Last login: Wed Mar 29 14:36:11 on ttys000
> java -jar /Users/user/Desktop/ProyectoLaboratorio-1.0-SNAPSHOT.jar /Users/user/Desktop/ProyectoLaboratorio-1.0-SNAPSHOT.jar
Ingresu su nombre para iniciar el Juego
Hector
```

ESTE ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN EL QUE LUCHARA CONTRA BRUJAS, GARGOLAS, CANCERBEROS Y OTRAS CRIATURAS,

- Opcion 1 Iniciar Partida
- Opcion 2 Tienda
- Opcion 3 Generacion de tablero
- Opcion 4 Inventario
- Opcion 10 Salir

PORFAVOR SELECCIONE EL NUMERO DE OPCION QUE DESEA EJECUTAR Y DESPUES PRESIONE LA TECLA ENTER/RETURN.

## DESCRIPCIÓN OPCIONES MENÚ:

La selección la hará ingresando por teclado los números del 1 al 4, y la combinación de las teclas 10 para salir, el juego no avanzara si ingresa otro número y marcara error si ingresa cualquier otro carácter distinto a un numérico.

Ingresando un valor diferente a 1,2,3,4; el juego no se iniciara hasta que digites un valor entre 1 y 4 o la opción 10 para salir.

Si ingresas un valor diferente al de un numero (símbolo o letra), el juego te mostrara un error y no podrás avanzar.

ESTE ES UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN EL QUE LUCHARA CONTRA BRUJAS, GARGOLAS, CANCERBEROS Y OTRAS CRIATURAS,

Opcion 1 Iniciar Partida  
Opcion 2 Tienda  
Opcion 3 Generacion de tablero  
Opcion 4 inventario  
Opcion 10 Salir

PORFAVOR SELECCIONE EL NUMERO DE OPCION QUE DESEA EJECUTAR Y DESPUES PRESIONE LA TECLA ENTER/RETURN.

k

```
Exception in thread "main" java.lang.NumberFormatException: For input string: "k"
    at java.base/java.lang.NumberFormatException.forInputString(NumberFormatException.java:67)
    at java.base/java.lang.Integer.parseInt(Integer.java:665)
    at java.base/java.lang.Integer.parseInt(Integer.java:781)
    at principal.common.LectorOpciones.Opcion(LectorOpciones.java:32)
    at principal.LanzadorJuego.menu(LanzadorJuego.java:56)
    at principal.LanzadorJuego.<init>(LanzadorJuego.java:27)
    at principal.IniciarJuego.main(IniciarJuego.java:17)
```

## OPCION 1 = INICIAR PARTIDA

Dentro de este menú habrá un submenú y un tablero por defecto para que empieces a

jugar, el submenú cuenta con la siguiente información y las siguientes opciones:

Veras tu nombre de jugador + la cantidad de oro, y un mensaje en el que se te indica que debes comprar al menos dos personajes.

- (1) comprar personajes
  - (2) comprar objetos/mejoras

(3) salir

\*Nota no podrás salir de este menú sin antes haber comprado 2 personajes.

(1) Presionando la opción 1, veras un listado de 5 personajes junto al precio de cada uno, así como sus habilidades, con la opción numero 6 regresas al menu anterior, solo puedes adquirir un personaje de cada clase, si no cuentas con el dinero suficiente se te mostrara la cantidad de dinero.

(2) Presionando la opción 2, veras un listado con mejoras y objetos que puedes adquirir, su función y su precio, con el numero 7 regresas al menú anterior.

(3) Presionando la opción 3 podrás regresar al menú principal, pero solo funcionara si previamente compraste como mínimo 2 personajes, de lo contrario no podrás salir.

Antes de iniciar la partida podrás seleccionar a tu personaje principal.

Seguidamente se te pedirá que selecciones el tablero para jugar, se te mostrara uno por defecto si no has creado previamente alguno.

Después de comprar personajes podrás jugar y deberás escoger si quieres jugar, crear un nuevo tablero o salir.

Opción JUGAR:

En esta opción ordenaras cual de tus jugadores será el principal ingresando su número de personaje para ordenarlo, después deberás escoger el mapa para jugar(se te mostraran todos los mapas existentes de forma gráfica), si creaste alguno se te mostrara, de lo contrario solo tendrás la opción del tablero por defecto, elije el número de tablero para jugar.

Podrás posicionar a tus jugadores ingresando la posición en el siguiente formato:

Para las filas de la letra A hasta la Z, de columnas desde el 1 hasta el 26, ejemplo:

A8

SI LA CASILLA NO ES UNA CASILLA VACIA NO SE PODRA UBICAR A TU PERSONAJE Y SE CERRARA EL JUEGO, ¡NO LO HAGAS!.

UBICALO SIEMPRE EN CASILLAS VACIAS.

Después de ubicar tus personajes en el tablero, se generaran a dos enemigos de forma aleatoria.

Veras en consola las opciones disponibles y las acciones a realizar, la opción de atacar aun está en desarrollo, pronto tendremos una actualización, por el momento puedes mover a tus personajes.

OPCION 2 = TIENDA

Inicia la tienda con un submenú idéntico al accedido en la opción anterior, antes de iniciar la partida, tiene la misma funcionalidad, excepto que si presionas la tecla 3 si podas regresar al menú anterior.

- (1): Comprar Personajes
- (2): Comprar Objetos/Mejoras
- (3): Salir.

#### OPCION 3 = GENERACION DE TABLEROS

En esta opción podrás crear tableros personalizados, ingresando primero la cantidad de columnas y después la cantidad de filas como número máximo de filas y columnas se tiene 26, es decir 26x26 (Se pueden generar mas filas pero no tendrán un contador visual), podrás escoger el nivel de dificultad de tu tablero pudiendo decidir la cantidad del porcentaje destinado a las casillas planicie o casillas vacía, Agua, Árbol, y el resto será asignado a la casilla lava, ten en cuenta que el porcentaje máximo es 100%, se te mostrara un contador con la cantidad de porcentaje restante, si se agota el porcentaje se te mostrara un contador negativo y las casillas no se generaran.

TODOS LOS TABLEROS GENERADOS SE GUARDARÁN Y SE PODRÁN ACCEDER DESDE LA OPCION DE 1 DEL MENU PRINCIPAL.

#### OPCION 4 = INVENTARIO

En este apartado podrás consultar que es lo que tienes, (Oro, personajes, mejoras, objetos)

#### TABLERO:

En el tablero veras la representación de las casillas, de los enemigos y de los personajes de la siguiente manera:

	CASILLA VERDE = CASILLA ARBOL
	CASILLA AMARILLA = CASILLA LAVA
	CASILLA AZUL= CASILLA AGUA
	CASILLA BLANCA = CASILLA VACIA/PLANICIE
A	= ARQUERO, VIDA=300, MOVIMIENTO=1 CASILLA, PRECIO=200
M	= MAGO, VIDA=100, MOVIMIENTO=1 CASILLA, PRECIO=200
G	= GIGANTE, VIDA=350, MOVIMIENTO=1 CASILLA, PRECIO=200
C	= CABALLERO, VIDA=300, MOVIMIENTO=1 CASILLA, PRECIO=200
D	= DRAGON, VIDA=250, MOVIMIENTO=3 CASILLAS, PRECIO=200
B	= BRUJA, ENEMIGO, VIDA=150, MOVIMIENTO=1 CASILLA.
N	= CANCERBERO, ENEMIGO, VIDA=400, MOVIMIENTO=1 CASILLA
F	= FLOR CARNIVORA, ENEMIGO, VIDA=250, SIN MOVIMIENTO.
R	= GARGOLA, ENEMIGO, VIDA=150, MOVIMIENTO= 3 CASILLAS.
O	= OGRO, ENEMIGO, VIDA=300, MOVIMIENTO= 1 CASILLA.