

Argentum Online Manual de Usuario

Taller de programación 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. Proceso de instalación del cliente	3
1.2.1. Mediante el paquete de Debian	3
1.2.2. Compilando el código fuente	3
1.3. Proceso de instalación del servidor	4
1.3.1. Compilando el código fuente	4
2. Configuración	5
2.1. Cliente	5
2.2. Servidor	5
3. Forma de Uso	6
3.1. Inicio de sesión	6
3.2. Creación de personaje	6
3.3. Controles	7
3.4. Comandos	7
3.5. Interacción con NPCs	9
3.5.1. Combate	9
3.5.2. Regeneración de vida y mana.	11
4. Apéndice I: Errores Conocidos	13
4.1. Cliente	13
4.2. Servidor	13

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. Proceso de instalación del cliente

Es importante notar que el cliente detecta automáticamente si los assets se encuentran en la misma carpeta que el ejecutable, y si no los encuentra allí, los busca en `/usr/local/share/argentum`.

1.2.1. Mediante el paquete de Debian

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
```

Felicitaciones! En este punto, Argentum Online debería estar instalado, y puede ejecutarse corriendo en la consola

```
$ aoclient
```

1.2.2. 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](#), 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
```

1.3. Proceso de instalación del servidor

1.3.1. 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 buildhttps://www.overleaf.com/project/5efffec5a7fe680001426168
```

- 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`. Si se instaló mediante paquete de Debian, el archivo `config.json` se encuentra en `/home/<usuario>/argentum/config.json` (este archivo es generado al ejecutar por primera vez el juego). En cambio, si se instaló mediante la compilación del código fuente, se encuentra en el mismo directorio `build` creado durante el proceso.

"server": " ip/host"

"port": "puerto"

"fullscreen": true/false

"window_width": 1138 (valor default)

"window_height": 640 (valor default)

"vsync": true/false

"fps": 60 (valor default. Si la vsync está activada, los fps máximos están acotados superiormente por la tasa de refresco del monitor).

2.2. Servidor

3. Forma de Uso

3.1. Inicio de sesion

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



Figura 1: 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*.

3.2. Creacion de personaje

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:

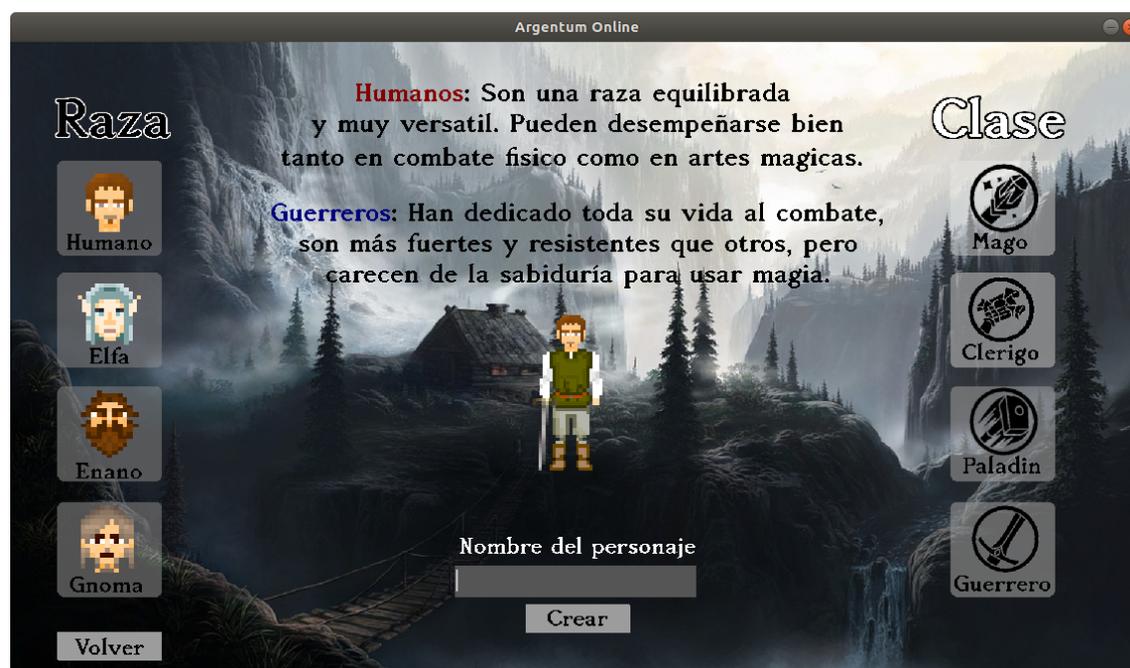


Figura 2: Pantalla de creacion de personaje.

3.3. Controles

Los controles son los siguientes:

- Movimiento: **Flechas**
- Ataque: **CTRL izquierdo o derecho**
- Agarrar items del suelo: **A**
- Equipar un item o usar una pocion: **Doble click sobre el item en el inventario**
- Tirar un item: **Click derecho en el item en el inventario para tirar una unidad.**
- Desequipar un item: **Doble click sobre el item equipado.**
- Abrir panel de ayuda: **F1 (mantener).**
- Castear hechizo: **T**
- Conmutar sonidos: **M**
- Abrir barra de chat para enviar un susurro: **S**
- Abrir barra de chat para enviar un comando: **C**

3.4. Comandos

Nota: Para aquellos comandos cuya descripcion mencione *el item seleccionado*, dicho item aparece en el inventario con un recuadro rojo a su alrededor.

- **/curar** (Dirigido al npc Cura) Restaura la vida y la mana al maximo del jugador (si se encuentra vivo).

- /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 <cantidad>del item seleccionado. Si no se le pasa una cantidad, tira por default 1. En caso de pasarle como <cantidad>-1, o un numero exorbitantemente grande, tira todo el stack del item. También pueden tirarse items haciendo click-derecho sobre ellos, lo que hace que se dropee una cantidad de (1) alrededor del jugador (si se dropea múltiples veces)
- /resucitar: Estando muerto, al escribir /resucitar, el jugador quedara inmobilizado por un tiempo proporcional a la distancia hasta el cura mas cercano, tiempo luego del cual sera transportado hasta el mismo y resucitado con toda su vida y todo su mana.
- @<nick><msj>: Para susurrarle un mensaje al jugador de nombre <nick>.
- /retirar <slot><cantidad>: (Dirigido al npc Banquero) retira <cantidad>del item que se encuentra en el <slot>del banco, y lo deposita en el inventario del jugador, en caso de pasarle un slot incorrecto, o de tener el inventario lleno, no hace nada. En caso de no pasarle una <cantidad>retira por default 1. En caso de pasarle como <cantidad>un numero superior al stack del item, lo retira en su totalidad.
- /depositar <cantidad>: (Dirigido al npc Banquero) retira <cantidad>del item seleccionado del inventario del jugador, y lo deposita en el banco. En caso de que el banco se encuentre lleno, no hace nada. En caso de no pasarle una <cantidad>deposita por default 1. En caso de pasarle como <cantidad>un numero superior al stack del item, lo deposita en su totalidad.
- /retiraroro <cantidad>: (Dirigido al npc Banquero) retira <cantidad>del oro disponible en el banco, y lo deposita en la billetera del jugador. En caso que la cantidad exceda el limite de oro que puede llevar el jugador, retira lo máximo posible que entre en su billetera. En caso de no pasarle una <cantidad>, retira por default todo (también aplica la regla de exceder el limite) En caso de pasarle como <cantidad>un numero superior a la cantidad del banco, retira por todo (también aplica la regla de exceder el limite)
- /depositaroro <cantidad>: (Dirigido al npc Banquero) retira <cantidad>del oro de la billetera del jugador, y lo deposita en el banco. En caso de no pasarle una <cantidad>, deposita por default todo. En caso de pasarle como <cantidad>un numero superior al de la billetera, deposita todo.
- /comprar <slot><cantidad>: (Dirigido al npc Comerciante) Retira <cantidad>del item que se encuentra en el <slot>del comerciante, y lo deposita en el inventario del jugador, a cambio de oro (reduce la billetera de jugador en <cantidad>* <valor_item>. En caso de omitir la <cantidad>, compra por default 1. En caso de que <slot>sea invalido, no hace nada. En caso de que <cantidad>sea mayor al stack del item, se compra en su totalidad. En caso de tener el inventario lleno, no hace nada. En caso de no tener oro suficiente para comprar <cantidad>. compra lo que le alcance.
- /vender <cantidad>: (Dirigido al npc Comerciante) Retira <cantidad>del item que se encuentra en el <slot>seleccionado, y lo deposita en el inventario del comerciante, a cambio de oro (aumenta la billetera de jugador en <cantidad>*valor_item). En caso de omitir la <cantidad>vende por default 1. En caso de que <slot>sea invalido, no hace nada. En caso de que <cantidad>sea mayor al stack del item, se vende en su totalidad. En caso de alcanzar el limite de oro, se vende lo máximo que se pueda.
- /listar (Dirigido al npc Banquero o Comerciante) Lista los items que tienen para ofrecer.
- /meditar Comienza a regenerar mana hasta llegar al máximo.

3.5. Interacción con NPCs

Para interactuar con un NPC, primero se lo debe seleccionar. Para seleccionar un NPC, basta con clickearlo (nota: Se debe clickear más bien las piernas o la mitad inferior del NPC).



Figura 3: Selección de un NPC.

3.5.1. Combate

Ataque Para lanzar un ataque, el jugador debe ubicarse frente a su objetivo mirando hacia el mismo, y luego debe pulsar la tecla de ataque.



Figura 4: Combate cuerpo a cuerpo.

Hechizos Para lanzar un hechizo, primero se debe tener equipada un arma que sea capaz de lanzar dicho hechizo. El nombre del hechizo puede ser visto encima del botón "Lanzar". Además, se debe tener la cantidad suficiente de mana para lanzar el hechizo!

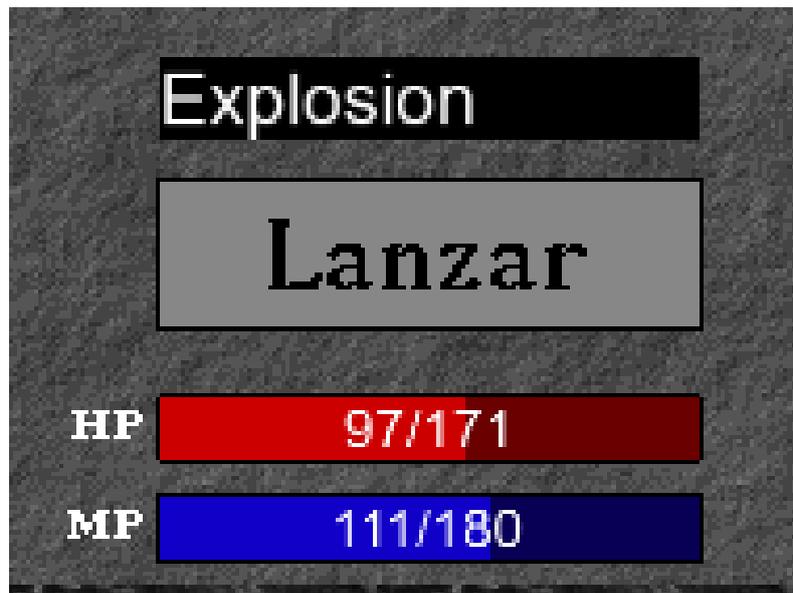


Figura 5: Nombre del hechizo en la interfaz.

Luego, se debe clicar el botón **Lanzar**, y por ultimo se debe clicar en el juego el lugar donde se quiere lanzar el hechizo.



Figura 6: Lanzamiento de un hechizo.

Y listo! Si el hechizo pudo ser lanzado, se mostrará en pantalla una animación ilustrando dicho hechizo.

3.5.2. Regeneración de vida y mana.



Figura 7: Barras de vida y mana.

La vida y el mana se regeneran de forma pasiva dependiendo de la raza del personaje, pero a veces esta regeneración puede no ser suficiente. Por eso, existen otros mecanismos por los cuales regenerar vida y mana:

Uso de pociones Las pociones (que se pueden conseguir a partir del botín que nos dejan los monstruos y otros jugadores al matarlos), se pueden ver en el inventario, y pueden ser utilizadas haciendo doble click sobre ellas.



Figura 8: Pociones en el inventario.

Mediante el NPC Cura Teniendo seleccionado este NPC, se puede regenerar toda la vida y el mana mediante el comando `/curar`.

4. Apendice I: Errores Conocidos

4.1. Cliente

No hay errores conocidos para el cliente al momento de la release.

4.2. Servidor

No hay errores conocidos para el servidor al momento de la release.