



HW

MANUAL DE USUARIO FINAL

Índice de contenido

INTRODUCCION.....2

EL SERVIDOR.....3

EL CLIENTE.....5

FAQ.....6

MAS INFORMACIÓN.....7

# INTRODUCCION

Helmet Wars es un juego de acción bélica multijugador online. Esto es, un videojuego dónde competirás con otros jugadores de todo el mundo, para demostrar quien es el mas hábil en cruentas batallas ambientadas desde la 2GM.

Cada jugador se meterá en la piel de un soldado de uno de los bandos a elegir, con el uniforme y armas de la época, para sumergirse en batallas de la historia donde miles de soldados combatieron realmente. Cumpla los objetivos que su bando le dictamine, como capturar un punto determinado, dinamitar valiosos recursos del enemigo o simplemente ¡sobreviva!

La versión a que acompaña este manual, es una versión beta, y le adelantamos que faltan funcionalidades por incluir, como el control de la dirección de los proyectiles, y el daño entre los jugadores. Además, falta la depuración de algunos errores, pero que no afectan a la estabilidad de la versión. Estamos intentando probar la versión en el mayor número de plataformas y p.c., si cree que ha descubierto una anomalía, háganosla llegar vía email a [helmetwarsgame@gmail.com](mailto:helmetwarsgame@gmail.com) describiendo las características de su p.c.

## REQUISITOS

Tener instalado una JRE, si no es así, puede obtenerla gratuitamente en <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jre-7u3-download-1501631.html>

# EL SERVIDOR

El servidor sirve para arrancar partidas, y que luego jugadores se unan para participar en ellas. El servidor es el encargado de administrar y especificar las características de la partida.

¿Como Arrancar un servidor?

- Con una consola, nos situamos en el directorio raíz del juego, y escribimos:  
java -Xrs servidor.Servidor <DireccionIP>  
-Xrs es un argumento de la JVM para que dé prioridad a ésta sobre el S.O., es muy recomendable en cuanto a eficiencia del servidor.  
<DireccionIP> es una cadena que contempla tres posibilidades, dependiendo del nivel que queramos crear el servidor.
  - Servidor local: para crear partidas para el usuario de la misma máquina.  
Ejemplo: java -Xrs servidor.Servidor localhost
  - Servidor RAL (Red Área Local): para crear partidas donde los usuarios de esa misma RAL, puedan participar en la partida. Utilizaremos la IP que tiene asignada dentro de la RAL el servidor, suelen ser del tipo 192.168.XXX.XXX  
Ejemplo: java -Xrs servidor.Servidor 192.168.0.25
  - Servidor de internet: para crear partidas donde usuarios de internet puedan conectarse, utilizaremos como parámetro la Ip pública de la red. Hay que tener cuidado con que el router del servidor, le redirecciones todo el tráfico adecuadamente hacia nuestro servidor (mas info [http://es.wikipedia.org/wiki/Network\\_Address\\_Translation](http://es.wikipedia.org/wiki/Network_Address_Translation)) El videojuego utiliza el puerto 1099, que es el por defecto para rmiregistry.  
Ejemplo: java -Xrs servidor.Servidor 77.32.0.54

¿Cómo creo la partida?

Una vez lanzado el servidor, nos aparecerá un menú por consola con las diferentes acciones que podemos realizar: EMPEZAR, PARAR, ESTADO y FIN. El símbolo # actuará de prompt, es decir, aparecerá cuando el servidor se mantiene a la espera de que le introduzcamos una nueva acción. A parte del menú, aparecerán trazas con información importante, anteceditas con las cadenas [INFO] o [ERROR]

Un ejemplo de ejecución de un servidor

Como se puede ver, realizamos las acciones

EMPEZAR

Nos pide el nombre de un escenario en el que se desarrollará la partida, introducimos

TARAWA

Despues, a modo de comprobación, comprobamos su situación, introduciendo

ESTADO

Para dar por finalizado el servidor, bastaría con escribir

FIN

bisabel@Satellite-A300: ~/HelmetWarsGame

20:44 Borja Isabel López

```
bisabel@Satellite-A300:~$ cd HelmetWarsGame/
bisabel@Satellite-A300:~/HelmetWarsGame$ java -Xrs servidor.Servidor localhost
[INFO] Servidor creo rmiregistry y se registró exitosamente
introduzca en mayusculas, el nombre de la acción a realiar, entre: FIN, PARAR, EMPEZAR, ESTADO
#EMPEZAR
Introduzca el nombre del Escenario: TARAUA, NIMEGA, DEFAULT
#TARAUA
introduzca en mayusculas, el nombre de la acción a realiar, entre: FIN, PARAR, EMPEZAR, ESTADO
#ESTADO
[INFO] ESTADO: Escenario class escenarios.EscenarioTarawa alive? true
Numero Jugadores: 0 RMIregistry:port localhost:1099
introduzca en mayusculas, el nombre de la acción a realiar, entre: FIN, PARAR, EMPEZAR, ESTADO
#
```



# EL CLIENTE

¿Como arranco el videojuego?

El precario estado de desarrollo (en cuanto a cantidad, no calidad) obliga directamente, a intentar conectar al jugador con el servidor, mediante la IP de éste.

Para arrancar el cliente, utilizamos la consola y escribiremos algo como:

```
java -Xmx<N> -Xrs cliente.Cliente <DireccionIP>
```

XmxN le asignaremos un tamaño N máximo de memoria para que use la aplicación, se recomienda un mínimo de 512MegaByte, Ejemplo: -Xmx512M.

-Xrs priorizaremos la JVM sobre el S.O.

<DireccionIP> es una cadena que contempla tres posibilidades, dependiendo del nivel en el que se encuentra el servidor

- Servidor local: para cuando el servidor esta en la misma máquina que el cliente  
Ejemplo: java -Xmx512M -Xrs cliente.Cliente localhost
- Servidor RAL (Red Área Local): para cuando el cliente está en la misma RAL, utilizar la IP que ésta le ha asignado a la máquina del servidor.  
Ejemplo: java -Xmx512M -Xrs cliente.Cliente 192.168.0.25
- Servidor de internet: para cuando el servidor está en una máquina, dentro de internet  
Ejemplo: java -Xmx512M -Xrs cliente.Cliente 77.32.0.54

¿Como controlo el personaje?

Con el teclado, utiliza las teclas con flechas para moverlo, la tecla de escape para terminar el juego “Esc” y el click izquierdo del ratón para disparar (aunque está en desarrollo y no dirige los proyectiles)

## FAQ

-No arranca y muestra (por consola) el error:

Exception in thread "main" java.lang.NoClassDefFoundError: cliente/Cliente

Caused by: java.lang.ClassNotFoundException: cliente.Cliente

at java.net.URLClassLoader\$1.run(URLClassLoader.java:217)

at java.security.AccessController.doPrivileged(Native Method)

at java.net.URLClassLoader.findClass(URLClassLoader.java:205)

at java.lang.ClassLoader.loadClass(ClassLoader.java:321)

-> Comprueba que tienes la variable \$CLASSPATH correctamente configurada para que ejecute archivos java desde la ubicación actual, para ello desde la consola, ejecuta:

echo \$CLASSPATH

deberá aparecer el símbolo . dentro de la cadena, si no es así, prueba lo siguiente y vuelve a ejecutar el juego:

export CLASSPATH=\$CLASSPATH:.

-No arranca y muestra (por consola) el error ERROR: fichero [...] no encontrado

->Falta alguna imagen o no lo encuentra. Prueba con una versión mas reciente, si el error persiste, informar de él vía [helmetwarsgame@gmail.com](mailto:helmetwarsgame@gmail.com)

-No arranca y muestra (por consola) el error:

"Full-screen exclusive mode not supported"

->Existen problemas bajo Debian/ubuntu si estas usando dos monitores a la vez(ya que el S.O. lo gestiona como si fuera solo uno). Desconecta uno y prueba de nuevo.

-No se pinta el fondo del escenario, pero si el personaje, objetos y las balas de la recamara.

->Hay zonas del escenario que no están bien definidas todavía, prueba a moverte a ciegas hasta que vuelvas a entrar a la zona correcta del escenario

## MAS INFORMACIÓN

Esperamos sus comentarios y observaciones, a través de:

TWITTER: <https://twitter.com/#!/HelmetWarsGame>

CORREO: [helmetwarsgame@gmail.com](mailto:helmetwarsgame@gmail.com)

SITIO DEL PROYECTO: <https://forja.rediris.es/projects/cusl6-helmetwar/>