Trabalho de Programação Orientada a Objetos Universidade de São Paulo – São Carlos, SP Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC)

Alunos: Lucas José dos Santos Souza, 7126733

Manual de Utilização do Jogo - Star Fox

1. Configurando o jogo para jogá-lo via .jar

Para utilizar o jar do jogo, alguns arquivos devem ser colocados na pasta em que o .jar estiver. No arquivo .rar disponibilizado com este manual, já estão colocados estes arquivos. Entre na pasta correspondente ao seu sistema operacional (Windows, Linux ou Mac) e copie os arquivos para a pasta do .jar.

Caso algum deles esteja com problema, você pode baixá-los na página http://sourceforge.net/projects/java-game-lib/files/Official%20Releases/LWJGL%202.0%20Beta %201/, dentro da pasta native.

Usuários de Windows x64 devem baixar a versão mais nova da LWGJL, http://sourceforge.net/projects/java-game-lib/files/Official%20Releases/LWJGL%202.8.2/, porém, não é garantido que algumas coisas funcionem perfeitamente, como o som.

É possível que o jogo ainda dê algum problema. Se ele não funcionar, entre no Prompt de Comando (Iniciar, Programas, Acessórios, Prompt de Comando) ou no Terminal, vá até a pasta do jogo e digite:

java –jar starfox.jar

E veja que mensagem aparece. Caso seja "Could not find a valid pixel format", tente digitar: java -jar -Dorg.lwjgl.opengl.Display.allowSoftwareOpenGL=true starfox.jar O jogo deve funcionar desta forma.

O jogo foi testado em Windows pelo NetBeans e pelo .jar, e no Ubuntu 10.04 LTS pelo NetBeans, então, não posso garantir totalmente ainda que funcione no Linux ou no Mac.

2. Configurando o jogo pelo NetBeans

Baixe a biblioteca Slick do site <u>http://slick.cokeandcode.com/downloads/slick.zip</u> e salve os arquivos em alguma pasta, colocando os arquivos citados acima na pasta (substitua as dlls caso esteja usando Windows x86).

Siga o tutorial do site http://www.gaanza.com/blog/slick2d-netbeans/:

- 1. Abra o NetBeans e vá para Ferramentas > Bibliotecas.
- 2. Clique em "Nova Biblioteca", dê o nome de Slick e clique OK.

		1	1					
	API da árvore Java 🔶	Nome da bibli	oteca:	API da árvoi	e Java			
	EclipseLink(JPA 2.0)	Classnath	Cádiaa	fanta la	adas			
	EclipseLink-ModelGen(JPA 2.0	Classpart	Coalgo	s-ronte Jav	adoc			
	Extensões de layout Swing	Classpath d	la bibliot	eca:				
	Hibernate	C:\Program	ı Files∦N	etBeans 7.0	1\java\modu	es\ext\	Adicionar JAR/pasta	•
	Hibernate JPA						Adicionar LIRI	
	JAX-WS 2.2						Automar ortern	_
	JAAD 2.2						Remover	
	11 Init 4.8.2							_
	Lavout absoluto						Mover para cima	
	MySOL JDBC Driver						Mover para baiyo	
-	Persistence							_
-	PostgreSQL JDBC Driver							
	Slick							
3	Spring Framework 2.5.6.SEC							
3	Spring Framework 3.0.2.RELE							
3	Swing Application Framework 🔻			1				
	4 III					-		

3. Clique na aba Classpath e em Adicionar JAR/pasta..., vá à pasta onde você salvou os arquivos do Slick e depois à pasta lib. Adicione todos os arquivos .jar, exceto slick.jar. Clique em OK.

ocalização de bib <u>i</u> bliotecas:	liotecas: Bibliotecas	globais 👻
API da á EclipseLi EclipseLi EclipseLi Extensõ Hibernat	rvore Java nk(JPA 2.0) nk-ModelGen(JPA 2.0 es de layout Swing e e JPA	Nome da biblioteca: Slick Classpath Códigos-fonte Javadoc Glasspath da biblioteca: C:\Users\Lucas\Documents\WetBeansProjects\Sli Adicionar_JAR/pasta C:\Users\Lucas\Documents\WetBeansProjects\Sli
Consultar em:	asta	
Jitens Recentes	hiero.jar ibxm.jar jinput.jar jinp.jar	 ☑ slick-util.jar ☑ slick.jar ☑ tinylinepp.jar
Área de Trabalho	iggg-0.0.7.jar igjorbis-0.0.15.ja igjorbis-0.0.15.ja igjorgjijar igjorgji i i i i i i i i i i i i i i i i i i	r ar
Documentos	 matives-mac.ji natives-win32 packulike.jar pedigree.jar 	ır jar
Computador	 scalar.jar slick-example slick-sources, 	s.jar ar
	Nome de arquivo:	amples.jar" "slick-sources.jar" "slick-util.jar" "tinylinepp.jar" Adicionar JAR/pasta
Rede	Annu da Anna	

- **4.** Clique agora na aba javadoc e no botão Adicionar ZIP/pasta..., vá até a pasta em que você salvou os arquivos do Slick, selecione a pasta javadoc (sem abrir) e adicione-a. Clique em OK.
- Vá ao menu Equipe > SVN > Checkout... no NetBeans e, na parte URL do repositório adicione <u>http://star-fox.googlecode.com/svn/trunk/Starfox/</u> e importe o projeto.
- 6. Clique com o botão direito sobre o projeto, clique em Propriedades e em Bibliotecas. Vá à aba Compilar, clique em Adicionar JAR/pasta..., vá à pasta onde baixou o Slick, então à pasta lib e adicione slick.jar.

egorias:					
 Códigos-fonte Bibliotecas 		Plataforma Jaya: JDK 1.6 (Padrão) -			Gerenciar plataformas
Compilação Compilação Compilação Documenta Executar Aplicativo Web Start Formatando	ento ndo	Compilar Proce Bibliotecas de te	ssador Executar Compilar testes mpo de compilação: icas\Documents\NetBeansProjects\S	Executar testes	Adicionar projeto Adicionar biblioteca Adicionar JAR/pasta
Consultar em:	pasta			•	
Itens Recentes	 hiero.jar ibxm.jar jinput.jar jnlp.jar 	islick-util.ja islick.jar itinylinepp.j	r ar	Referenciar com Caminho re /Slick/lib/:	io lativo: slick.jar
Área de Trabalho	jogg-0.0.7.jar jorbis-0.0.15.j kyjgl.jar natives-linux.	ar		 Caminho al <variável li="" r<=""> Caminho ab </variável>	não adequad
Documentos	natives-mac.j natives-win32 packulike.jar	ar 2.jar		C:\Users\L	ucas (pocuments (NetBeansP
Computador	scalar.jar scalar.jar slick-example slick-sources. slick-util-src.	s.jar jar tip			
	Nome de arquivo:	slick.jar			Abrir
Bada					

- 7. Vá agora para a aba Executar e clique em "Adicionar biblioteca". Adicione a biblioteca Slick que foi criada.
- Do lado esquerdo, vá para a opção Executar. Na parte "Opções da VM", digite: -Djava.library.path=diretório

Substituindo **diretório** pelo caminho da pasta do Slick. Se você estiver usando Windows, este diretório deverá estar entre aspas, senão, não.



9. Execute o projeto. Se estiver tudo certo, o jogo deve rodar.

3. Jogando

Mexer no jogo é extremamente simples.

O jogo começa no menu principal, em que você tem as opções de iniciar o jogo, ver as instruções, os créditos e os recordes. É só clicar em um dos botões.

Ao iniciar o jogo, você controla uma nave Arwing com as setas direcionais do teclado e atira com a tecla X. Apertando ESC, você pausa o jogo e tem a opção de continuar ou sair, voltando ao menu principal.

O jogo é composto de 3 conjuntos de inimigos e o chefe, Andross.

Para derrotar os inimigos, você deve atirar no "corpo" (parte central) da nave deles (atirar nas asas não terá efeito). A cada inimigo derrotado, você ganha uma quantidade de pontos.

Os 2 primeiros conjuntos de inimigos atiram apenas para baixo, já o terceiro atira para onde a nave estiver.

O chefe é composto de 3 partes, a cabeça e 2 mãos. Para as mãos, você deve atirar nos pontos fracos (a parte brilhante). Você deve destruir as 2 mãos antes de destruir a cabeça. Esta é composta de 2 imagens: a primeira é a de um macaco, que não faz nada. A segunda é uma forma poligonal que atira alguns tiles ("retângulos"). Derrotando o chefe, você ganha o jogo.

Quando a Arwing toma algum tiro, ela fica transparente por 3 segundos e perde uma de suas 5 vidas. Enquanto ela estiver transparente, não pode ser atingida. Se você perder todas as 5 vidas, você perde o jogo.