

## Manual del programa ConectaN

### **ESTRUCTURA:**

El paquete software se compone de la siguiente estructura:

- BIN: Donde se genera el ejecutable del programa *conectaN*
- CONFIG: Almacena los archivos de configuración CFG de la partida
  - o IMÁGENES: Se encuentran las imágenes que se usan para las distintas apariencias del programa.
- DOC: Almacena archivos de documentación y donde se genera la documentación con *Doxygen*
- INCLUDE: Almacena los archivos de cabecera.
- LIB: Donde se encuentran las bibliotecas. En la misma ya se encuentra la biblioteca *SDL\_gfx* necesaria para el modulo de gráficos.
- OBJ: Donde se generan los archivo objeto
- SRC: Donde se encuentran los archivos *.cpp* que componen el programa

### **USO DEL SOFTWARE:**

1. Para arrancar el programa antes se debe compilar, para ello hay que arrancar la shell o terminal de linux dentro del directorio **./ConectaN** y escribir **make**.
2. Una vez hecho esto, basta con escribir en la shell desde el directorio **./ConectaN**: **./bin/conectaN** para ejecutar el programa.
3. PARAMETROS:
  - a) **./bin/conectaN**: Arranca el programa y se le irá pidiendo la información correspondiente a la partida que será gráfica , es decir usted podrá interactuar. IMPORTANTE: No introduzca dos jugadores de nivel automático ya que esta parte solo se permite para la simulación.

Usted podrá grabar esos datos introducidos en un fichero de configuración CFG para no tener que escribir de nuevo los datos. Este fichero se guarda en **./config**

- b) **./bin/conectaN FICHERO.CFG**: Lee del archivo de configuración de tipo CFG los datos de la partida y arranca la partida gráfica. Con las misma restricciones del paso anterior. (niveles)

Ejemplo: **./bin/conectaN mini.cfg**

- c) **./bin/conectaN FICHERO.CFG NÚMERO DE PARTIDAS A SIMULAR**: Esta parte se ha ideado como una simulación estadística de la inteligencia de los jugadores automáticos. Simplemente introduzca el nombre del fichero de configuración para leer los datos. **IMPORTANTE**: Si existiera algún nivel de tipo manual no se podrá proseguir ya que solo se ha ideado en base a jugadores computacionales. Además del numero de partidas a jugar entre ellos. Cuanto más partidas más se tardará en sacar las puntuaciones finales.

Ejemplo: **./bin/conectanN automatico.cfg 250**

Por ultimo, en la carpeta **./config/imágenes** usted podrá añadir nuevos temas de apariencia del tablero. Basta con colocar 4 imágenes de tipo **bmp** de la siguiente manera:

- **Nombre\_apariencia.cab.bmp** : Imagen para la cabecera
- **Nombre\_apariencia.b.bmp** : Imagen para la celda con ficha del primer color. (Jugador 1)
- **Nombre\_apariencia.n.bmp** : Imagen para la celda con ficha del segundo color. (Jugador 2)
- **Nombre\_apariencia.v.bmp** : Imagen para la celda vacía

### **DOCUMENTACION:**

Escriba **make documentación** y abra **./doc** Allí se encuentra toda la documentación interna del programa conectaN

### **LIMPIAR:**

Para limpiar los archivos objeto y las librerías escriba **make clean**