

Compilation

Un fichier Makefile est présent pour compiler l'ensemble du projet.

Commande : `cd ./src ; make`

Utilisation

1ère étape :

Il faut en premier lancer le serveur. Le serveur , une fois lancé , affichera son adresse IP. Copier cette adresse.

Commande : `java PatronServer`

2ème étape :

Lancer autant de terminaux que de client souhaiter

Chaque client prend en paramètre l'adresse ip du serveur.

Commande : `java PatronClient 127.0.1.1`

3ème étape :

A ce point , le serveur ne se contenter que d'informer des connexions/déconnexions/Indisponibilités/issues. La suite de ce document explique l'utilisation du client.

Utilisation du client

Le client a quand à lui le choix de :

[0] => Parcourir la liste des connectés afin de proposer une partie

Note 1 :

L'utilisateur ne peut sélectionner ce choix s'il a une invitation en attente. Il lui faut d'abord refuser l'invitation , avant d'inviter lui même un autre adversaire.

Note 2 :

Si le client a mis trop de temps à sélectionner ce choix , la liste des connecté a été mise a jour , l'utilisateur en sera informé et il devra refaire son choix.

[1] => Se mettre en attente d'une invitation ou gérer une invitation

[2] => Se déconnecter

Utilisation du fichier de test unitaire

Fichier de test unitaire pour vérifier le bon fonctionnement du jeu

Commande : `java Test_unitaire`

Une fois l'invitation accepté, le client initiateur de l'invitation commence en premier. Le joueur sera invité a sélectionner la case sur laquelle il veut poser son pion (représenté par un X) en indiquant un nombre entre 0 et 8. Tant que le joueur entrera une case où un pion est déjà présent, il lui sera demandé de ré-entrer une nouvelle valeur. La partie se termine et il est donné la possibilité a l'utilisateur de quitter ou de revenir au menu principal (rejouer)