

1) Installation module

- Vérifier que vous possédiez bien la version 3.7.3 ou plus récente de Python
- Vérifier que vous possédiez bien la version 1.9.5 ou plus récente du module Pygame de Python
- Vérifier que vous possédiez bien la version 5.4.1 ou plus récente du module Pillow de Python
- Vérifier que vous possédiez bien la version 3.21.7 ou plus récente du module pyTMX de Python

2) Adresse Ipv4

- Récupérer l'adresse ipv4 de votre ordinateur en fonction du type de réseau que vous utiliser.
Si vous êtes sur Windows taper ipconfig dans l'invite de commande.
Sinon taper ifconfig dans l'invite de commande de votre système.
- Copier cette adresse et coller la à l'intérieur de la ligne 12 du script client présent dans le dossier Joueur1 et dans Joueur2.

Carte réseau sans fil Wi-Fi :

```
Suffixe DNS propre à la connexion. . . :  
Adresse IPv6 de liaison locale. . . . : fe80::a109:d573:39d4:4412%19  
Adresse IPv4. . . . . : 192.168.88.217 ✓  
Masque de sous-réseau. . . . . : 255.255.255.0  
Passerelle par défaut. . . . . : 192.168.88.1
```

3) Lancement

- A l'intérieur du Dossier Joueur1 lancer le script server
- Puis dans le même dossier lancer le script main
- Si vous disposez d'un second ordinateur et vous souhaitez jouer une partie en multijoueur :
 - Assurez-vous que vos deux ordinateurs soit connectée au même réseau
 - Copiez le dossier Joueur2 sur votre deuxième ordinateur
- Lancer le script main contenue dans le dossier Joueur2

Instruction
pour
démarrer le
programme

```
1  # -*- coding: utf-8 -*-  
2  import socket  
3  
4  class Network:  
5      #Class client qui s'occupe d'envoyer et de r  
6      position_joueur_1_x = 0  
7      position_joueur_1_y = 0  
8      orientation = 0  
9  
10     def __init__(self):  
11         self.socket = socket.socket(socket.AF_IN  
12         self.host = "Colle l'adresse Ipv4 ici"  
13         self.port = 12800
```