

# **SNAKE**

**(Vibora-Assembler)**



## Contenido

<b>Resumen .....</b>	<b>3</b>
<b>Instalación .....</b>	<b>3</b>
<b>Ejecución.....</b>	<b>4</b>
<b>INICIAR SERVIDOR .....</b>	<b>4</b>
<b>INICIAR JUEGO.....</b>	<b>5</b>

## Resumen

Desarrollo del clásico juego *SNAKE* en lenguaje *JAVA* aplicando comunicación cliente-servidor, utilizando *HIBERNATE* para conectar a una Base de Datos local de usuarios. El juego puede correr en varias PC que estén conectadas a la misma red.

## Instalación

Se deberá descargar o clonar el siguiente repositorio alojado en *GitHub*:

<https://github.com/AssemblerUnlam/Vibora-Assembler/tree/master>

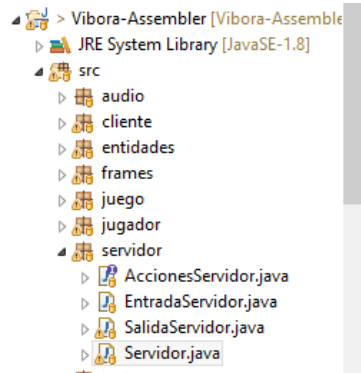
Debemos escoger una PC que servirá como *HOST* del juego, es decir nos permitirá correr el servidor, darle inicio al mismo y esperar conexiones entrantes (clientes).

Los clientes se conectarán a la IP que tenga la PC que hayamos seleccionado como *HOST*.

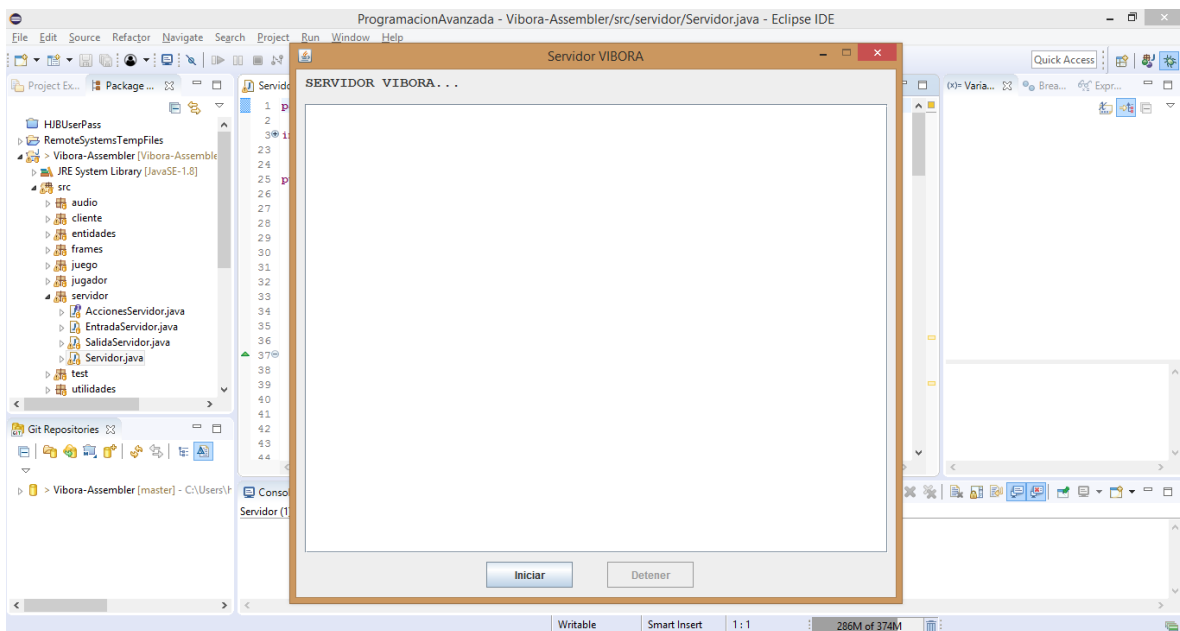
# Ejecución

## INICIAR SERVIDOR

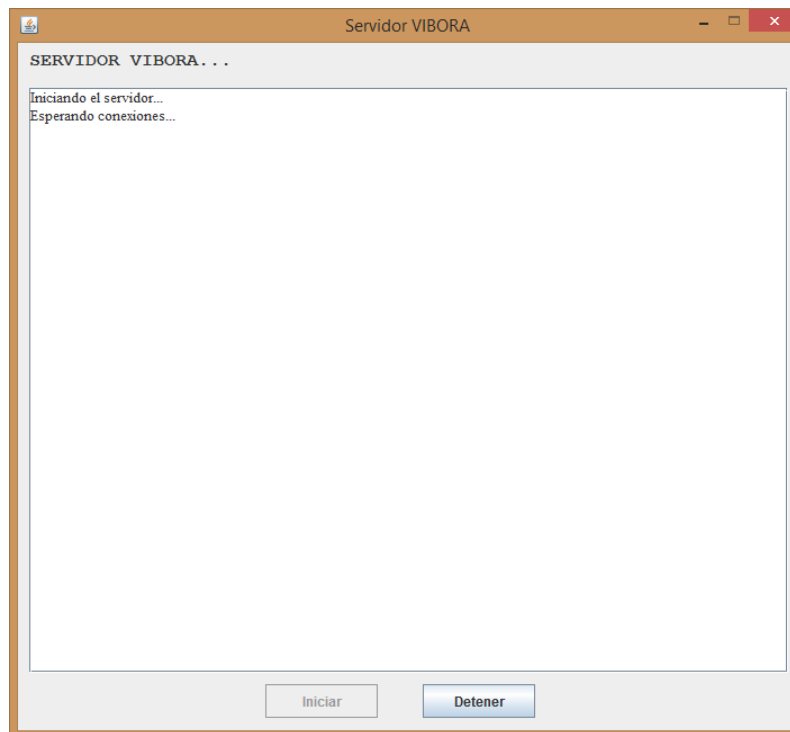
Luego de incorporar el proyecto a nuestro *Workspace* de *ECLIPSE*, para iniciar el servidor debemos abrir dentro del paquete **servidor** la clase **Servidor.java**:



Una vez abierta la clase, seleccionamos *Run* y obtenemos la siguiente pantalla:



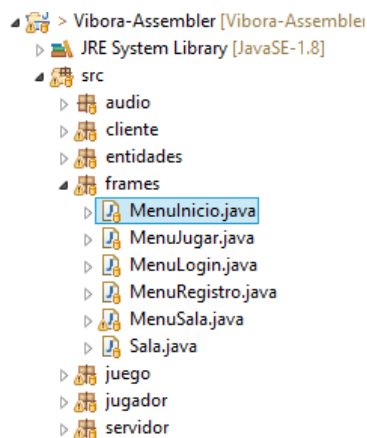
Luego de ello, presionamos el botón Iniciar para dar inicio al servidor:



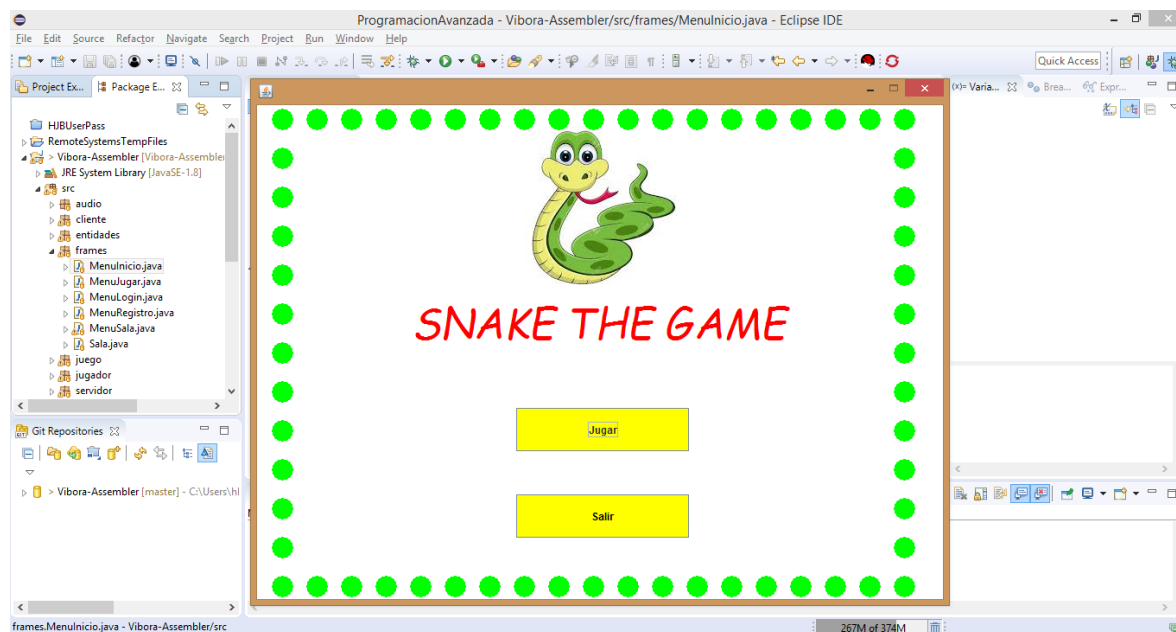
Y el servidor estará corriendo en la PC que nos servirá como *HOST*, esperando conexiones de clientes.

## INICIAR JUEGO

Para iniciar el juego debemos abrir dentro del paquete **frames** la clase **MenuInicio.java**:



Una vez abierta la clase, seleccionamos *Run* y obtenemos la siguiente pantalla:



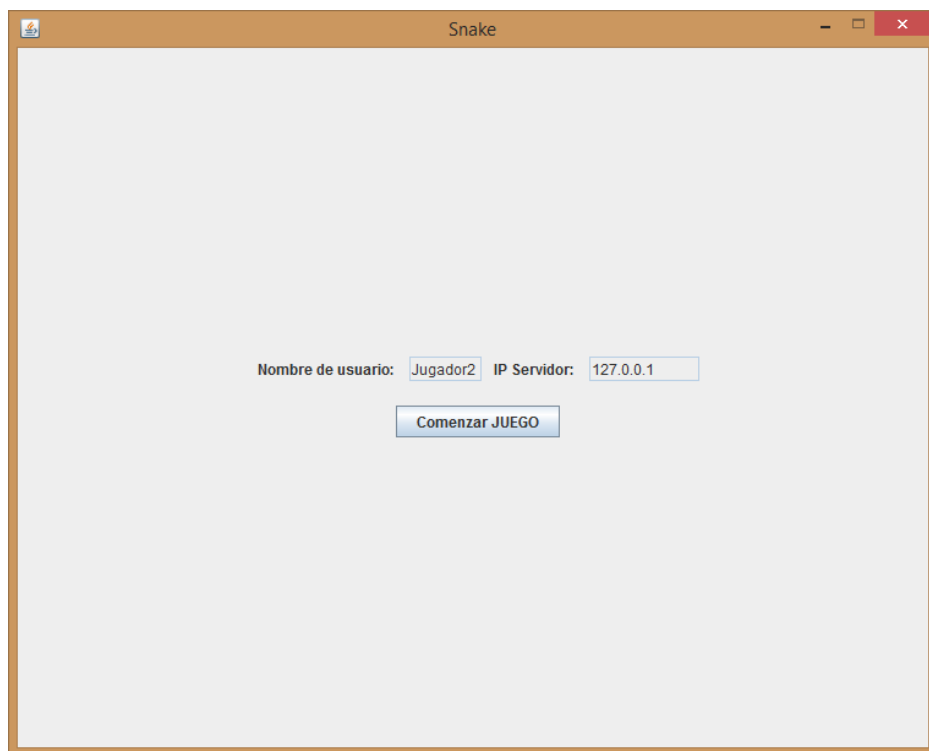
Nos la posibilidad de seleccionar **Jugar** o **Salir**. Si seleccionamos **Jugar**:



Podemos elegir entre **Registrarse** o **Iniciar Sesión**. Suponiendo que ya estamos registrados, seleccionamos **Iniciar Sesión**:



En la ventana de Inicio de Sesión, ingresamos nuestro **Usuario** y **Contraseña** y presionamos **Jugar**.



Nos trae precargado nuestro **Nombre de usuario** y nos propone la **IP Servidor** al cual nos queremos conectar. Cuando estemos listos, presionamos **Comenzar JUEGO** para iniciar con el juego:

