

Déploiement Alliances & Trahisons

Alliances et Trahisons est un jeu nécessitant l'utilisation d'une table interactive (tangibile et tactile), de 4 smartphones ou tablettes et d'un serveur pour relier les deux. Les instructions ci-dessous vont expliquer comment déployer afin de pouvoir lancer toutes les différentes parties l'application (client mobile, client table, serveur).

Partie Mobile :

La partie mobile du jeu Alliances & Trahisons est déployable sur les plate-formes suivantes :

- Pc, Mac & Linux par un fichier .exe
- Sur appareil Android (smartphone et tablette possédant une version android supérieure ou égale à la version 4.4.2) par un fichier .apk

A. Version .exe :

Après avoir téléchargé l'archive du projet ou cloné le git, déplacez vous dans le dossier "**ClientMobile/Versions**". Vous avez alors accès à toutes les différentes version du projet pour la partie mobile.

Sélectionnez ensuite le fichier .zip pour la version souhaitée (nous vous conseillons fortement d'utiliser la dernière version soit le fichier "**Alliance_v0.1.0.zip**", les autres pouvant être obsolètes) puis copiez le.

Mettez votre copie dans un autre dossier et décompressez le. Un fichier "**Alliance_v0.1.0.exe**" et un dossier "**Data**" apparaissent alors.

Pour lancer le client mobile, vérifiez tout d'abord d'être sur le **même réseau** que le serveur et que la partie table. Puis double cliquez sur le fichier .exe.

Une fenêtre s'ouvre alors vous demandant de choisir votre résolution (nous vous conseillons fortement d'utiliser **la résolution 1366 x 768 et de mettre en fenêtré**). En validant, le jeu se lance alors !

B. Version .apk :

Après avoir téléchargé l'archive du projet ou cloné le git, déplacez vous dans le dossier “**ClientMobile/Versions**”. Vous avez alors accès à toutes les différentes version du projet pour la partie mobile.

Sélectionnez ensuite le fichier .apk pour la version souhaitée (nous vous conseillons fortement d'utiliser la dernière version soit le fichier “**Alliance_v0.1.0.apk**”, les autres pouvant être devenue obsolète) puis copiez le.

Après avoir branché votre appareil android à votre ordinateur, mettez votre copie dans le dossier racine de votre appareil. Un fichier “**Alliance_v0.1.0.apk**” apparaîtra alors dans votre application “**Mes fichiers**” dans la partie “**Téléchargement**”.

Pour installer, vérifiez tout d'abord d'être sur le **même réseau** que le serveur et que la partie table. Puis double cliquez sur le fichier .apk dans votre application “**Mes fichiers**” dans la partie “**Téléchargement**”.

Une fenêtre s'ouvre alors, vous demandant de valider l'installation et d'autoriser certain accès comme à l'appareil photo et à la vibration (nous vous conseillons fortement d'autoriser ces accès). Lorsque l'installation est finit, vous pourrez trouver une application “**Alliances & Trahisons**” dans vos applis, il vous suffit alors juste de la lancer.

Partie Serveur :

Même si le serveur peut être facilement lancé avec n'importe quelle machine, nous recommandons de lancer le serveur sur la table afin d'avoir moins de fichiers à changer.

Après avoir téléchargé l'archive du projet ou cloné le git, déplacez-vous en ligne de commande dans le répertoire Server et exécutez la commande *npm install*. Une fois les packages installés, vérifiez que la machine sur laquelle va tourner le serveur est **sur le même réseau** que les clients mobile (et la table interactive s'il n'est pas déjà dessus). Ensuite il suffit d'exécuter la commande *node index.js* dans le même répertoire que précédemment afin de lancer le serveur.

Exécutez finalement la commande *ipconfig* et regardez a la ligne indiquant l'adresse IPv4; cette adresse doit être retenue pour la partie serveur afin de pouvoir indiquer sur quelle adresse du réseau local se connecter.

Partie Table :

Après avoir téléchargé l'archive du projet ou cloné le git, déplacez-vous en ligne de commande dans le répertoire AT et exécutez la commande *npm install*. Une fois les packages installés, il est nécessaire de modifier les fichiers suivants pour indiquer sur quelle adresse IP le serveur se trouve :

- dans AT/src/menu.js à la ligne 52 remplacez localhost par votre adresse IP
- Si le serveur ne se trouve pas sur la table interactive, dans AT/src/client.js à la ligne 16 remplacez localhost par votre adresse IP

Il est ensuite nécessaire de lancer un interpréteur des événements de la table TUIO_Client afin de pouvoir utiliser les événements que génère la table (si non déjà présent sur la machine, clonez <https://github.com/AtelierIHMTable> et exécutez npm install); il suffit pour ce faire de placer en ligne de commande dans le répertoire du TUIO_Client et de lancer la commande *npm run develop*.

Si une table tangible/tactile est disponible il faut aussi lancer un logiciel permettant de transmettre les événements de la table vers le client (dans le cas de l'Atelier IHM en 2018 : Surface 2 TUIO). Si aucune table tactile n'est disponible il est possible de simuler ces événements avec le simulateur téléchargeable ici : <https://tuio.org/> (dans la partie "Software", section "TUIO Simulators", il faut prendre le premier qui est écrit en JAVA et qui fonctionne normalement de partout tout du moins sous Windows et MacOS).

Enfin pour lancer l'application, il suffit de se placer en ligne de commande dans le répertoire AT et d'exécuter la commande *npm run start*. Il suffit alors depuis un navigateur de taper dans la barre d'URL localhost:3000 pour accéder à l'application et y jouer.