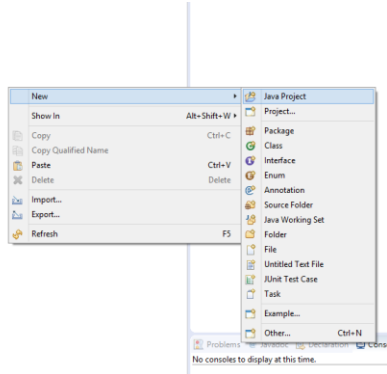


## Installationsanleitung WindChucker's Kamisado

1. Download des WindChuckers.zip auf den eigenen Rechner
2. Entpacken des Files in den Ordner der Eclipse-Projekte, normalerweise ist dies unter C:\Users\„Benutzername“\workspace\
3. Eclipse öffnen
4. Rechtsklick in den Package Explorer >> New >> Java Project

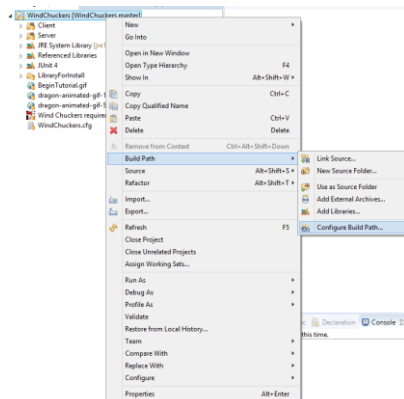


5. Hacken aus „Use default location“ entfernen und auf den „Browse“-Button klicken.



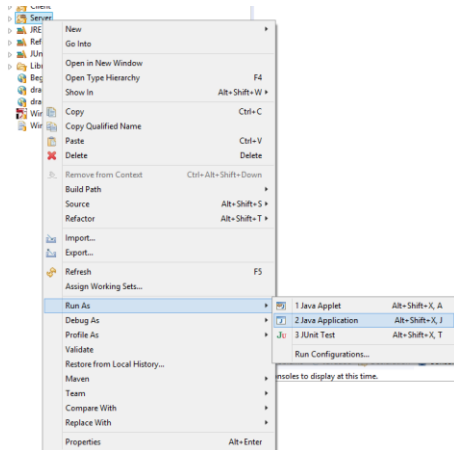
6. Das Projekt auswählen, dort wo es gespeichert wurde und auf den Button „Finish“ drücken.
7. Sollten die Library's nicht korrekt hinterlegt sein:

- a. Rechtsklick auf das Projekt und unter „Build Path“ >> „Configure Build Path...“ auswählen



- b. Die beiden externen Library's h2 und simple-xml wurden mit dem Projekt mitgeliefert und können wie folgt bezogen werden:
  - i. Die mit dem roten Kreuz gekennzeichneten Library auswählen und den „Edit“-Button drücken und unter \WindChuckers\LibraryForInstall die Library auswählen
  - ii. Den „Apply“-Button drücken und dann den „Ok“-Button drücken

8. Den Server starten: Rechtsklick auf das Packet „Server“ >> Run As >> Java Application



9. Den Port wählen und den „Go“-Button drücken

10. Den Client starten: Rechtsklick auf das Packet „Client“ >> Run As >> Java Application

- a. Will man ein Spiel über den Server spielen, dann ist hier ebenfalls der Port resp. die IP des Servers zu wählen und dann den „Go“-Button zu drücken.
- b. Will man auf dem Computer ein lokales Spiel spielen kann die „Client“-Sicht geschlossen werden, ohne „Go“ zu drücken  
-> Für genauere Erklärung siehe auch in der Dokumentation  
-> In diesem Menu gibt es viele weitere Funktionen – siehe Dokumentation

11. Die „Client“-Sicht schliessen

12. Bis die Buttons sowie TextFelder im Login-Menu erscheinen geht es beim ersten Start etwas, das hat damit zu tun, dass diese erst erscheinen, wenn die Verbindung mit dem Server ordnungsgemäss hergestellt ist. Beim ersten Start wird eine neue Daten-Bank angelegt, was seine Zeit braucht.

13. Eingabe eines Users. Vorerfasst sind folgende:

- a. Username = admin / password = admin
- b. Username = testy / password = test
- c. Username = noname / password = none  
-> Wenn ein User erfolgreich gefunden wurde steht er in grün, ansonsten in rot.  
-> In diesem Menu gibt es viele weitere Funktionen, siehe Dokumentation  
-> Sollte nun ein lokales Spiel gestartet werden muss der Button „Without Server“ gedrückt werden

14. Den „Login“-Button drücken

15. Ein entsprechendes Spiel auswählen -> für weitere Details siehe Tutorial oder Dokumentation