

Universität Leipzig - Softwaretechnik Praktikum
2014/2015

Installationsanleitung
zum Projekt: Ein kartenbasiertes
“Multiplayer”-Spiel

Gruppe: SWT15-GKP

31. Mai 2015

Inhaltsverzeichnis

1	lokale Installation	2
1.1	Git installieren	2
1.1.1	Linux	2
1.1.2	Windows	2
1.2	Repository klonen	2
1.3	Virtuoso installieren	2
2	Installation auf einem Webserver	2
2.0.1	Linux	3
2.0.2	Windows	3
2.1	Repository klonen	3
2.2	Virtuoso installieren	3
2.3	Auf Server laden	4

1 Lokale Installation

1.1 Git installieren

Um das Repository mit den Daten zu klonen, muss zu erst die Versionsverwaltungssoftware git installiert werden.

1.1.1 Linux

Installation über den Paketmanager, welcher vom Betriebssystem bereitgestellt wird. Auf einem Debian basierten System ist dazu folgender Befehl ausführen:

```
sudo apt-get install git
```

oder zum Beispiel unter Fedora:

```
yum install git-core
```

1.1.2 Windows

Herunterladen und ausführen des Installationsprogramms von:

```
http://msysgit.github.com/
```

Damit erhält man eine graphische Benutzeroberfläche, sowie eine Kommandozeilenversion. Um die weiteren git-Befehle auszuführen, sollte die in msys-Git enthaltene Shell verwendet werden.

1.2 Repository klonen

Um das Repository zu klonen ist folgender Befehl auszuführen:

```
git clone git://github.com/GKP15/pucman.git
```

Die Daten befinden sich nun im Verzeichnis Pucman.

1.3 Virtuoso installieren

2 Installation auf einem Webserver

Die ersten Schritte entsprechen der Anleitung zu Instalation der lokalen Version:

2.1 Git installieren

Um das Repository mit den Daten zu klonen, muss zu erst die Versionsverwaltungssoftware git installiert werden.

2.1.1 Linux

Installation über den Paketmanager, welcher vom Betriebssystem bereitgestellt wird. Auf einem Debian basierten System ist dazu folgender Befehl ausführen:

```
sudo apt-get install git
```

oder zum Beispiel unter Fedora:

```
yum install git-core
```

2.1.2 Windows

Herunterladen und ausführen des Installationsprogramms von:

```
http://msysgit.github.com/
```

Damit erhält man eine graphische Benutzeroberfläche, sowie eine Kommandozeilenversion. Um die weiteren git-Befehle auszuführen, sollte die in msys-Git enthaltene Shell verwendet werden.

2.2 Repository klonen

Um das Repository zu klonen ist folgender Befehl auszuführen:

```
git clone git://github.com/GKP15/pucman.git
```

Die Daten befinden sich nun im Verzeichnis Pucman.

2.3 Virtuoso installieren

Aus dem Olat, technisches Wiki: Für jede Virtuoso-Instanz ist ein eigener Server aufzusetzen, der auf gemeinsame Binaries der Virtuoso Open Source Edition zugreift. Die Datenbasis (die den Zustand Ihrer Virtuoso-Instanz persistiert und kapselt) und weitere zum Betrieb erforderliche Dateien werden dazu in einem Verzeichnis Ihrer Wahl verwaltet, das Sie dazu anlegen und vorbereiten müssen. Entpacken Sie dazu die angehängte Datei virtuoso.zip. Es entsteht ein Verzeichnis virtuoso mit den Dateien start.sh und virtuoso.ini, die weiter anzupassen sind:

1. Ersetzen Sie in beiden Dateien /Pfad/zu/ durch den absoluten Pfad Ihrer Installation.
2. Nutzen Sie einen der oben gelisteten freien Ports (und tragen Sie das Projekt dort ein), unter dem Ihr Virtuoso-Server laufen wird. Der erste Eintrag [NameDerSektion] ist der Name der Sektion in die Datei /etc/odbc.ini, über die Ihre Anwendungen auf Virtuoso zugreifen kann (wenn erforderlich, etwa OntoWiki oder xodx). Der zweite Eintrag

(SP) ist der V-Serverport. Ersetzen Sie in der Datei virtuoso.ini den Port 1111 durch diesen V-Serverport. Der dritte Eintrag (HSP) ist der HTTPS-Port des zugehörigen Virtuoso Sparql Endpunkts. Tragen Sie diesen in der Datei virtuoso.ini statt 8890 ein.

Starten Sie den Server mit

```
sh start.sh
```

Greifen Sie mit der Kommandozeilenversion

```
isql -vt <Ihr-V-Port> dba dba
```

auf die neu angelegte Instanz zu und ändern zunächst das Default Passwort 'dba':

```
SQL> set password dba YourVerySecretPassword ;
```

Der Server wird mit

```
SQL> shutdown() ;
```

heruntergefahren und mit

```
isql -vt <Ihr-V-Port> dba YourVerySecretPassword
```

wieder hochgefahren.

2.4 Auf Server laden