

1 - Tester l'application

1) Lancer le serveur :

```
java server/MainServer <port>
```

2) Lancer 1er client (sur la partie gauche de l'écran)

```
java localhost <port_server> left
```

3) Lancer 2ème client (sur la partie droite de l'écran)

```
java localhost <port_server> right
```

⚠ IMPORTANT (sinon les pieces ne s'afficheront pas)

Package client > `GamePanel.java` :

=> Remplacer variable `imagePath` avec le chemin complet où se trouve le dossier `.../chessGame/src/main/java/client/images/pieces/`

2 - Connexion BDD

i Optionnel (ne perturbe pas le bon fonctionnement de l'application) :

=> MySQL sera connecté en réseau local

=> Pour se connecter à la base de données, nous utiliserons MySQL avec les paramètres suivants :

- On utilisera le port 1024
- Le nom prédéfini de MySQL doit être MySQL80
- On utilisera l'utilisateur guillaume avec le mot de passe guillaume

3 - Documentation

Nous avons élaboré un PDF qui est comme un diagramme de classe mais qui a l'avantage de décrire à quoi sert chaque variables/fonctions (beaucoup d'explication ne figure pas dans le code).

=> N'hésitez pas à aller consulter cette doc nommée `Diagramme de classe et +.pdf`