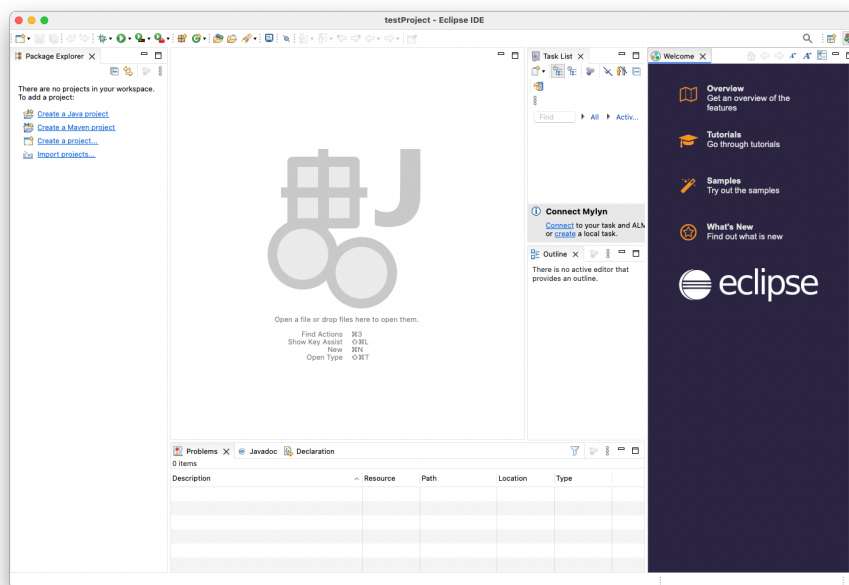


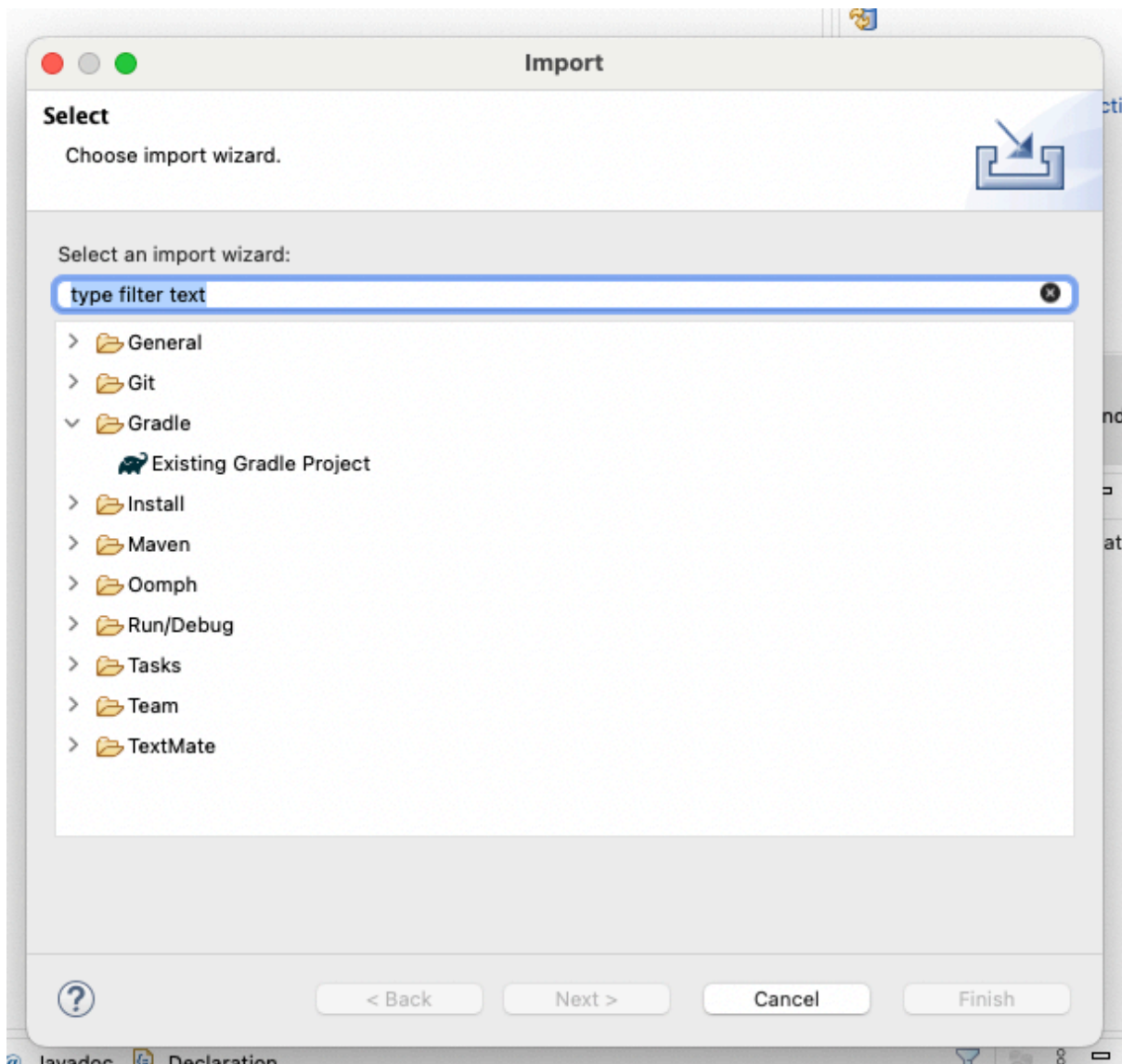
Installation

1. IntelliJ
Über Git
2. Eclipse
Manuelle Installation (bevorzugt)

Eclipse



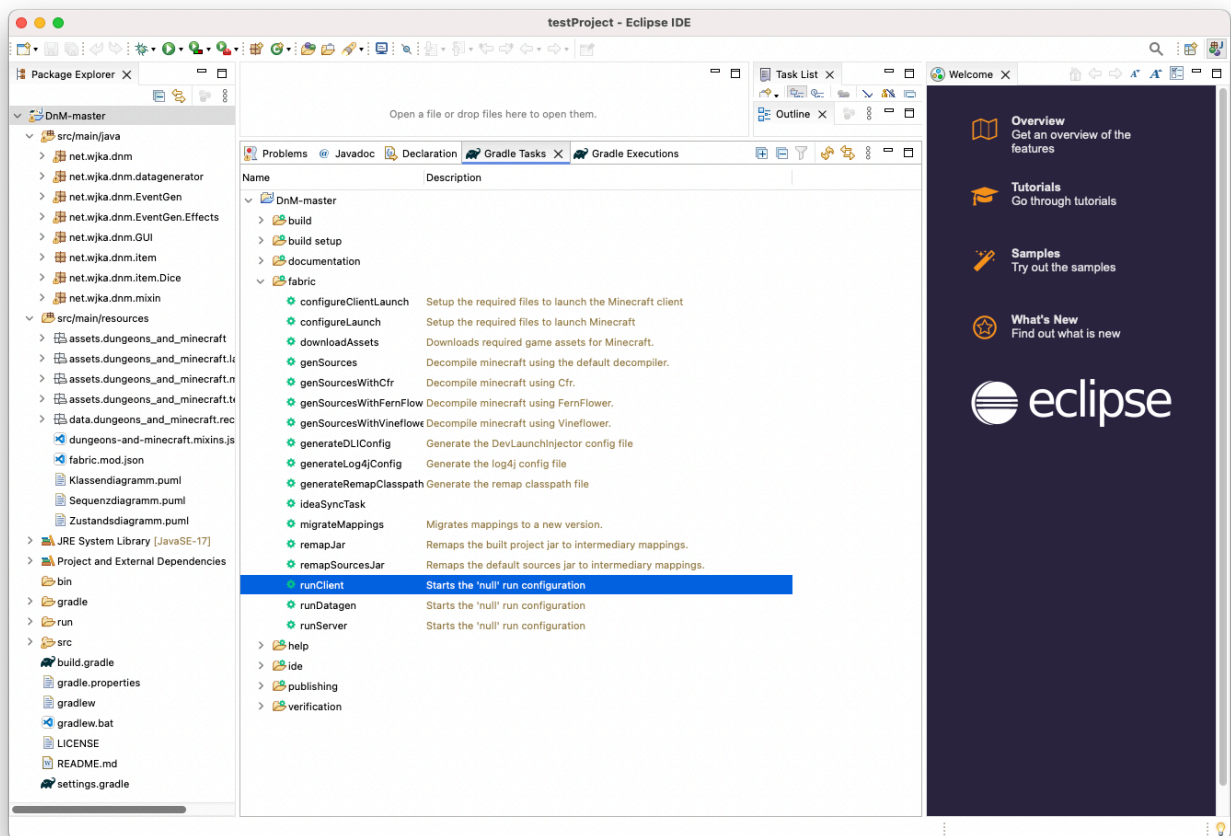
Projekt in einem Leeren Ordner anlegen, Workspace einrichten und DnM-master Ordner hinein legen
In der Linken Leiste (Package Explorer) auf Import Projects gehen.



Die Option „Existing Gradle Project“ auswählen



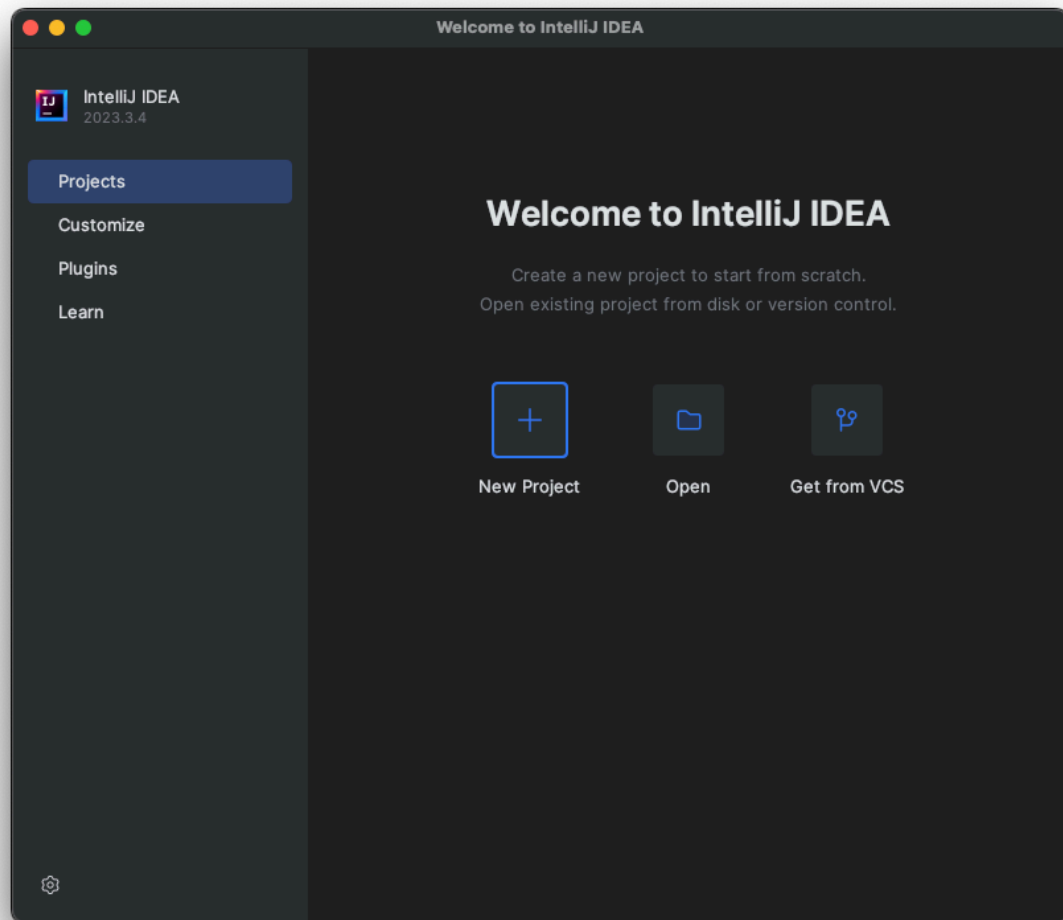
Den Ordner, den wir vorhin in unser Workspace geschoben haben auswählen



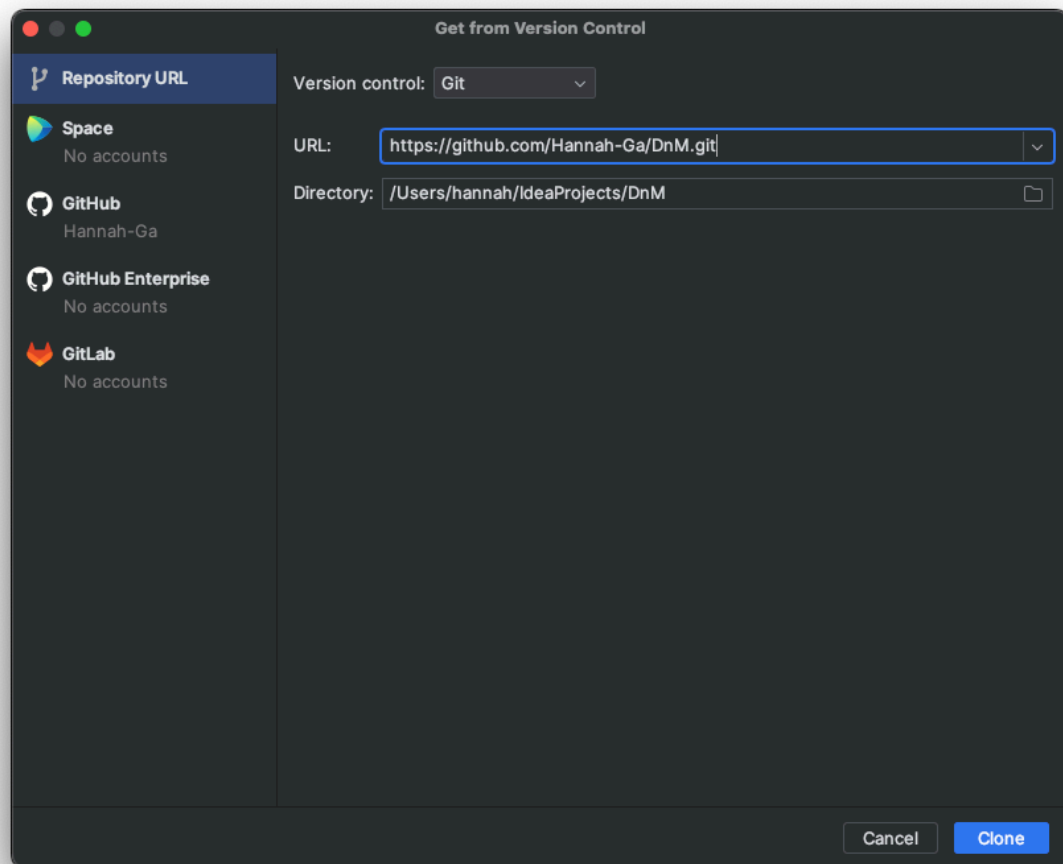
Anschließend ein sollte das Projekt so aussehen :)

Das Projekt kann in dem Neuen Tab „Gradle Tasks“ unter DnM-Master → fabric → runClient ausgeführt werden.

IntelliJ



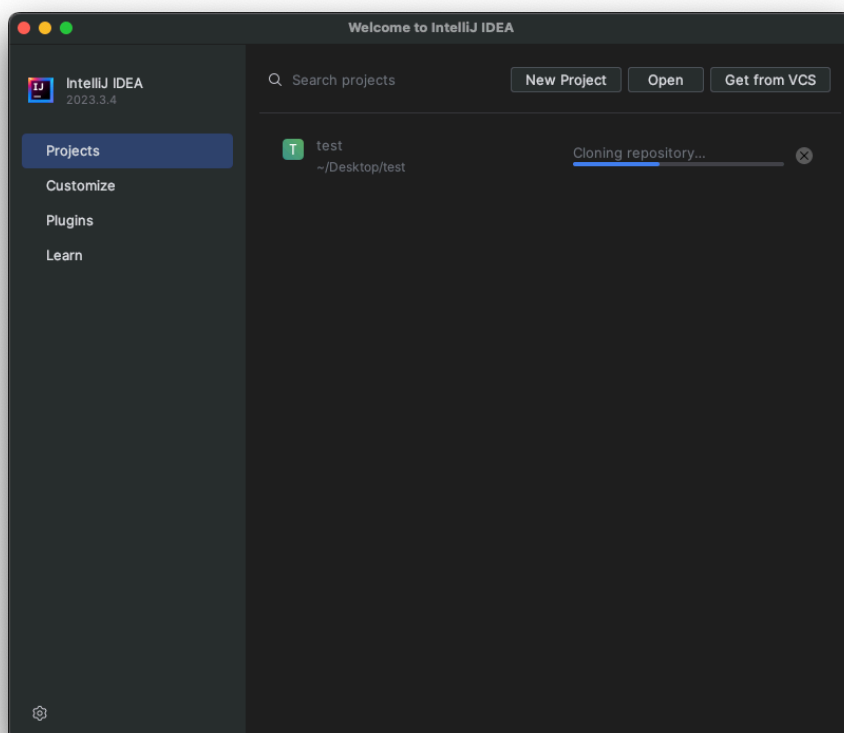
In IntelliJ kann das Projekt manuell oder (einfacher) über VCS (Git) heruntergeladen werden. Dabei gehen sie auf die Schaltfläche „Get from VCS“

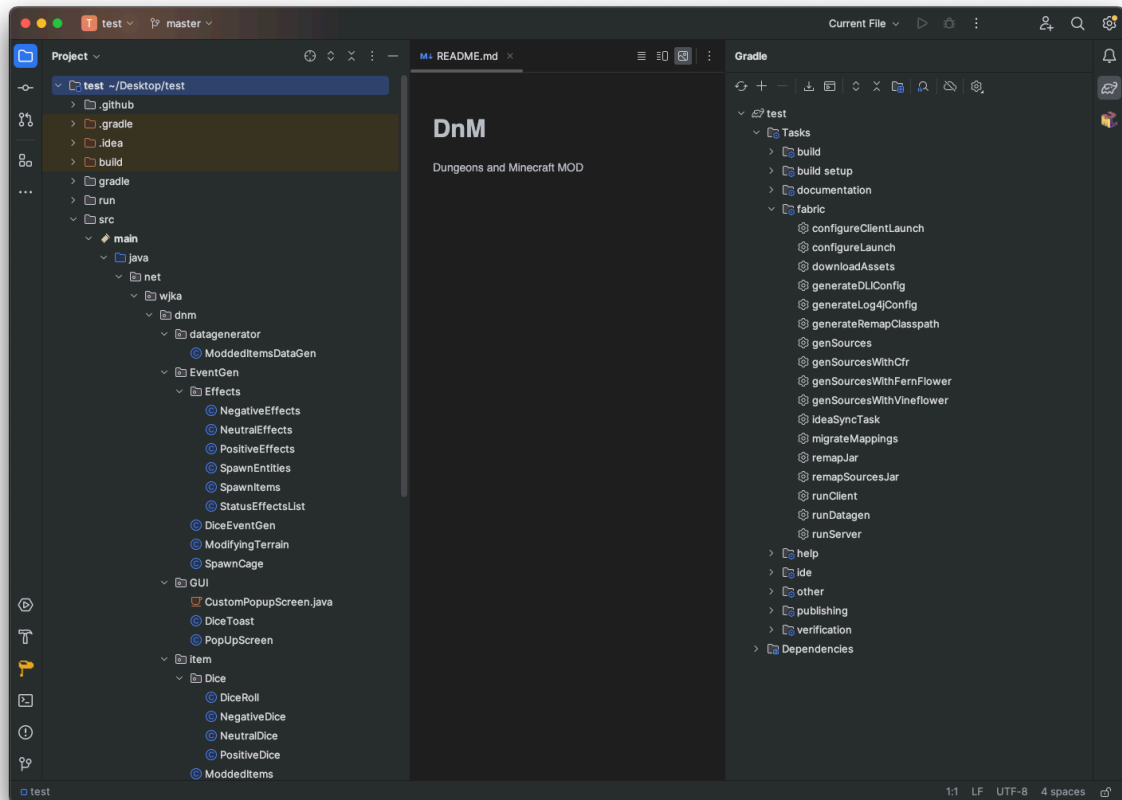


Und fügen sie im URL Eingabe Fenster folgenden GitHub Link ein:

<https://github.com/Hannah-Ga/DnM.git>

Im Bereich Directory bestimmen sie den Lokalen Ordner.





Nachdem sie das Projekt geöffnet haben sehen sie diese Übersicht. Ähnlich wie bei Eclipse, sehen sie auf der linken Seite die Klassen als auch andere Dateien. Auf der rechten Seite befindet sich der „Gradle Button“, mit welchem sie ebenfalls unter Tasks → fabric → runClient das Spiel starten