

Manuel utilisateur deuxième itération

Leo Flamencourt, Téo Pisenti, Frederic Camail, Cylia Yangour, Alexis Courboin, Emile Devos

April 2023

Compilation

Le git Hudson ne permet pas l'envoi de fichiers de plus de 1mo sur le serveur. Il nous est donc impossible de fournir un .jar qui contient toutes les dépendances nécessaires au lancement du programme. Il faudra donc que vous recompiliez vous même le programme.

Vous pouvez compiler le programme à l'aide de Maven, en faisant `mvn assembly:assembly` depuis la racine du git. Cela donnera un .jar avec toutes les dépendances dans le dossier target.

Sinon vous pouvez importer le projet dans Eclipse en faisant “file > import project > Maven > import existing maven project” et en choisissant le dossier cloné avec le git.

Lancement du jeu

Si vous avez créé le .jar avec maven comme indiqué précédemment, vous pouvez lancer le projet comme suit :

!! ATTENTION !! Veuillez lancer ces commandes dans la racine du git

1. `java -cp target/projet-long-1.0-SNAPSHOT-jar-with-dependencies.jar HelloBis` -> cela lancera le projet en mode graphique avec une interface d'exemple. L'interactivité est limitée pour l'instant (cliquer sur les boutons enverra juste un message dans la console).
2. `mvn compile exec:java -D exec.mainClass=Jouer -D exec.args="nom1 nom2 nom3 nom4"` -> cela lancera le projet en mode non graphique avec une vraie partie de Monopoly. Les “nom[1-4]” correspondent aux noms des joueurs dans la partie.

Si vous utilisez Eclipse, vous pouvez lancer le projet directement pour avoir le mode graphique évoqué précédemment. Vous pouvez sinon modifier les options de lancement pour lancer la classe “Jouer” avec les arguments “nom1 nom2 nom3 nom4” pour lancer dans le mode non graphique précédemment évoqué.