# Gruppe F – README

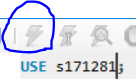
## Brugsvejledning

1. For at kunne starte og spille det afleverede monopoly spil skal der først og fremmest være installeret et kompatibel IDE på den anvendte computer
2. Projektet downloades og importeres til ens IDE.
3. Nødvendige tabeller oprettet i MySQL Workbench (se punkt for SQL tabel nedenfor)
4. Modificer database connecter i s171281-klassen. (Se anvisning nedenfor under ”Databasetilknytning”)
5. Kør mainmetoden i MiniMonopoly klassen for at starte spillet.

## SQL tabel

For at få databaseskemaerne ned på din egen database, så downloades monopoly.sql filen fra projektet, og derefter åbnes dette i mySQL workbench. Det er en forudsætning for at kunne køre programmet, at mySQL workbench allerede er installeret og virker.   
Herefter ændres ’USE’ til at skule benytte din egen database, som set på billedet nedenunder, hvor databasens navn skrives efter ’USE’:

  
Derefter skal der klikkes på det lille lyn lige ovenover ’USE’, og derfra vil de to tables blive kreeret i den database, som er blevet tilknyttet øverst.

  
Nu vil databasen være klar til at kunne modtage spillet, og der henvises nu til næste punkt om at lave connection til databasen i intellij.

## Databasetilknytning

Efter at have oprettet de nødvendige tabeller i ens database som forklaret ovenfor, skal denne connectes til vores Java kode, således matadorspillet kan gemmes heri. For at oprette forbindelsen mellem vores database og vores Java kode anvender vi API’et JDBC, som hjælper client til at tilgå og opdatere databaser. Denne JDBC connecter ses nedenfor, hvor der oprettes en forbindelse til en default bruger-identitet/User identity vha. af createConnection()-metoden. Denne metode har

returtypen Connection, som i næste linje bliver returneret. Drivermanager opretter forbindelse til databasen, hvis den kan ud fra de givne informationer som er blevet indtastet. Oprettelse til ens egen database sker ved at indtaste ens database url i ”database-url”, som er unik for hver database. Herefter indtastes user samt password i de to individuelle felter for disse. Hvis alt er indtastet korrekt, vil der blive skabt forbindelse til ens database og hvis tabeller er oprettet i ens database som beskrevet ovenfor, vil det nu være muligt at gemme og genindlæse matadorspil.



