

Compreheisive Client 設定ガイド

本文書について

本文書は、CC¹の設定項目について解説したガイドです。

設定ファイル

ユーザは、HeisClient_CC/setting以下にある各種設定ファイルを編集することで、CCの設定を変更することができます。

各設定項目は、1行に1つだけ記述され、その記述形式は以下に示すとおりです。

設定項目名 [空白] 設定値

設定ファイルの一覧と、その概要を以下に示します。

- HeisClient_CC/setting/CC/local_setting.conf: ローカルモードの設定ファイル
- HeisClient_CC/setting/CC/online_setting.conf: オンラインモードの設定ファイル
- HeisClient_CC/setting/CC/audience_setting.conf: 観戦モードの設定ファイル
- HeisClient_CC/setting/PseudoServer/heis_ps_setting.conf: 疑似サーバの設定ファイル

設定項目

以下に、各種設定項目について記載します。

ローカルモード(local_setting.conf)

- board_width: 盤面の幅。1以上の整数を指定してください。
- board_height: 盤面の高さ。1以上の整数を指定してください。
- my_team_name: 自チーム名。文字列で指定します。
- enemy_team_name: 敵チーム名。文字列で指定します。先頭の2文字がmy_team_nameの先頭2文字と被らないような名前を付けてください。
- my_infantries_init_x_coodinate_n: n番目の兵士の初期x座標。1～board_widthの範囲の整数を指定してください。
- my_infantries_init_y_coodinate_n: n番目の兵士の初期y座標。1～board_heightの範囲の整数を指定してください。
- first_turn_team: 先攻となるチームのチーム名。文字列で指定します。my_team_name, enemy_team_nameどちらでもない名前を指定した場合は、敵チームが先攻になります。

オンラインモード(online_setting.conf)

- server_ip_addr: サーバのIPアドレス²。文字列で指定します。
- server_port_num: サーバのポート番号。0～65535の範囲の整数を指定してください。
- team_name: 自チーム名³。文字列で指定します。

観戦モード(audience_setting.conf)

- server_ip_addr: オンラインモードの同名項目に同じ。
- server_port_num: オンラインモードの同名項目に同じ。

疑似サーバ(heis_ps_setting.conf)

- scenario_file_name: シナリオファイル名。文字列で指定します。シナリオファイルを HeisClient_CC/setting/PseudoServer/files に置いている限り、ディレクトリ名の記述は不要です。
- listen_ip_addr_first: 先攻プレイヤーからの接続を待ち受けるIPアドレス。文字列で指定します。
- listen_ip_addr_second: 後攻プレイヤーからの接続を待ち受けるIPアドレス。文字列で指定します。
- listen_port_num_first: 先攻プレイヤーからの接続を待ち受けるポート番号。0～65535の範囲の整数を指定してください。
- listen_port_num_second: 後攻プレイヤーからの接続を待ち受けるポート番号。0～65535の範囲の整数を指定してください。

1. heis総合クライアント"Compreheisive Client"の略。 [🔗](#)

2. IPv4形式。以下、すべてのIPアドレスについて同様。 [🔗](#)

3. 相手のチーム名やサーバの実装により、実際に対戦で使用されるチーム名はここで指定した名前とは違う名前になる場合があります。 [🔗](#)