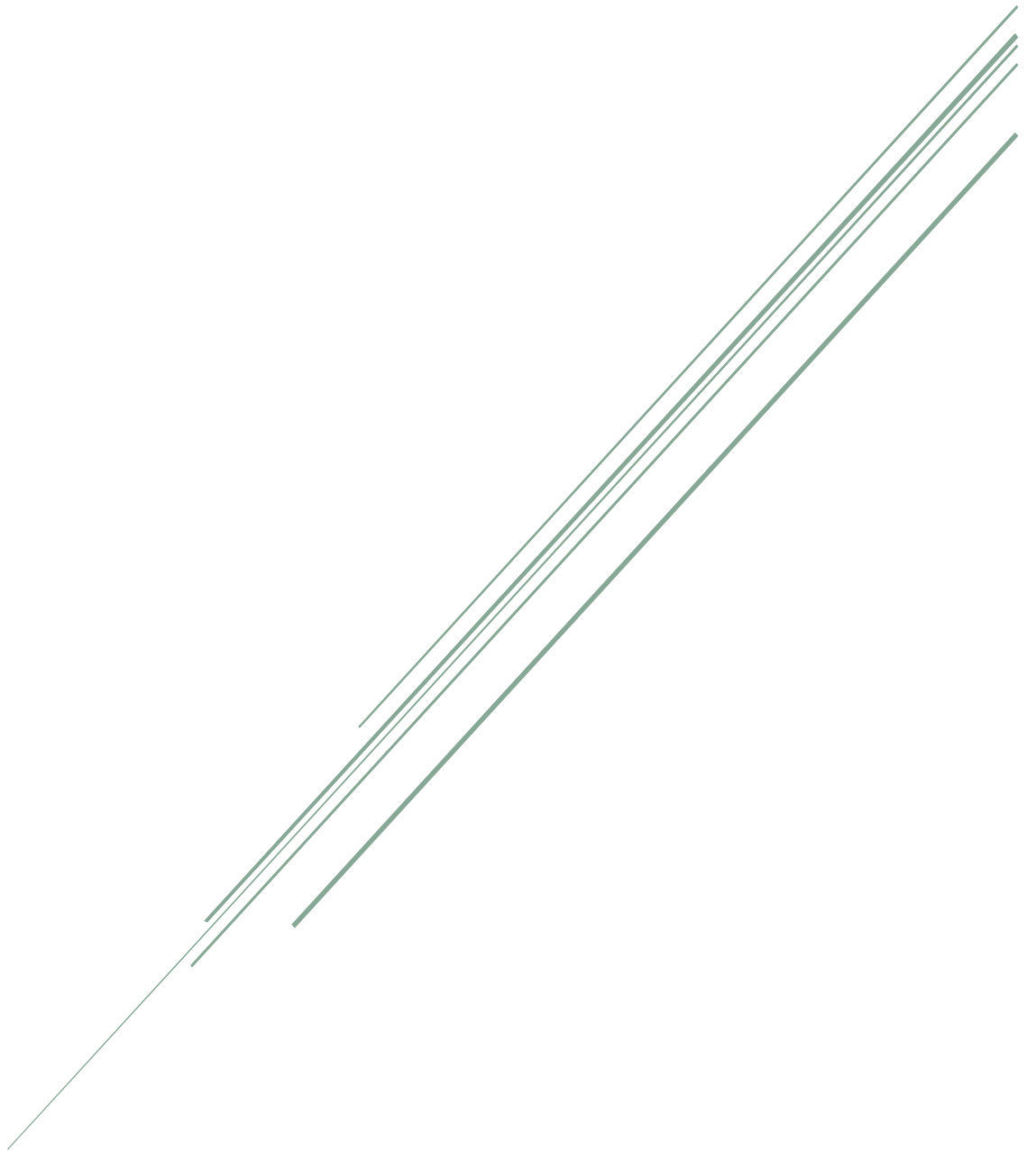


# DEMOSTRACIÓN FUNCIONAMIENTO

PSP



Manuel Ruiz Jiménez  
2ºDAM

# Índice

<b><i>Hundir la Flota con Sockets</i></b>	<b><i>1</i></b>
1º paso	1
2º paso	1
3º paso	1
4º paso	1
5º paso	2
6º paso	2
Demostración de las distintas pantallas.	3

## Hundir la Flota con Sockets

### 1º paso

Debemos tener la base de datos montada en un servidor sql, yo estoy utilizando MySQL Server, junto a MySQL WorkBench. Donde solo tendremos que importar los datos del archivo.sql

### 2º paso

Teniendo la base de datos lista y en funcionamiento ahora simplemente tenemos que importar los dos proyectos enviados en zip siendo 1 el servidor y otro el cliente.

Nota: puede que en el servidor necesites volver a seleccionar la dependencia de “mysql-connector-j-8.2.0”, que es necesaria para el manejo de la base de datos.

Nota 2: he utilizado eclipse para hacer el proyecto, así que es recomendable que lo uses también si te da problema, que en un principio no debería ya que lo he intentado abrir desde NetBeans y no me da fallo.

### 3º paso

Teniendo ya importado los dos proyectos comprobamos en el servidor si el archivo “GestionDatos.java” del servidor tiene el usuario y la contraseña de nuestra base de datos.

Nota: por defecto lo tengo como usuario: root, contraseña: root.

### 4º paso

Teniendo esto ya podremos ejecutarlo, recomendable hacerlo con los .jar

Para ello necesitaremos tres ventanas de cmd.

Primera ventana:

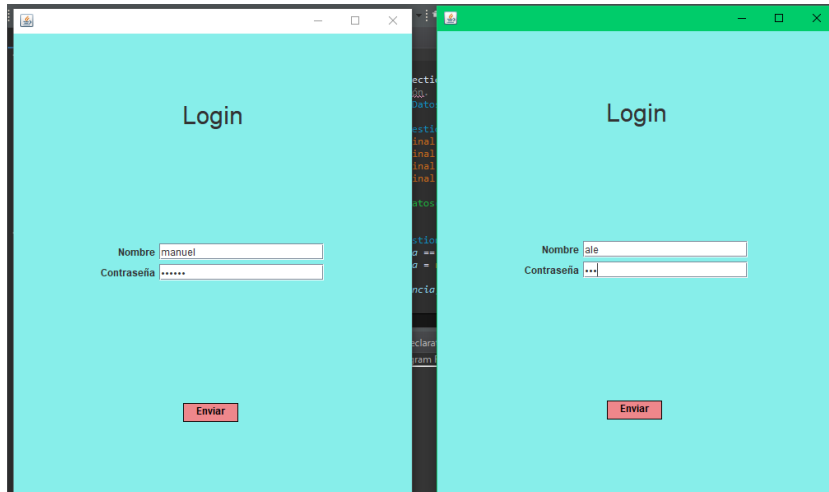
- En esta nos situamos en el proyecto del servidor donde se encuentra el archivo “servidor.jar”, y pondríamos el siguiente comando “**java -jar servidor.jar**”, con esto ya estaría funcionando.

Segunda y tercera ventana:

- En esta nos situamos en el proyecto del cliente donde se encuentra el archivo “cliente.jar”, y pondríamos el siguiente comando “**java -jar cliente.jar**”, con esto ya estaría funcionando. Nota: usamos dos para ir mirando probando.

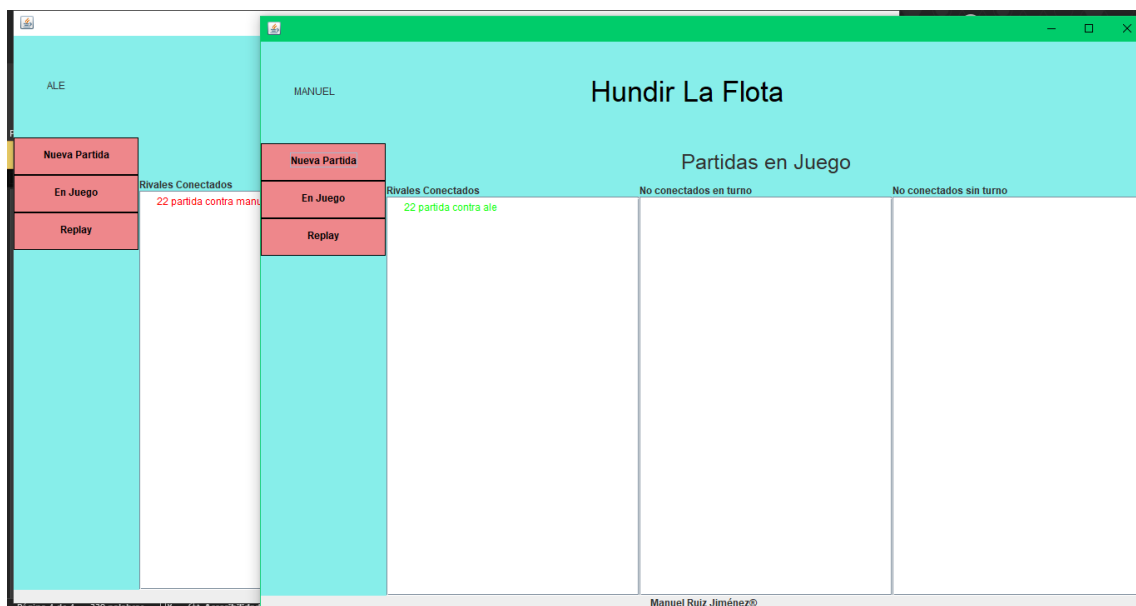
## 5º paso

Teniendo ya iniciada la aplicación simplemente pondremos en los dos Login los usuarios que queremos utilizar manuel, y ale siendo la contraseña el mismo nombre.



## 6º paso

Al iniciar aparecerá esta pantalla y ya podremos movernos como queramos.

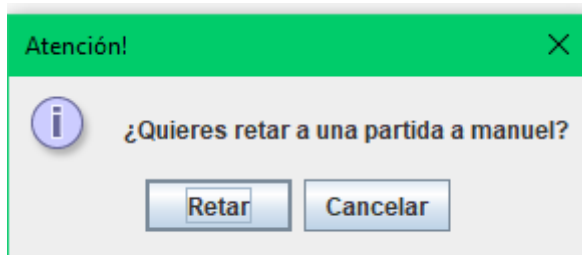


## Demostración de las distintas pantallas.

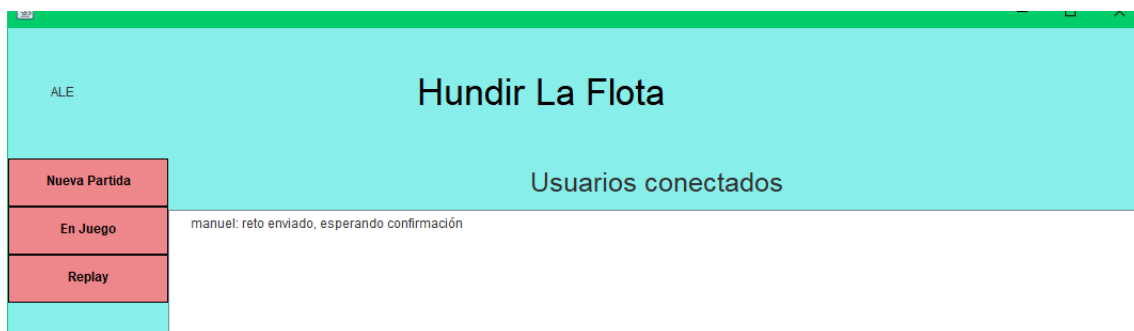
La pantalla de nueva partida para retar a otros jugadores conectado que en nuestro caso solo aparecerá el otro usuario con el que estemos conectado.



A la hora de seleccionar aparecerá 1 pantalla para poder retar



Y el texto cambiara para poder ver que lo has retado.



En cambio, a la otra persona le llegara que tiene un desafío pendiente y al seleccionar tendrá que aceptar o rechazar la partida

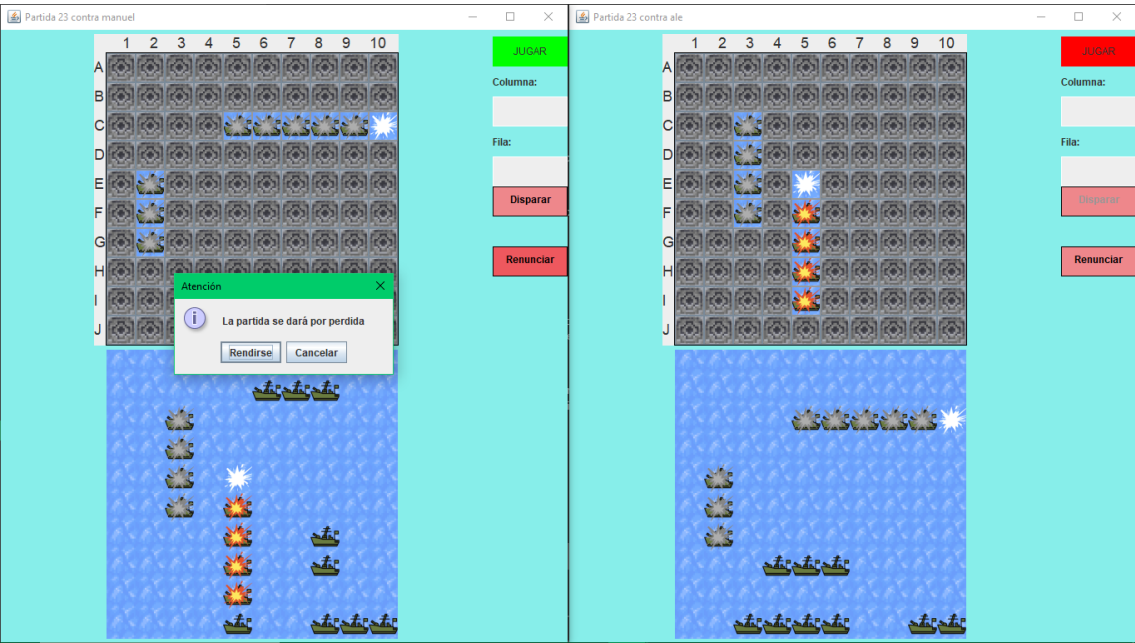


Si acepta, los llevará directamente a la pantalla de la partida

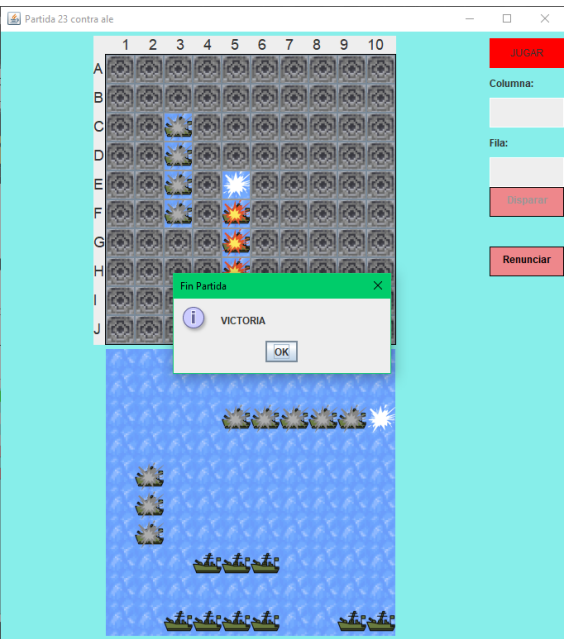


Ahora sería simplemente jugar por turno (el turno lo indica si el texto “JUGAR” está en rojo o en verde, siendo verde que puede jugar y rojo que no puede) hasta ganar, también tiene la opción de rendirse y con ello finalizar esta partida dándole la victoria a tu contrincante.

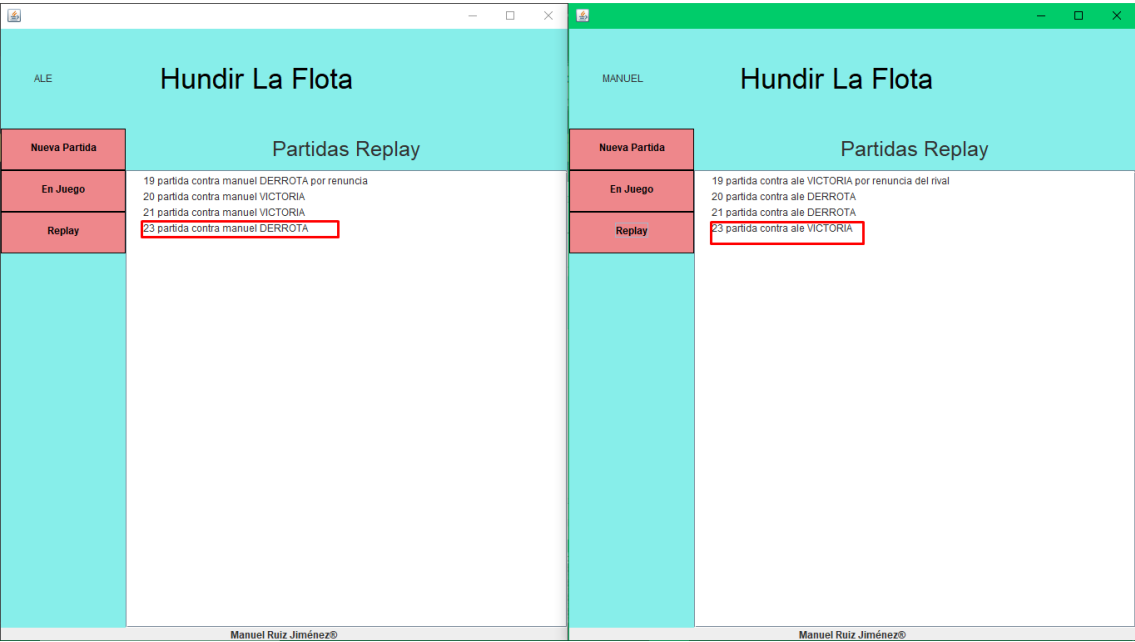
Habiendo jugado un par de rondas decido rendirme y con ello se me cierra la partida del juego acabado.



A mi contrincante en lugar de cerrar su partida le da el mensaje de que ha ganado y tendrá que cerrar esta ventana él.



Ahora vamos a verificar la pantalla de “Replay”, donde en la lista habrá aparecido una nueva



Si entramos desde uno de ellos nos mostrara lo siguiente.



Si le damos a siguiente hará el siguiente movimiento realizado desde esa posición y si le damos a inicio volverá al estado original.

¡¡Nota importante!!: si la pantalla de tu ordenador es pequeña entonces los botones pueden no verse, para solucionarlo haz la ventana de replay un poquito más pequeña.



Para terminar, vamos a revisar el menú de “En Juego”, que nos mostrara tres menús.



En el primero aparecen los rivales que están conectados (indicara de quien es el turno de la partida igual que cuando jugamos siendo verde o rojo).

En el segundo aparecerán los rivales que están desconectados en tu turno de jugar (tu aun podrías realizar tu movimiento y pasara tu turno.) (Nos desconectamos con el que no es el turno para probarlo.)



En el tercero aparecerán los rivales que están desconectados en su turno de jugar (tu tendrás que esperar a que tu rival se conecte y juegue) (hemos jugado nuestro turno para poder ver esto.)



Con esto ya sabemos como utilizar la aplicación.