

Trylma - instrukcja

Aleksandra Gołębiowska 254631

Mateusz Kmak 254625

1 Wstęp

Projekt składa się z trzech modułów: *server*, *client*, *common*. Moduł *server* zawiera wszystkie rzeczy związane z serwerem - klasy odpowiedzialne za logikę gry oraz klasy obsługujące połączenie za pomocą gniazd z klientami. W module *client* znajdują się klasy, które obsługują połączenie aplikacji klienckiej z serwerem oraz wszelkie rzeczy związane z interfejsem użytkownika. Oba te moduły zależą od modułu *common*, który zawiera klasy, które są przez nie wykorzystywane (np. parser do komend wysyłanych przez klienta i serwer).

Diagramy klas znajdują się w folderze *diagrams*.

2 Kwestia skompilowania i uruchomienia, czyli "Jak zrobić żeby działało?"

Jako że istnieją zależności międzymodułowe, to na początku w roocie projektu (czyli tam, gdzie widoczne są foldery *server*, *client* i *common*) należy wykonać komendę: *mvn install*.

Następnie przechodzimy do uruchomienia. Potrzebne będą minimalnie 3 terminale: 1 do odpalenia serwera i 2 do odpalenia klientów.

Terminal 1:

Przechodzimy do folderu *server*, przechodzimy do folderu *server/target* i uruchamiamy serwer komendą *java -jar server-1.0.jar TwoPlayerChineseCheckers*.

Aby odpalić serwer dla innej liczby graczy, wystarczy *Two* zastąpić słowami *Three*, *Four* albo *Six*.

Terminale 2 i 3:

Przechodzimy do foldery *client*, przechodzimy do folderu *client/target* i uruchamiamy klienta komendą *java -jar client-1.0.jar*.