

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*.

3 Instrukcja obsługi

3.1 Obsługa planszy

W centrum okna klienta powinna pokazać się plansza. Na niej kolorowymi kółkami zaznaczone są pionki. Każdy kolor należy do innego gracza. Ruch wykonuje się w swojej

turze klikając na pole z pionkiem, a potem wykonuje się drugi klik na pole do którego chce się ten pionek ruszyć. Po wykonaniu ruchu możliwe są dwa rezultaty:

1. Ruch jest prawidłowy i się wykona, wtedy czekamy na następną turę.
2. Ruch jest nieprawidłowy, wtedy pojawi się komunikat o tym informujący i trzeba wykonać inny ruch

Uwaga: Na początku rozgrywki warto eksperymentalnie dowiedzieć się które pionki należą do gracza. Jeżeli wykonany ruch jest prawidłowy, ale pojawia się komunikat mówiący że nie jest, to znaczy że gracz próbował wykonać ruch na pionku który do niego nie należał.

3.2 Obsługa panelu bocznego

Na panelu bocznym wyświetla się napis *It's your turn*, który informuje gracza, że nastąpiła jego kolejka. Również widoczny jest tam przycisk *Skip turn*, który pozwala graczowi na pominięcie kolejki - wystarczy, że na niego kliknie.