

## Gra Tekken – Dokumentacja

### Jak uruchomić grę?

1. Najpierw uruchamiamy plik **Server.java** aby uruchomić główny serwer gry, z którym komunikuje się gracz.
2. Po uruchomieniu **Server.java** uruchamiamy plik **Client.java** aby utworzyć nowego gracza, dołączenia do serwera i rozpoczęcia rozgrywki. Pierwszym krokiem jest podanie przez użytkownika cztero cyfrowego numeru portu z którym będzie komunikował się serwer. Gdy wszystko przebiegnie poprawnie, gracz znajdzie się w menu głównym gry.

### Poszczególne klasy gry.

**Server.java** - uruchamia server a porcie, który został odczytany z pliku **konfig.xml**. Po dostaniu się do głównego menu gracz ma 3 opcje: 1- przeczytać zasady gry, 2- grać online z innymi graczami, 3- porozmawiać na czacie z innymi graczami.

**NowyKlient.java** - wyświetla główne menu, zapewnia klientowi komunikację między graczami a serwerem, a także pobiera od każdego gracza jego IP.

**PvP.java** – obsługuje, grę multiplayer, gdy dołączy jeden gracz, otrzymuje komunikat „Czekaj!”, gdy dołączy drugi obaj gracze zostają ze sobą połączeni a następnie zaczyna się walka, kto szybciej przepisze

poprawnie ataki ten wygrywa runde, po starciu gracze wracają do głównego menu.

**Czat.java** – obsługuje czat tekstowy między graczami, dodaje gracza do listy pisarzy, gracze mogą się ze sobą komunikować, gdy zostanie wpisane słowo „wyjdź”, zostaje on usunięty z listy pisarzy i następuje powrót do menu głównego

**Atak.java** – obsługuje wysyłanie losowo wybranych ataków do graczy, które muszą przepisać.

**Flag.java** – flaga zwracająca true albo false

**JunitTest** (testy jednostkowe) – Sprawdza poprawne działanie serwera, komunikacji gracza z serwerem oraz innymi graczami, dodawaniem nowych graczy do listy a także działanie flagi.