

Manuel d'utilisation et d'installation.

Yann Lederrey

June 13, 2018

Chapter 1

Manuel d'utilisation

1.1 Serveur

Avant de démarrer le serveur veuillez vérifier que vous avez suivis l'installation de celui-ci (vous trouverez l'information dans la suite du document).

Pour démarrer le serveur exécutez la commande `java -jar ds_server.jar` dans le terminal.

Cette application n'affiche des informations que dans le terminal, Ceci est normal et les informations affichées sont des informations de debug du au fait que nous ne sommes que en ALPHA.

1.2 Client

Avant de démarrer un client veuillez vérifier que vous avez suivis les étapes d'installation de celui-ci (vous trouverez l'information dans la suite du document).

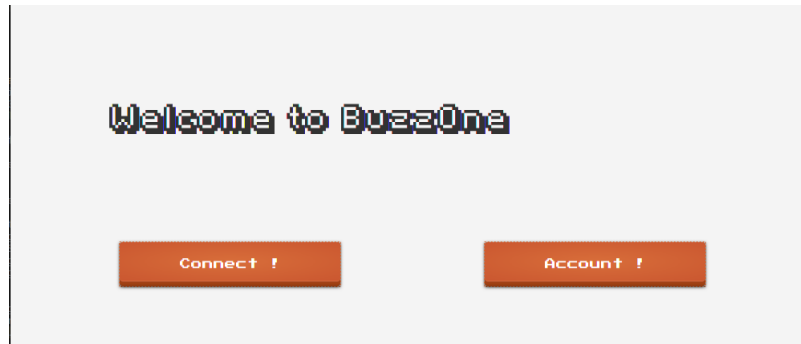
Pour démarrer le serveur exécutez la commande `java -jar ds_client-1.0-SNAPSHOT-launcher.jar` dans le terminal.

Sachez que afin d'avoir des questions à poser il faut jouer au mode histoire. Chaque question répondue juste vous sera ajoutée à votre liste personnelle. Vous pourrez alors la poser dans le mode duel.

A la fin de chaque combat dans le mode histoire vous gagnez un item aléatoire.

A la fin d'un combat en mode duel vous gagnez un item correspondant au type d'adversaire que vous avez battu.

1.2.1 Accueil

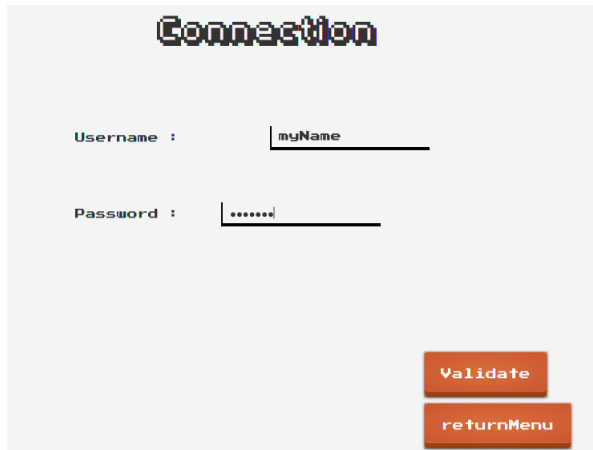


1.2.2 Création de compte

A screenshot of a web application's "Create Account" form. The title "Create Account" is centered at the top. Below it, there are three input fields: "Username :" with the text "myName", "Password :" with masked characters "****", and "Choice your student class :". Under the last field, there are three radio button options, each with a description of a student class: "Le Cartésien : étudiant rationnel, logique, méthodique, il n'est jamais en retard et cherche à avoir les meilleures résultats afin d'acquérir le plus de connaissance possible.", "L'Hédoniste : étudiant priorisant les joies de la vie à l'étude, social, drôle et bon vivant, cela ne l'empêche pas de réussir ces études malgré son rythme de vie.", and "Le Cynique : étudiant imprudent, éffronté même parfois insultant. Il cherchera par tous les moyens de réussir au détriment des autres et par tous les bons et surtout mauvais moyens.". At the bottom, there are two orange rectangular buttons: "Valider" and "returnMenu".

1. Créer un compte : pour cela choisissez Account.
2. Ajoutez un username et un mot de passe et choisissez votre classe. Les classes définissent seulement l'image de votre personnage ainsi que les 3 items de départ. (cf. rapport générale)
3. Cliquez sur Valider.

1.2.3 Connexion



Connection

Username : myName

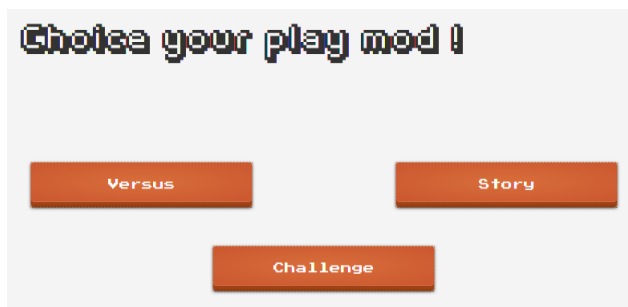
Password : *****

Validate

returnMenu

1. Se connecter : pour cela choisissez Connect.
2. Donnez votre username et votre mot de passe.
3. Cliquez sur Valider.

1.2.4 Menu de jeu



1.2.5 Mode joueur contre joueur

1. Vous voulez vous mettre en attente de défis : pour cela choisissez Versus.
Il vous faut alors attendre que quelqu'un vous défie.
2. Vous voulez défier quelqu'un en attente : pour cela choisissez Challenge.



1. choisissez votre adversaire dans la liste.
2. Cliquez sur Fight

1.2.6 Mode histoire

1. Joueur en mode histoire : pour cela choisissez Story.

1.2.7 Combat

Les combats fonctionnent en tour par tour. Le premier commence par poser ça question et l'autre répond. Vous avez la possibilité d'utiliser des items si vous en possédez.

Dans le cas du mode histoire vous ne pouvez pas poser de questions.

Lorsque vous répondez juste votre adversaire perd des points de vie, lorsque que votre adversaire répond faux il perd des points de vie.

Poser une question



1. choisissez une question parmi celles à choix.
2. Cliquez sur Ask.
3. vous aurez de résultat de la dernière réponse donnée qui s'affichera (FALSE ou RIGHT).
4. vous attendez alors que votre adversaire vous pose une question.

Répondre à une question



1. Si vous souhaitez utiliser un item Cliquez sur le bouton Item.
2. Sinon choisissez une réponses parmi celles à choix.
3. Cliquez sur Answer.
4. vous aurez de résultat de la dernière réponse donnée qui s'affichera (FALSE ou RIGHT).
5. vous passerez en mode poser une question.

Utiliser un item



1. Si vous souhaitez revenir au mode question cliquez sur Fight.
2. Sinon choisissez un item parmi ceux disponible (nombre d'objet restant affiché).
3. Cliquez sur UseItem.
4. Revenez à la question avec le bouton Fight.

Chapter 2

Manuel d'installation

2.1 Serveur

1. Vérifier que vous avez les fichiers de serveur comprenant :
 - Un fichier exécutable java : ds_server.jar
 - Un fichier questions.json
 - Un dossier src contenant un dossier main contenant un fichier ds_sb (base de données SQLite)
2. Exécutez le fichier java avec la commande suivante : `java -jar ds_server.jar`

Cette application n'affiche des informations que dans le terminal, Ceci est normal et les informations affichées sont des informations de debug du au fait que nous ne sommes que en ALPHA.

2.1.1 Configuration

La Configuration des questions du jeu et des professeurs se fait via l'édition du fichier questions.json.

Lorsque vous avez modifié le fichier questions il est obligatoire de redémarrer le serveur.

Pour ajouter une questions veuillez ajouter un ligne dans le tableau Questions, la ligne doit impérativement respecter la nomenclature suivante :

```
{"id" : 1, "Question" : "En C quel est la taille de SHRT_MAX + 1", "RepOk" : "32,767", "rep3" : "32,767", "rep4" : "0"}
```

- id : numéro de la question (attention numéro unique).
- Question : Question que vous souhaitez poser.
- RepOk : réponse juste à votre question.
- Rep2 : une de vos réponses fausses.
- Rep3 : une de vos réponses fausses.

- Rep4 : une de vos réponses fausses.
- Si votre question n'est pas la dernière de la liste ajoutez une virgule à la fin.

Pour ajouter un professeur veuillez ajouter un ligne dans le tableau Profs, la ligne doit impérativement respecter la nomenclature suivante :

```
{ "id" : 1, "Prof" : "Miguel", "pv" : 100, "niveau" : 1, "questions" : [13,14,15,
```

- id : numéro du professeur qui définira l'ordre dans lequel il arrive en mode histoire.
- Prof : Nom du professeur.
- pv : points de vie du professeur.
- niveau : niveau du professeur.
- questions : tableau d'id de question que le professeur peut demander.
- Si votre question n'est pas la dernière de la liste ajoutez une virgule à la fin.

2.2 Client

1. Vérifier que vous avez les fichiers de client comprenant :
 - Un fichier exécutable java : ds_client-1.0-SNAPSHOT-launcher.jar
 - Un fichier de configuration config.properties
2. Exécutez le fichier java avec la commande suivante : `java -jar ds_client-1.0-SNAPSHOT-launcher.jar`

2.2.1 Configuration

Afin que votre application client puisse contacter votre serveur vous devez lui préciser un adresse et un port.

Vous pouvez préciser cette information dans le fichier config.properties

De base de serveur écoute en localhost sur le port 4500.