

**Názov semestrálnej práce**

Pong

Vypracoval(a): **Pavol Konečný**

Študijná skupina: **5ZY36**

Predmet: **Princípy operačných systémov**

Cvičiaci: *Ing. Patrik Rusnák, PhD.*

# Používateľská príručka Pong

Na začiatku nahrame projekt na frios. Spravíme to pomocou príkazu:

scp -r -P 10022 pong [meno@frios2.fri.uniza.sk](mailto:meno@frios2.fri.uniza.sk):

Následne sa prihlásime cez ssh na frios:

Ssh [meno@frios2.fri.uniza.sk](mailto:meno@frios2.fri.uniza.sk) -p 10022

Ďalej si build-neme projekt pomocou príkazov:

cd pong

mkdir build

cd build

cmake ..

cmake –build .

A teraz môžeme spustiť server a hru.

Na spustenie servera zadáme:

./pong-server -> Otvorí sa nám server na localhoste na porte 8080.

Na spustenie clienta zadáme:

./pong client <adresa>

Otvorí sa client a pokúsi sa pripojiť na adresu <adresa> na porte 8080.

Potom ako sa client pripojí na server ,sa spustí hra.

**Ovládanie hry**

Platformu ovládame pomocou šípiek na klávesnici. Pomocou pravej šípky sa platforma posunie do prava a pomocou ľavej šípky zase do ľava. Hra skončí akonáhle jeden hráč nestihne chytiť loptu.