

Manuel d'Utilisation Arène Vectorielle Sychrone

Julien Bissey
Kelly

15 avril 2019

1 Introduction

Le but du jeu est de déplacer un vaisseau jusqu'à un objectif pour gagner des points.

Ce jeu est divisé en deux parties, Serveur et Client. Il suffit de faire make à la racine du jeu pour créer les exécutables dans bin. On peut alors lancer le serveur et les clients :

```
Server <ip> <port>  
java client.Client <ip> <port> <player_name>
```

exemple :

```
./Server localhost 12345  
java client.Client localhost 12345 Testeur
```

On peut également lancer le serveur dans un mode compatible respectant davantage le formulaire de base.

```
Server <ip> <port> -comp
```

La principale différence étant que le server au format compatible ne gère pas les collisions élastiques, les obstacles sont donc immobiles.

2 Serveur

Une fois le serveur lancé, il n'y a plus besoin de s'en occuper. Si le server print "please decrease Values.server_tickrate", cela signifie qu'il n'a pas le temps de faire tous ses calculs avec son tickrate actuel. Une autre manière de pallier au problème peut être de réduire le nombre d'obstacles ou le nombre de joueurs maximum. Cela ne devrait pas arriver avec les constantes actuelles.

3 Client

Une fois le client lancé, il ouvre la fenêtre de jeu. La flèche bleue est le vaisseau du joueur, les flèches rouges sont ceux des ennemis. L'objectif est représenté par un disque vert, les obstacles par des polygones blancs.

Les informations utiles au joueur envoyées par le serveur sont affichées dans la sortie standard.

Le joueur dispose de 3 actions :

- Flèche haute : accélérer
- Flèche gauche : tourner à gauche (babord)
- Flèche droite : tourner à droite (tribord)