

Tutoriel développeur SSO sous Windows

Télécharger les outils

- Télécharger et installer EasyPHP (et le lancer). Dans ce tutoriel, on considérera que le logiciel est installé dans le répertoire « C:\Program Files\EasyPHP ».
- Télécharger et installer TortoiseGIT (et l'installer).

Télécharger les sources

Utiliser TortoiseGIT pour récupérer les 4 dépôts situés à cette adresse : <https://github.com/StarshineOnline>

Pour utiliser TortoiseGIT, se référer à ce tutoriel : <https://github.com/StarshineOnline/Starshine-tools/blob/master/git.pdf?raw=true> (en page 3, faire de meme pour les deux autres dépôts :

[git@github.com:StarshineOnline/Starshine-tools.git](https://github.com/StarshineOnline/Starshine-tools.git) et [git@github.com:StarshineOnline/Starshine-tools.git](https://github.com/StarshineOnline/Starshine-tools.git) ou les télécharger directement sur <https://github.com/StarshineOnline>)

Si vous ne savez pas bien utiliser GIT, il est préférable, au moins dans un premier temps, de télécharger les dépôts dans un dossier différents de celui qui sera utilisé pour le développement. Il faudra alors copier les fichiers modifier dans le dossier contenant votre version locale du dépôt des sources avant d'effectuer le commit.

Les 4 dépôts contiennent :

- *Starshine-Online* : source du jeu et patch sql (fichiers .sql du dossier sql) comprenant les modifications de la base de données appliquées lors des commits.
- *Starshine-images* : images du jeu
- *Starshine-docs* : documentation du code du jeu générée par doxygen
- *Starshine-tools* : outils divers

Une fois les dépôts téléchargés :

1. Aller dans le répertoire « www » de EasyPHP (c'est celui où sont mis les fichiers accessibles à travers votre serveurs). Ce dossier se trouve dans le répertoire racine de EasyPHP (dans notre cas « C:\Program Files\EasyPHP\www ») et peut-être atteint en cliquant sur l'icône d'EasyPHP puis sur explorer.
2. Dans ce répertoire « www », créer un nouveau répertoire pour y mettre le code de SSO, nous pourrions par exemple le nommer « starshine-online.com », ce qui aura l'avantage d'activer Starshinezilla dessus.
3. Copier le contenu du dépôt "Starshine-Online" dans ce nouveau répertoire
4. Créer un sous-répertoire image et y copier le contenu du dépôt "Starshine-images"

Mise en place de la base de donnée

1. Clic droit sur l'icône EasyPHP puis sur « Administration ».
2. Dans la page internet qui s'affiche ouvrir « PHPMyAdmin »
3. Créer une base de données pour le jeu, que nous pouvons appeler « starshine_jeu »
4. Eventuellement créer une base de données pour les logs (anciens logs de journaux et de connexions), que l'on peut appeler « starshine_log »
5. Eventuellement créer une base de données pour le forum, que l'on peut appeler « starshine_forum »
6. Si vous avez créé une base pour le forum sélectionner celle-ci et cliquer sur importer. Puis, avec le contrôle « Parcourir, sélectionner le fichier « punbb_skull.sql » du dépôt « Starshine-tools »
7. Pour importer la base de données du jeu, vous pouvez effectuer la même opération en sélectionnant la base du jeu, décompressant le fichier « starshine.sql.bz2 » se trouvant dans le dépôt « Starshine-tools » et important le fichier décompressé. Attention néanmoins, le fichier étant volumineux il faudra si prendre en plusieurs fois et utiliser l'option d'importation partielle. Une autre solution est d'utiliser les outils en ligne de commande, ce qui évite les désagréments cités juste avant (voir plus loin pour savoir comment procéder).



- Il est fort probable qu'il faille appliquer certains patches. Pour cela, vérifier la date du commit ayant modifié le fichier « starshine.sql.bz2 » pour la dernière fois (clic droit sur le zip et show logs) et à l'aide de l'interface d'importation de PHPMyAdmin importer tous les fichiers « update_AAAMMJJ.sql » (AAAMMJJ étant la date du fichier) du répertoire « sql » du dépôt « Starshine-Online » qui sont plus récent que cette date. Alternativement vous pouvez aussi demander gentiment à Irulan de mettre à jour le fichier « starshine.sql.bz2 ».

Importation de la base de données à l'aide des outils en ligne de commande :

- Décompresser le fichier « starshine.sql.bz2 » dans le dossier « C:\ Program Files\EasyPHP\mysql\bin »
- Ouvrir l'invite de commande et taper :
cd « C:\ Program Files\EasyPHP\mysql\bin »
mysql -hlocalhost -uroot -p starshine_jeu < starshine.sql
Lorsqu'il demande le mot de passé, appuyer sur entrer.

Modifier pour des fichiers sources pour utilisation en local

Enlever le « .sample » à la fin des fichiers en « .php.sample », puis les modifier :

- root.php : modifier

```
define('root', '/srv/starshine-data/starshine/starshine_test/');
```

```
define('root', 'C:\Program Files\EasyPHP\www\starshine-online.com/');
```
- variable_inc.php (sous repertoire inc) : modifier

```
define('BASE', 'http://www.starshine-online.com/');
```

```
define('BASE', 'http://127.0.0.1:8080/starshine-online.com/');
```
- Et ajouter (par exemple à la fin du fichier) :

```
error_reporting( E_ALL ^ (E_NOTICE | E_DEPRECATED) );
```
- connect.php : modifier

```
$cfg["sql"]["db"] = "starshine";
```

```
$cfg["sql"]["db"] = "starshine_jeu";
```
- connect_forum.php : modifier

```
$cfg_forum["sql"]["user"] = "starshine";
```

```
$cfg_forum["sql"]["user"] = "root";
```
- connect_log.php : modifier

```
$cfg_forum["sql"]["user"] = "starshine";
```

```
$cfg_forum["sql"]["user"] = "root";
```

Fin

À partir de là tout devrait être bon.

Il ne reste plus qu'à cliquer sur l'icône d'EasyPHP puis sur « Administration » ou « Web local », puis sur le lien « starshine-online.com » pour accéder à la version locale du jeu.