**Deployment-Manual**

**“I am not in the Moodle”**

**1. Überblick**

Dieses Deployment-Handbuch bietet eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Bereitstellung des 2D Escape Room Spiels "I am not in the Moodle". Das Dokument umfasst alle notwendigen Schritte, Abhängigkeiten und Konfigurationen, die für eine erfolgreiche Bereitstellung der Anwendung erforderlich sind.

**2. Hosting**

Derzeit wird das Spiel nicht auf einem Webserver gehostet, sondern lokal auf dem Computer des Benutzers ausgeführt.

**3. Voraussetzungen**

* Ein Computer mit Windows oder macOS.
* Administratorrechte auf dem Computer.
* Internetzugang, um notwendige Dateien und Abhängigkeiten herunterzuladen.

**4. Installation und Ausführung**

**Benötigte Software und Bibliotheken:**

* Git: Zum Klonen des Repositories von GitHub. <https://git-scm.com/downloads>
* Visual Studio (für Windows): Mit installierten C++-Entwicklungstools.  
  <https://visualstudio.microsoft.com/de/>
* Alternativ zu Visual Studio: CLion (für macOS oder Windows): Eine C++-Entwicklungsumgebung von JetBrains.
* SFML: Simple and Fast Multimedia Library für die Handhabung von Grafik, Audio und Eingabe. <https://www.sfml-dev.org/download.php>

**Repository Klonen**

* git clone <https://github.com/SusPenn/ITP---escaperoom.git>

**Projekt “builden”**

Für Windows mit Visual Studio

* Auswählen des geklonten Repository-Verzeichnis (z.B. C:\path\to\ITP---escaperoom\EscapeRoom).
* Visual Studio erkennt automatisch die CMakeLists.txt und konfiguriert das Projekt.
* Klicken Sie auf Erstellen > Projektmappe erstellen (oder drücken Sie F7).

Für macOS mit CLion

* Klicken Sie auf Open und wählen Sie das geklonte Repository-Verzeichnis (z.B. ~/path/to/ITP---escaperoom/EscapeRoom).
* CLion erkennt automatisch die CMakeLists.txt und konfiguriert das Projekt.
* Klicken Sie auf das Hammer-Symbol (Build Project) in der oberen rechten Ecke, um das Projekt zu bauen.

**5. Fehlerbehebung**

* Fehlende DLL Dateien:   
  Die benötigten .dll Dateien zum Ausführen des Spiels sind bereits im Build-Verzeichnis vorhanden. Bei einem Fehler wird empfohlen, das gesamte Projekt erneut zu klonen.
* Build-Fehler:   
  Überprüfen Sie, ob alle Abhängigkeiten korrekt referenziert werden und Visual Studio bzw. CLion die notwendigen Entwicklungstools installiert hat.
* Laufzeitfehler:   
  Überprüfen Sie die Anwendungsprotokolle und stellen Sie sicher, dass alle Mediendateien (Bilder, Schriftarten, Audio) korrekt in den erwarteten Verzeichnissen platziert sind.
* CMaikeList.txt wurde nicht automatisch konfiguriert:   
  Falls die CMakeLists.txt Datei nicht automatisch konfiguriert wird: Die Datei befindet sich im Root-Verzeichnis des Projekts und kann manuell ausgewählt werden.

**6. Zusätzliche Hinweise**

* Das Spiel erfordert eine Tastatur zur Eingabe von Highscores und eine Maus für das Gameplay.
* Für weitere Unterstützung beziehen Sie sich auf das im Repository bereitgestellte Benutzerhandbuch.

Dieses Handbuch deckt alle notwendigen Schritte zur Bereitstellung des Spiels "I am not in the Moodle" ab, von der Klonung des Repositories bis hin zur Ausführung der gebauten ausführbaren Datei. Stellen Sie sicher, dass alle Abhängigkeiten korrekt installiert und referenziert sind, um einen reibungslosen Bereitstellungsprozess zu gewährleisten.