

↑ Vorlesungen Ausgewählte Probleme der Informatik (Ai),  
Anwendungssystembau (Asb), Projekt, Projektvertiefung, Projektarbeit  
Geschäftsprozesse (Pg)“

▷ Handbuch für das 4-Gewinnt-Serverprogramm

S-Stufe: nicht relevant

Status: Produktiv

Datum: 12.09.2015

Version: 3.0

Einstieg: nicht relevant

Verweise: nicht relevant

Kürzel: nicht relevant

## History of Changes

Datum	Version	Status	Änderungen/Kommentare
.	.	.	.
12.09.15	3.0	Produktiv	Infos zur PushSst integriert (agents.json); Installationsanleitung neu (zip)
28.02.08	2.0	Produktiv	Versions-, Pfad- und Formataktualisierung. Ablauf präzisiert.
22.02.05	1.1	Produktiv	Zwischenlösung ohne Installer funktioniert. Freiheitsgrade eingeschränkt.
17.02.05	1.1	Entwurf	Draft für ersten Test.
18.12.04	1.0	Angelegt	Ziele formuliert.

# 1 Installationsanleitung

1. Installationsverzeichnis `<installDir>` festlegen bzw. anlegen, z. B. `server`.
2. Alle Dateien aus `server.zip` nach `<installDir>` entpacken.

## 2 Verwendung

### 2.1 Push-Schnittstelle konfigurieren

#### 2.1.1 Einführung

s. <http://www.nadviser.de/Pg/Auftrag/Auftrag4gPush600.pdf> (VBM: INFOS INS SERVERMANUAL!)

#### 2.1.2 Authentifizierungsdaten bereitstellen

Die Übergabe der Credentials an den Server erfolgt mittels der Datei `agents.json`, welche vor dem Start des Servers entsprechend zu editieren ist.

Diese Datei steht im Installationsverzeichnis `<installDir>` des Servers und wird von letzterem beim Programmstart eingelesen.

Für jeden Agenten (d. h. für jedes Agentenprogramm, jeden Spieler) gibt es in `agents.json` genau eine Zeile mit seinen JSON-formatierten Authentifizierungsdaten. Beispiel für eine solche Zeile:

```
{"teamName":"ateam","appName":"gruppe3","appId":"226634","appKey":"63417a41c3ec79ed9670","appSecret":"17563329244fdd864b9b"}
```

Die einzelnen Bestandteile sind:

- **teamName**
  - ~ Über den TeamNamen werden die passenden Credentials vom Server ausgewählt.
  - ~ Der Teamname muss genau dem von Team und Dozent abgestimmten String entsprechen.
  - ~ Beispiel: `ateam`
- **appName**
  - ~ Der Name der Pusher-Applikation hat aktuell keine inhaltliche Bedeutung.
  - ~ Es ist der Team-spezifische String `gruppe<Gruppennummer>` zu verwenden.
  - ~ Beispiel: `gruppe3`
- **appId**
  - ~ Die Team-spezifische `appId` ist notwendig zur Identifikation der richtigen Pusher-Applikation durch den Server.
  - ~ Beispiel: `226634`
- **appKey**
  - ~ Der Team-spezifische `appKey` ist notwendig zur Authentifizierung und Authorisierung.
  - ~ Beispiel: `63417a41c3ec79ed9670`
- **appSecret**
  - ~ Das Team-spezifische `appSecret` ist notwendig zur Authentifizierung und Authorisierung.
  - ~ Beispiel: `17563329244fdd864b9b`

### 2.2 Server starten

Im `<installDir>` die Datei `server.jar` klicken.