

Manuel d'installation

Prérequis :

Le programme du memory a été codé en s'appuyant sur java 17. Il est donc fortement conseillé d'utiliser cette version ou une version supérieure de java.

Ce document ne couvrira pas l'installation ou la mise à jour de java.

Installation :

L'archive contient un dossier memory un fichier .jar, les ressources nécessaire et deux script respectivement .sh et .bat .









Nom ▲	Type	Propriétaire	Groupe	Dernière modification	Taille
 Animaux	Dossier	bastien (vous)	bastien	31 mai	10 éléments
 Cartes	Dossier	bastien (vous)	bastien	31 mai	10 éléments
 congratulation.gif	Image	bastien (vous)	bastien	8 juin	76,9 Ko
 Drapeaux	Dossier	bastien (vous)	bastien	31 mai	10 éléments
 jeu.sh	Application	bastien (vous)	bastien	11:18	31 octets
 jeu.bat	Texte	bastien (vous)	bastien	11:37	48 octets
 Projet_java-main.jar	Archive	bastien (vous)	bastien	Hier	5,4 Mo
 verso.jpg	Image	bastien (vous)	bastien	31 mai	1,2 Ko

Figure 1:

Ensemble des fichiers présent dans le dossier memory

Placer le dossier dans un répertoire accessible par l'utilisateur où les droits d'exécutions lui sont accordé.

Lancement :

Démarche pour un utilisateur linux :

- Dans un terminal placer vous dans le répertoire memory (cd /chemin/vers/dossier/memory)
- Une fois dans le dossier exécuté la commande « ./jeu.sh »

Démarche pour un utilisateur Windows :

- Dans l'explorateur de fichier, ouvrez le dossier memory.
- Exécutez le fichier jeu.bat

Configuration :

Les cartes utilisées sont stockées dans les dossiers portant les noms de thèmes. Il est possible de changer les cartes utilisées en modifiant les jpg présent dans les dossiers, il en va de même pour le verso des cartes.