



TP 4 - Création d'un serveur Teeworlds

1 - Compiler le logiciel

1. Cloner les sources du jeu Teeworlds depuis [ce lien](#)

Note: Ne pas oublier d'updater les submodules

2. Modifier dans le fichier `src/game/version.h` le numéro de version du jeu
3. Compiler le logiciel en suivant le guide sur le README
4. Copier les binaires générés par la compilation dans le dossier `~/.local/bin`

Si ce dossier n'est pas ajouté au `$PATH`, l'ajouter, et modifier le fichier `~/.bashrc` pour que ce changement s'applique à chaque fois qu'on ouvre un terminal

5. Lancer le jeu pour vérifier qu'il fonctionne

2 - Configurer le serveur en local

1. Suivre [ce guide](#) pour configurer le serveur de jeu Teeworlds
2. Lancer le serveur en local, modifier les configurations, puis se connecter au serveur en local
3. Modifier les configurations du serveur, valider qu'ils sont bien effectués
4. Récupérer une map depuis [ce site](#) et l'ajouter dans votre serveur Teeworlds

Le dossier de données du serveur est dans `~/.local/share/teeworlds`

5. Récupérer un skin depuis [ce site](#) et l'ajouter dans votre client Teeworlds
6. Tester la map et le skin en local sur votre serveur

3 - Joindre un serveur distant

Pour réaliser ces étapes, il est nécessaire d'avoir une IP sur le même réseau local

1. Récupérer l'adresse IP et le port du serveur **d'un autre élève de la classe**
2. Se connecter au serveur en utilisant ces données, vérifier que vous pouvez jouer à deux
3. Créer un méga serveur pour toute la classe, faire une partie de CTF