

Retrospektivní hra pro dva hráče s vesmírnou tematikou

Bakalářská práce, FIT VUT Brno 2011

Manuál k programu

Tomáš Kimer
xkimer00@stud.fit.vutbr.cz

18. května 2011

1 Překlad

Zdrojové soubory pro překlad programu jsou ve složce **program/src**. Překlad byl připraven a otestován pro dva operační systémy – Microsoft Windows a Linux.

1.1 Windows

Pro překlad pod operačním systémem Windows je přiložen projekt pro Microsoft Visual Studio 2010¹. Projekt se otevře pomocí souboru **RetroSpace.vcxproj**. Je třeba mít ve Visual Studiu nastavenou podporu SDL².

Projekt obsahuje dvě konfigurace – *Debug* a *Release*. Debug slouží pro vývoj, při spuštění je zobrazeno konzolové okno, do kterého se vypisují informace stejné jako do logu. Verze Release slouží k publikování aplikace, tudíž žádné konzolové okno ani výpisy neprobíhají.

1.2 Linux

Pro překlad pod systémem Linux je přiložen soubor **Makefile**. Je třeba mít nainstalovány knihovny OpenGL a SDL. Pomocí příkazu **make run** lze následně přeložený program spustit.

Na serveru **Merlin** je třeba pro úspěšné slinkování upravit cestu ke knihovnám z nadefinované cesty **SDL_LIB** na cestu **SDL_LIB_MERLIN**, protože automatická konfigurace pomocí **sdl-config --libs** vrací cestu ke knihovně **/usr/lib64**, s kterou program nejde slinkovat.

2 Spuštění

Pro úspěšné spuštění je třeba mít nainstalovány knihovny SDL a OpenGL. Vyvíjeno bylo pod Windows na verzích SDL 1.2.14 a OpenGL 3.0.0. Binární soubory jsou předpřipraveny ve složce **program/bin**, a to včetně obrázků a konfiguračních souborů³. Požadavky se opět liší na základě operačního systému.

2.1 Windows

Binární soubory se nacházejí v podsložce **win**. Jsou přiloženy také potřebné runtime knihovny, díky kterým není pro spuštění nutné mít nainstalováno MS Visual Studio. Také je přiložena knihovna SDL, aby její instalace též nebyla nutná. Soubory jsou následující:

¹Viz <http://www.microsoft.com/visualstudio/en-us/home>.

²Viz například návod na <http://zakimirza.wordpress.com/2007/03/04/setting-up-sdl-opengl-in-visual-studio/>.

³Jen pro úplnost, konfigurační soubory se totiž při neexistenci vytvoří znovu.

- `msvcpr100.dll` – knihovna překladače MS Visual Studio 2010
- `msvcr100.dll` – knihovna pro verzi Release překladače MS Visual Studio 2010
- `SDL.dll` – knihovna SDL

2.2 Linux

Binární soubory pro Linux se nacházejí v podsložce `linux`. Žádné knihovny nejsou přiloženy, protože se předpokládá jejich přítomnost v systému. Binární soubor byl překládán na serveru `Merlin`.

3 Ovládání

Po úspěšném spuštění se objeví hlavní okno aplikace a hned začne probíhat hra. Pro zobrazení herní nabídky, ve které se dá změnit konfigurace ovládání, je třeba zmáčknout klávesu `esc`. V herní nabídce se potvrzuje buď klávesou `enter`, anebo stiskem levého tlačítka myši.

4 Programová dokumentace

Programová dokumentace byla vytvořena programem Doxygen ve formátu HTML a je obsažena v adresáři `program/doc/html` (soubor `index.html`). Ve složce `program/doc` se nachází také obrázek `class diagram.png` s diagramem tříd, vygenerovaný MS Visual Studií – znázorňuje dědičnosti mezi objekty.