



Prova finale – Ingegneria del Software

Sheepland - Guida all'avvio

Per avviare l'applicazione Sheepland è necessario aprire il progetto in Eclipse e posizionarsi all'interno della cartella source nel pacchetto `it.polimi.deib.provaFinale2014.alessandro.baldassari_francesco2.bertelli`.

A questo punto occorre avviare il server di gioco eseguendo il file `ServerMainClass.java`. Avviato il server occorre eseguire il file `ClientMainClass.java` tante volte quanti client di gioco si vogliono avviare in quanto sia i client che il server girano su localhost. Per ciascun client verrà avviato un terminale dove verrà richiesto di selezionare quale modalità di connessione di rete da utilizzare (Socket o RMI) e se avviare l'applicazione in modalità CLI oppure mediante interfaccia grafica. Si possono avviare partite in cui partecipano sia client Socket che RMI in quanto i due sistemi di connessione sono stati ibridati.