

Guide d'utilisateur

Paleowar

Un projet réalisé par :

Domingos Ana – Hottinger Jeremy

Da Silva David – Argentin Yvann

Installation du serveur

Sous linux

Pour installer nodejs sur votre serveur linux il vous suffira de taper cet enchainement de commandes dans votre terminal.

(pour executer add-apt il vous faudra peut-être executer la commande "sudo apt-get install software-properties-common »)

```
sudo apt-get install python-software-properties python g++  
make sudo add-apt-repository ppa:chris-lea/node.js  
sudo apt-get update  
sudo apt-get install nodejs  
npm install
```

Pour vérifier que l'installation c'est bien déroulée tapez la commande « node -v », la version de nodejs que vous avez installer devrait alors s'afficher.

Sous windows

Il vous suffit de vous rendre sur le site nodejs.org et de télécharger la version qui correspond à votre ordinateur.

Exécutez ensuite le programme téléchargé et suivez les instructions.

Lancer du serveur

Rendez-vous dans le terminal, plus précisément, dans le répertoire contenant le fichier serveur.js.

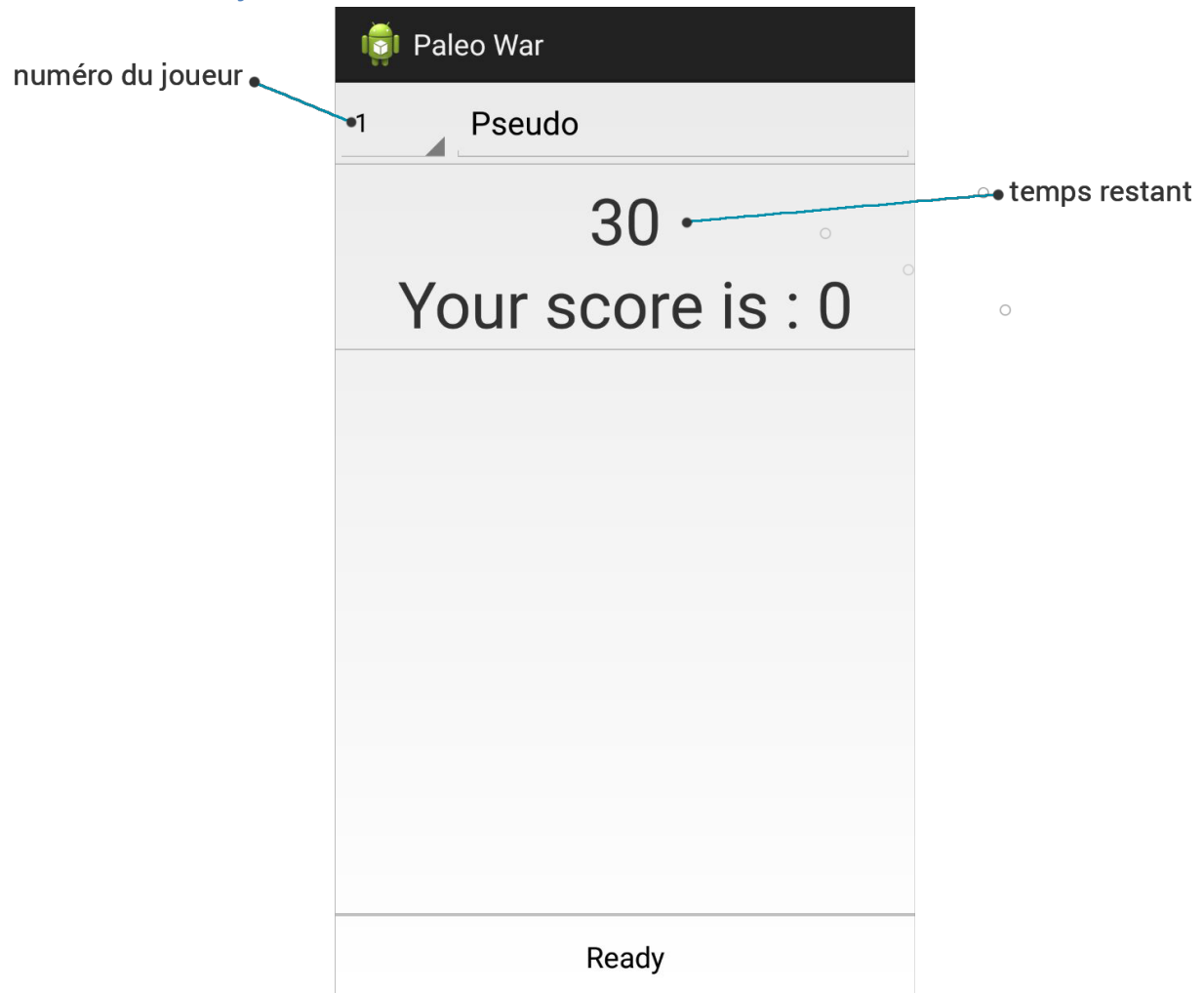
Celui-ci devrait se trouver à la racine du dossier paleowar que vous avez.

Tapez ensuite la commande

```
node serveur
```

Vous devriez ensuite voir un texte indiquant que le serveur écoute au port 8080. Cela signifie que le serveur est lancé et prêt.

Déroulement du jeu



Pour que le jeu démarre, il faut remplir certaines conditions :

1. Chaque joueur doit avoir reçu un capteur aretePop.
2. Chaque joueur doit avoir choisi un numéro (correspondant à son token) différent.
3. Chaque joueur doit avoir choisi un pseudo différent.
4. Chaque joueur doit presser sur le bouton Ready une fois les conditions 1-3 remplies.

Une fois ces 4 conditions remplies la partie peut commencer.

Les joueurs 1-5 seront assignés comme étant les loups (indiqué sur le label du bouton ready) au début et devront chasser les moutons (joueurs 6-10) en leur courant après. Le but étant de placer leur smartphone/capteur aretePop à proximité du token du joueur de l'équipe adverse.

Après 5 minutes de jeu, les rôles s'inversent.

Le bouton ready se transformera en indication sur le rôle de chaque joueur (loup/mouton).

Le même principe de jeu est maintenu, les chasseurs deviennent les chassés pour 5 autres minutes.

A la fin du jeu les gagnants et perdants verront une image spécifique s'afficher sur leurs écrans.

Voici l'image que les gagnants verront apparaître.



Voici l'image que les perdants verront apparaître.

