

Hackstone

Manuel utilisateur

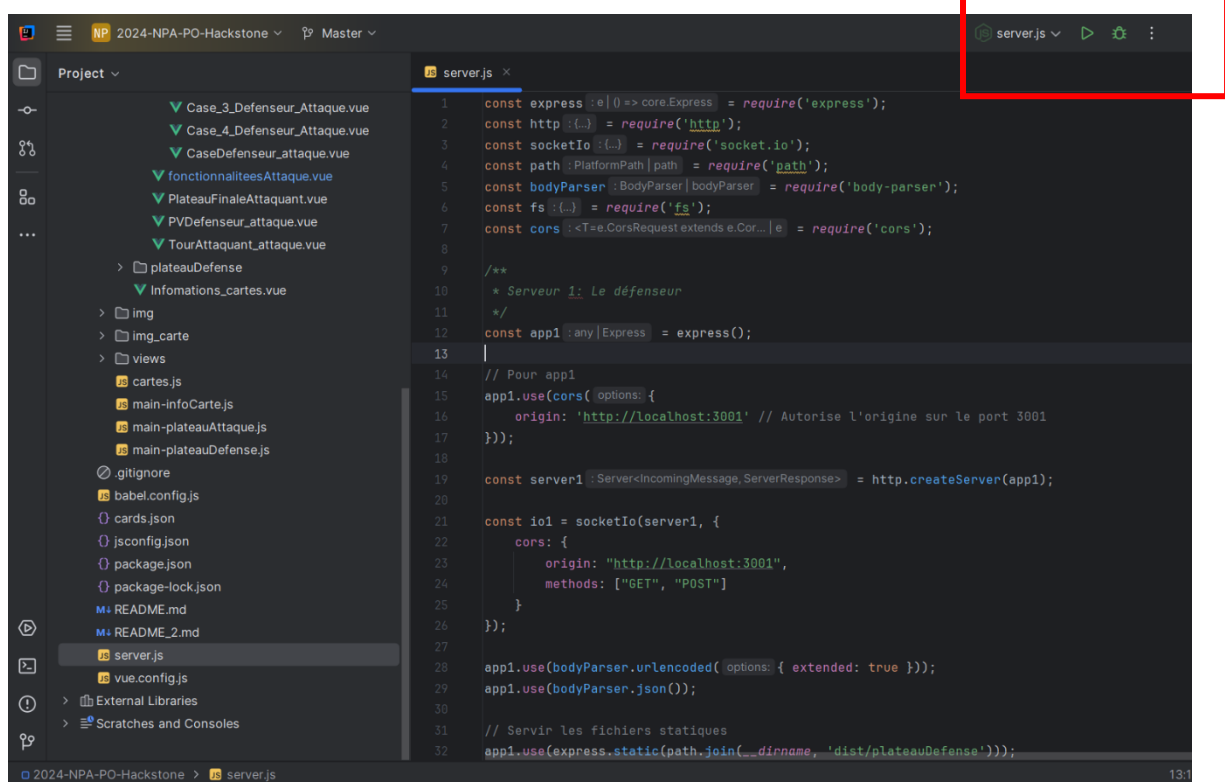
Ursanne Salomon, Lucas Fridez, Lucien Courbat
11/12/2024

Table des matières

1.	Lancer le programme IntelliJ	3
2.	Modifications	4
3.	Lancer le programme depuis un nouvel ordinateur	5
4.	Démarrer le programme PyCharm	6
5.	Afficher le jeu sur la page web	7
6.	Bugs au lancement	8
4.1	Build de plateauAttaque, plateauDéfense et informationCarte	8
4.2	Lancement du programme PyCharm	8
7.	Matériel nécessaire	9

1. Lancer le programme IntelliJ

Pour lancer le programme correctement, il faut tout d'abord démarrer l'application IntelliJ, une fois dans celle-ci, lancer le programme server.js, en cliquant simplement sur la flèche (faites attention, il faut qu'à gauche de la flèche il y ait noté, soit « current file » si vous êtes dans le fichier server.js, soit « server.js »).

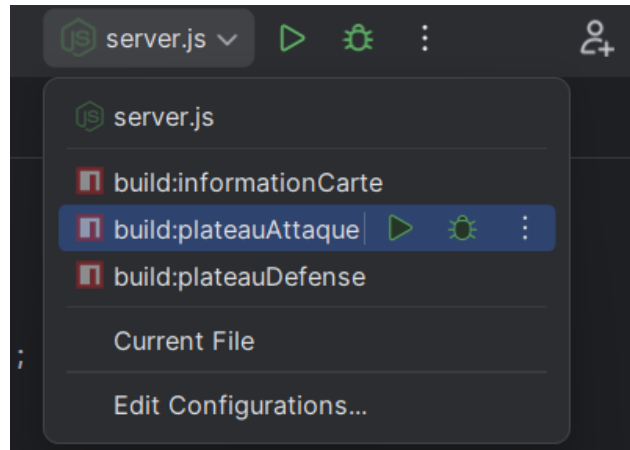


2. Modifications

Si vous souhaitez faire des modifications dans le programme, il vous faudra, une fois les modifications réalisées, lancer les builds des plateformes, pour ce faire cliquer comme toute à l'heure sur la petite flèche en haut à droite et lancer « build:plateauAttaque » et « build:plateauDefense ».

Lors de modification, notez bien que chaque composant a son propre CSS, en modifier ne modifiera pas tout.

S'ils n'apparaissent pas, référez-vous au paragraphe « Lancer le programme depuis un nouvel ordinateur ».



Pour savoir lorsque les programmes ont été construits correctement, une console apparaît en bas de l'écran lorsque vous lancez les programmes, lorsque l'opération s'est bien terminée, elle affichera ceci. Attention, si elle affiche « Process finished with exit code 1 », c'est qu'il y a un problème, le programme ne sera donc pas lancé et l'application ne fonctionnera pas.

```
Run build:informationCarte x
dist\informationCarte\css\chunk-common.34c6e012.css 24.77 KiB
dist\informationCarte\accueil.css 2.84 KiB

Images and other types of assets omitted.
Build at: 2024-11-19T07:10:51.175Z - Hash: 2d4e09059d59541c - Time: 7486ms

DONE Build complete. The dist\informationCarte directory is ready to be deployed.
INFO Check out deployment instructions at https://cli.vuejs.org/guide/deployment.html

npm notice
npm notice New minor version of npm available! 10.8.3 -> 10.9.0
npm notice Changelog: https://github.com/npm/cli/releases/tag/v10.9.0
npm notice To update run: npm install -g npm@10.9.0
npm notice

Process finished with exit code 0
```

3. Lancer le programme depuis un nouvel ordinateur

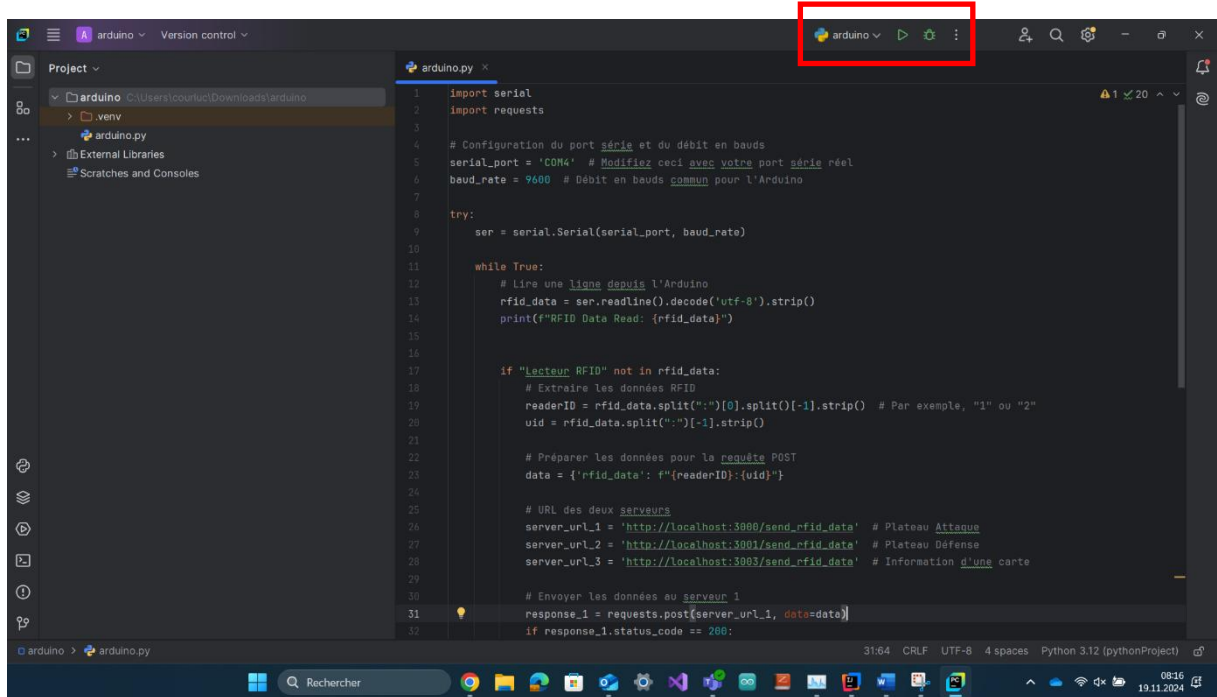
Lors du lancement du programme sur un nouvel ordinateur il faut changer le chemin des builds dans package.json, il faut changer « C:\\Users\\admin\\IdeaProjects » par votre chemin allant jusqu'à « 2024-NPA-PO-Hackstone », si vous mettez le projet dans IdeaProjects, vous aurez seulement besoin de changer « admin » par votre nom d'utilisateur.

Lorsque vous essayez de lancer les builds pour la première fois sur un nouvel ordinateur, vous aurez peut-être besoin de le faire depuis le fichier package.json, si c'est le cas, une flèche permettant de lancer le build devrait être présente à gauche de la ligne.

```
private: true;
"scripts": {
  "serve": "C:\\Users\\admin\\IdeaProjects\\2024-NPA-PO-Hackstone/node_modules/.bin/vue-cli-service serve",
  "build:plateauAttaque": "C:\\Users\\admin\\IdeaProjects\\2024-NPA-PO-Hackstone/node_modules/.bin/vue-cli-service build --",
  "build:plateauDefense": "C:\\Users\\admin\\IdeaProjects\\2024-NPA-PO-Hackstone/node_modules/.bin/vue-cli-service build --",
  "build:informationCarte": "C:\\Users\\admin\\IdeaProjects\\2024-NPA-PO-Hackstone/node_modules/.bin/vue-cli-service build --",
  "lint": "C:\\Users\\admin\\IdeaProjects\\2024-NPA-PO-Hackstone/node_modules/.bin/vue-cli-service lint"
},
```

4. Démarrer le programme PyCharm

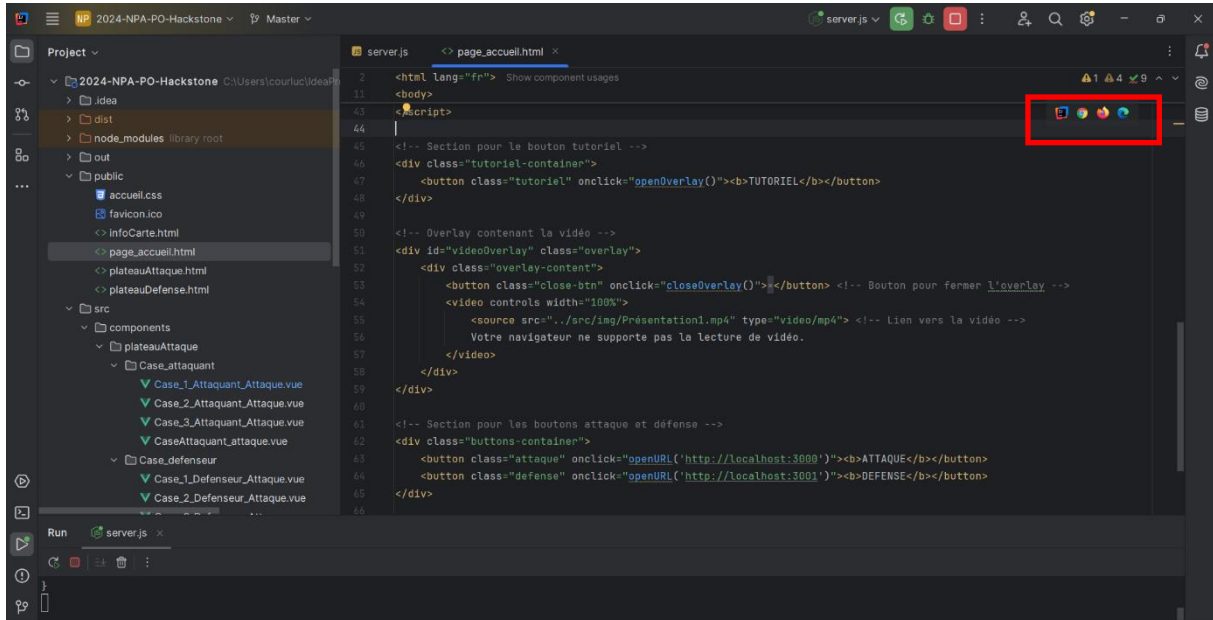
Pour lancer le programme PyCharm, vous devez simplement démarrer l'application et cliquer sur la flèche en haut à droite (comme sur IntelliJ, mais il n'y a qu'un seul programme à démarrer)



Pour l'Arduino, uniquement ce programme est nécessaire, car l'autre programme permettant de scanner et de récupérer les UUIDs des puces est déjà en mémoire de l'Arduino et se lance automatiquement lors du branchement de ce dernier.

5. Afficher le jeu sur la page web

Pour finir, il n'y a plus qu'à ouvrir les pages web, pour ce faire, il faut aller dans le fichier « page_accueil.html » et cliquer sur l'icône google, mettez cet affichage sur le grand écran et mettez-le en plein écran en appuyant sur F11.



Pour le deuxième écran, ouvrez une autre page google et recherchez localhost:3003, ça vous affichera la page d'information.

Laissez ensuite les visiteurs choisir leur camp, une fois une partie terminée, revenez grâce au bouton menu, faites-le à chaque fois car il ferme simplement la page actuelle et vous fait revenir à la page d'accueil.

Si une fois le camp choisi si la page affiche un écran blanc, c'est à cause d'un build qui a échoué, essayer de les relancer et cela devrait fonctionner.

6. Bugs au lancement

4.1 Build de plateauAttaque, plateauDéfense et informationCarte

Lorsque vous lancer un build il ne devrait normalement pas y avoir de problème, cependant, s'il venait à y en avoir, il faut essayer de le relancer, sinon cela veut dire qu'il y a quelque chose qui a été rajouté ou enlevé dans le code.

4.2 Lancement du programme PyCharm

Si vous avez un problème au lancement du programme PyCharm, il peut y avoir plusieurs raisons : soit c'est la première fois que vous lancer le programme (il arrive très souvent qu'il crash la première fois, si c'est le cas relancer le simplement).

Si ce n'est pas le cas vérifié que le server.js sur IntelliJ fonctionne, et si le problème persiste, assurez-vous que serial_port est initialiser à : COM3 et que la prise USB est branchée à l'arrière à droite du NUC.

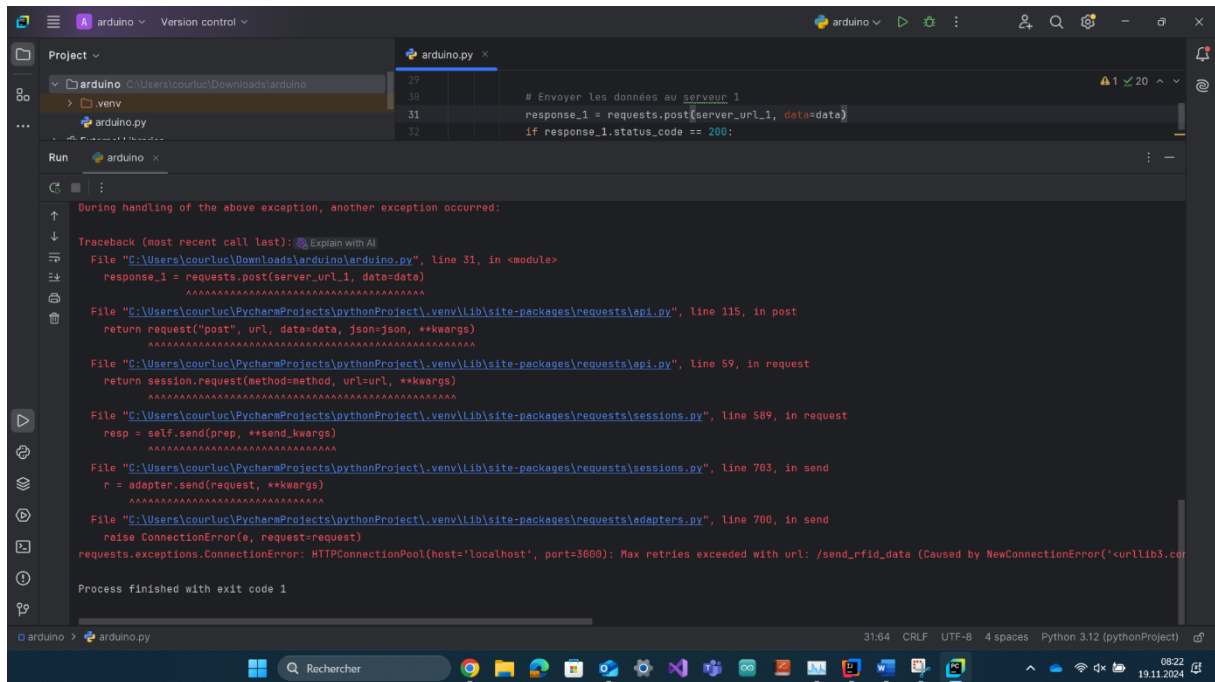


Pour être sûr que le programme fonctionne essayez de scanner une carte à chaque étape.

Il se peut aussi que le programme s'arrête tout seul lorsqu'on ne l'utilise pas (à la pause de midi par exemple), si cela arrive, il faut simplement le relancer.

Il peut aussi arriver qu'un seul lecteur ne fonctionne pas, si c'est le cas, il faut simplement débrancher et rebrancher l'Arduino et relancer le programme.

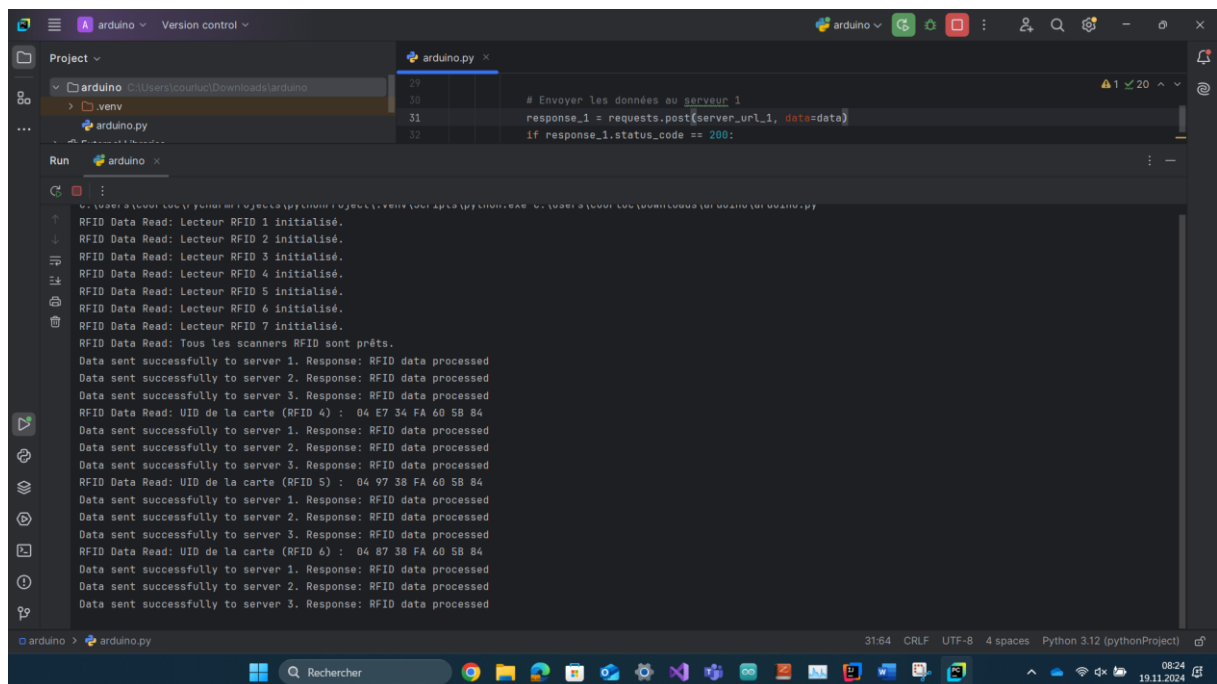
Voilà ce que la console affiche si le programme a crashé.



The screenshot shows an IDE window with a Python script named `arduino.py`. The script contains a `requests.post` call to `server_url_1` with `data=data`. The console output shows a traceback indicating a `ConnectionError` due to a maximum number of retries being exceeded. The traceback starts from the `requests.post` call and goes down to the `requests.adapters.HTTPConnectionPool` class, which reports that the maximum retries were exceeded for the URL `/send_rfid_data`.

```
During handling of the above exception, another exception occurred:  
  
Traceback (most recent call last):  
  File "C:\Users\courluc\Downloads\arduino\arduino.py", line 31, in <module>  
    response_1 = requests.post(server_url_1, data=data)  
  File "C:\Users\courluc\PythonProjects\pythonProject\venv\Lib\site-packages\requests\api.py", line 115, in post  
    return request("post", url, data=data, json=json, **kwargs)  
  File "C:\Users\courluc\PythonProjects\pythonProject\venv\Lib\site-packages\requests\api.py", line 59, in request  
    return session.request(method=method, url=url, **kwargs)  
  File "C:\Users\courluc\PythonProjects\pythonProject\venv\Lib\site-packages\requests\sessions.py", line 589, in request  
    resp = self.send(prepare, **send_kwargs)  
  File "C:\Users\courluc\PythonProjects\pythonProject\venv\Lib\site-packages\requests\sessions.py", line 703, in send  
    r = adapter.send(request, **kwargs)  
  File "C:\Users\courluc\PythonProjects\pythonProject\venv\Lib\site-packages\requests\adapters.py", line 700, in send  
    raise ConnectionError(e, request=request)  
requests.exceptions.ConnectionError: HTTPConnectionPool(host='localhost', port=3000): Max retries exceeded with url: /send_rfid_data (Caused by NewConnectionError('<urllib3.connectionpool.CP...'))  
  
Process finished with exit code 1
```

Si le programme fonctionne, il doit afficher ceci :



The screenshot shows the same IDE window with the `arduino.py` script. The console output shows a series of messages indicating that the program is running successfully. It starts with "RFID Data Read: Lecteur RFID 1 initialisé." and continues with similar messages for RFID 2 through 7. Then, it shows "Data sent successfully to server 1. Response: RFID data processed" and similar messages for servers 2 and 3. Finally, it shows "Data sent successfully to server 3. Response: RFID data processed" and "Data sent successfully to server 2. Response: RFID data processed".

```
RFID Data Read: Lecteur RFID 1 initialisé.  
RFID Data Read: Lecteur RFID 2 initialisé.  
RFID Data Read: Lecteur RFID 3 initialisé.  
RFID Data Read: Lecteur RFID 4 initialisé.  
RFID Data Read: Lecteur RFID 5 initialisé.  
RFID Data Read: Lecteur RFID 6 initialisé.  
RFID Data Read: Lecteur RFID 7 initialisé.  
RFID Data Read: Tous les scanners RFID sont prêts.  
Data sent successfully to server 1. Response: RFID data processed  
Data sent successfully to server 2. Response: RFID data processed  
Data sent successfully to server 3. Response: RFID data processed  
RFID Data Read: UID de la carte (RFID 4) : 04 E7 34 FA 60 5B 84  
Data sent successfully to server 1. Response: RFID data processed  
Data sent successfully to server 2. Response: RFID data processed  
Data sent successfully to server 3. Response: RFID data processed  
RFID Data Read: UID de la carte (RFID 5) : 04 97 38 FA 60 5B 84  
Data sent successfully to server 1. Response: RFID data processed  
Data sent successfully to server 2. Response: RFID data processed  
Data sent successfully to server 3. Response: RFID data processed  
RFID Data Read: UID de la carte (RFID 6) : 04 87 38 FA 60 5B 84  
Data sent successfully to server 1. Response: RFID data processed  
Data sent successfully to server 2. Response: RFID data processed  
Data sent successfully to server 3. Response: RFID data processed
```

7. Matériel nécessaire

- Un ordinateur fonctionnel
- Un plateau de jeu
- Un deck de cartes d'attaque et un de défense
- Un écran
- Un écran