



# JÉRÉMY GUYET GAME OF LIFE

## INSTRUCTIONS

## CONTACT

[iguyet@student.42.fr](mailto:iguyet@student.42.fr)

06 83 01 47 54

### Options supplémentaire:

Possibilité de mettre la pause avec la touche espace du clavier.

Ajout de particule lors d'un clique à la souris sur un endroit du programme.

Il est possible de faire du multi-client en lançant plusieurs fois le programme (du client).

Pour représenter le fonctionnement du client/serveur, un diagramme UML est disponible à la racine sous le format PNG.

Les messages réseaux sont interprétés de la même manière que ceux de Wakfu via des paquets en little endian.

## INSTRUCTIONS:

Pour commencer, extraire l'archive compressée "game\_of\_life.zip" et entrez ensuite dans le dossier GAME\_OF\_LIFE

### SERVEUR:

Démarrer le serveur de jeu avec la ligne de commande suivante:

```
java -jar server.jar ip:port
```

### **FLAGS :**

--help affiche les informations du serveur

--default lance le serveur sur 127.0.0.1:5555

### CLIENT:

Démarrer le client en double cliquant ou avec la ligne de commande suivante:

```
java -jar client.jar
```

### **FLAGS :**

--help, affiche les informations du client.

-host ip:port, lance directement la connexion au serveur

-size x y, change la taille de la map

-refresh time, temps entre chaque generations

-maxAlivePopulation 3, change le taux maximum de surpopulation pour qu'une particule meurt.

### **CONFIGURATION:**

Fichier config.txt

Permet d'ajouter des arguments de configuration au lancement du programme ligne par ligne (ex: -host 127.0.0.1:5555 --refresh 50)