



JGUYET, GAMEOFLIFE

INFORMATIONS D'UTILISATION

CONTACT

iguyet@student.42.fr

06 83 01 47 54

Particularités:

Aux clavier:

Pause appuyer sur espace.

A la souris:

Cliqué sur l'endroit voulu pour y ajouter une particule.

MultiClient:

Préparer votre configuration (condif.txt) ensuite démarrer directement tout les clients en double clique.

Diagramme UML:

Diagramme UML pour représenter le fonctionnement du client/server present a la racine sous le format PNG.

Plus:

Interprétation des messages client/server de la meme façon que Wakfu (sauf little endian la).

INFORMATIONS:

Extraire l'archive zip "game_of_life.zip"

Entrez dans le dossier GAME_OF_LIFE précédemment extrait.

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 clique 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

Formater les lignes comme un argument.