

# Proyecto Chess



**GRUPO: FDS-14.01/20**  
**IFCT-0609: PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS**  
**INFORMÁTICOS**

Javier Palacios

Proyecto en GitHub:

[InternationalChess: Chess app, local and online multiplayer](#)  
[\(github.com\)](#)

# Introducción

Distinguimos entre servidor y cliente, ambas partes son esenciales para el completo funcionamiento de la aplicación.

## Requisitos

Versión de java superior a 8

Base de datos MySQL (para el servidor)

## Servidor

### Ejecución

En la carpeta **resources** se encuentra el driver para la base de datos MySQL y el esquema de la misma para ser importada, se ha de tener en cuenta que cualquier base de datos previa con el nombre 'chess' será eliminada.

Una vez concluidos los pasos anteriores ejecutar el archivo **server.jar** una única vez, en caso de fallo podría ser necesario terminar el proceso y volver a ejecutar. Ejecutar con permisos de administrador es necesario si la creación de archivos está restringida en el sistema.

## Cliente

### Ejecución

Ejecutar el archivo **chessonline.jar**.

La pantalla inicial mostrará las opciones de inicio de sesión donde encontramos: login (iniciar sesión), guest (invitado anónimo), local y cambiar a la pantalla de registro. Las opciones son autoexplicativas.

Una vez seleccionada la opción deseada (o sencillamente cerrando la ventana, lo que iniciará la sesión en local), se podrá proceder al uso de la aplicación.

Debe seleccionarse un chat al asociar mensajes y movimientos y de esa forma que queden registrados. El tablero inicial es una demo para práctica o pruebas, lo que permite familiarizarse con el programa.