

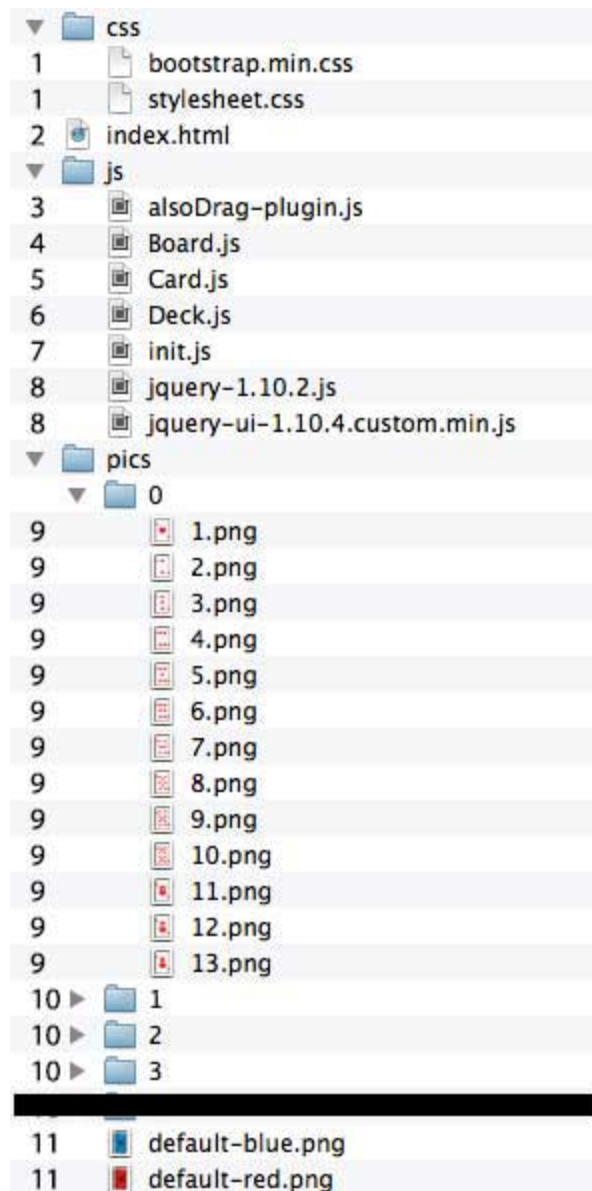
Arkitektursanvisning

Körbar applikation (single player mode): <http://patiensduel.janinaeb.se/>

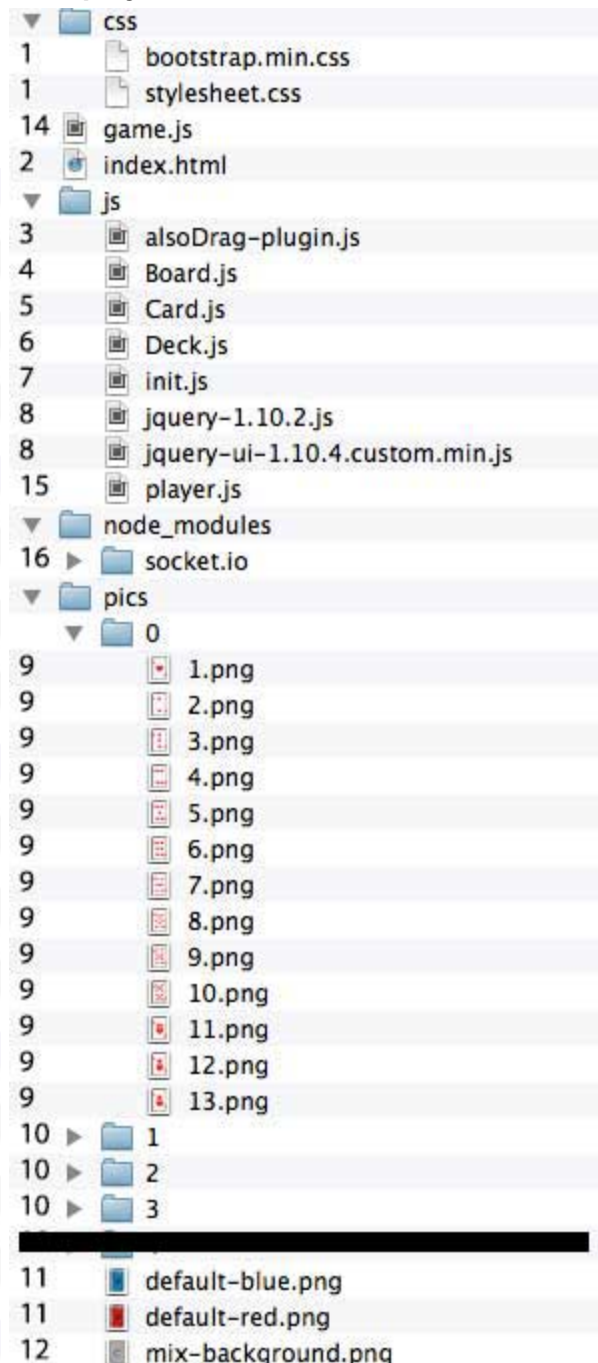
(OBS: z-index sköts annorlunda i Chrome, vilket resulterar i att korten ej hamnar korrekt överlappande. För korrekt z-index körs applikationen i Safari eller Firefox)

Multiplayer mode av spelet fungerar endast lokalt, video bifogas: <http://youtu.be/YNahMei1adQ>

Single player



Multiplayer



- | | | |
|-----------|--|---|
| 1 | <i>bootstrap.min.css & stylesheet.css</i> | CSS-filer, sköter designen av applikationen |
| 2 | <i>index.html</i> | Start-filen som spelet körs ifrån |
| 3 | <i>alsoDrag-plugin.js</i> | Plugin till jQuery UI som hanterar dragning av flera kort i hög på spelrutor |
| 4 | <i>Board.js</i> | Innehåller objekt med funktioner för att initiera spelbrädet och skötsel av poäng |
| 5 | <i>Card.js</i> | Klassen Kort skapas som, innehåller information om kortet och dess initiala HTML-sträng |
| 6 | <i>Deck.js</i> | Innehåller funktioner för att skapa och blanda kortleken, och även funktioner för att göra kortlekens kort dragbara, uppvända och nedvända |
| 7 | <i>init.js</i> | Javascript-filen som körs vid sidladdning. Skapar kortleken och spelbrädet, gör korten dragbara och initierar alla event |
| 8 | <i>jquery-1.10.2.js & jquery-ui-1.10.4.custom.min.js</i> | jQuery och jQuery UI ramverks-filer. Krävs för att spelet ska fungera |
| 9 | <i>1.png-13.png</i> | Kort-bilderna per kulör. 1=äss, 13=kung osv. |
| 10 | <i>0, 1, 2, 3</i> | Mapparna för de olika kortleks-kulörerna. I detta fallet är 0=hjärter, 1=spader, 2=ruter, 3=klöver. Det viktiga är att varannan siffra är röd, varannan är svart, sedan spelar det ingen roll vilken ordning dessa är i |
| 11 | <i>default-blue.png & default-red.png</i> | De olika bakgrunderna till kort som medföljer. I single player mode är <i>default-blue.png</i> vald som standard |
| 12 | <i>mix-background.png</i> | Bildbakgrund till kort-hög överst till vänster i spelet |

- | | | |
|-----------|------------------|--|
| 14 | <i>game.js</i> | Innehåller serverkoden som initieras av socket.io/node.js och initierar socket-eventen |
| 15 | <i>player.js</i> | Player-klassen som används i multiplayer mode och innehåller information om spelaren, som till exempel dess id som sätts av socket-instansen |
| 16 | <i>socket.io</i> | Node moduler som är installerade. Socket.io installeras via terminal-fönstret lokalt på datorn |

Installationsanvisning

Single player mode

1. Klon ned repositoret från länken:
<https://github.com/janana/Examensprojekt>
2. Kopiera över alla filer och mappar från mappen:
Kod/Singleplayer Mode/
till önskad domän.
3. Önskas egen kortleksdesign integreras byts filerna i mapparna i mappen **pics/** ut. Det är viktigt att mapparna 0-3 innehåller varannan röd/svart kulör, till exempel 0=hjärter, 1=spader, 2=ruter, 3=klöver.
4. Önskas baksidan på kortleken ändras kopiera över önskad bild över filen **Kod/Singleplayer Mode/pics/default-blue.png**, eller byt bild-källa i filen **Kod/Singleplayer Mode/js/Deck.js** på rad 221 till önskad bild. En röd version av original-bakgrunden medföljer även. Om denne önskas, byt ut bild-källan på rad 221 till "pics/default-red.png"
5. Spelet är nu körbart på den valda domänen via mappens index.html-fil

Multiplayer mode

Denna version är inte ännu färdigställd på grund av tidsbrist.

1. Genomför installationsguiden för single player mode, med undantaget att applikationsdomänen finns som mapp lokalt genom en FTP-koppling

Patiens Duel

2. För att kunna köra den befintliga koden behöver man installera node.js, vilket man kan göra via terminal-fönstret genom att följa dessa guider, beroende på vilket operativsystem som körs:
<https://github.com/joyent/node/wiki/Installing-Node.js-via-package-manager>
3. Efter att Node.js är installerat, navigera till applikations-rooten i terminalfönstret och installera Socket.io genom denna rad i terminal-fönstret:
`npm install --save socket.io`
4. Öppna serveranslutningen genom följande rad i terminalfönstret:
`node game.js`
5. Navigera till domänen i en webbläsare. För att testa socket-anslutningen öppna två flikar och se hur ett till spelbräde dyker upp under ditt eget. I terminalfönstret loggas när en spelare ansluter och kopplar från, och detta loggas även i konsolfönstret på webbläsaren.