

# Tutorial jogo NetQuizSOAP na plataforma Linux

## Passo 1: Conhecendo o endereço do projeto

Entrar no repositório git para que se possa copiar o endereço do projeto.

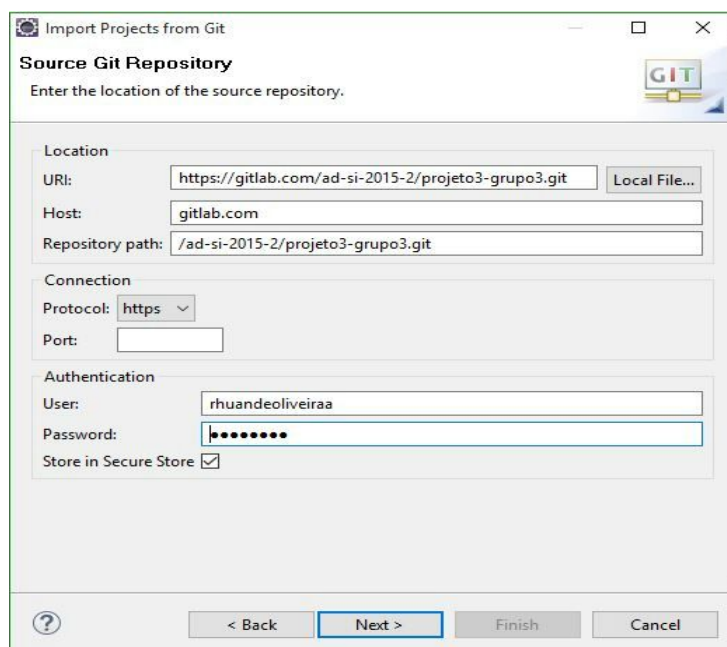
No nosso caso, o endereço da página é <https://gitlab.com/ad-si-2015-2/projeto3-grupo3> , e o endereço do projeto seria <https://gitlab.com/ad-si-2015-2/projeto3-grupo3.git> .



## Passo 2: Importando o projeto para o eclipse

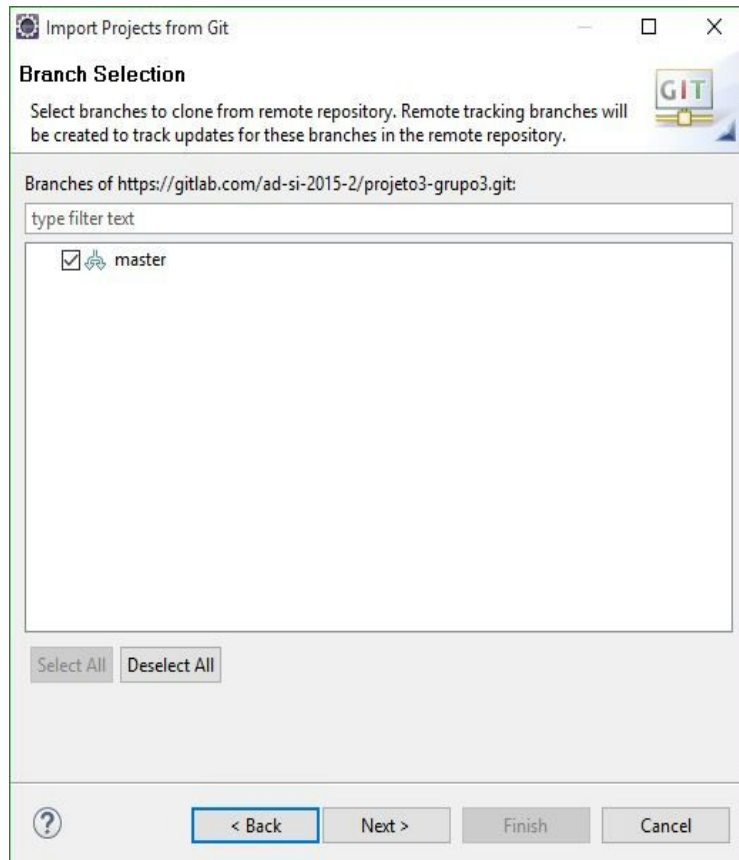
Já tendo o endereço do projeto, deve-se abrir o eclipse e seguir o seguinte caminho:

- File
- Import
- Git / Projects from git
- Clique em "clone url" e em Next
- Nesse momento, irá abrir a seguinte tela

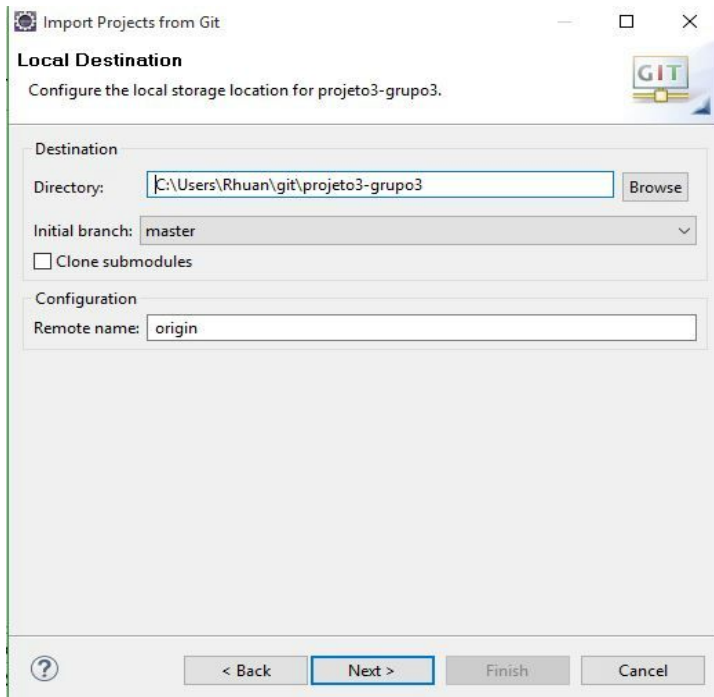


Em URL, coloque o endereço do projeto (já mencionado no passo 1 deste tutorial). Em seguida, configure os campos host e repository path( no meu caso, já deixei tudo como estava). Em authentication, coloque seu usuário e sua senha do GIT. Depois, clique em Next.

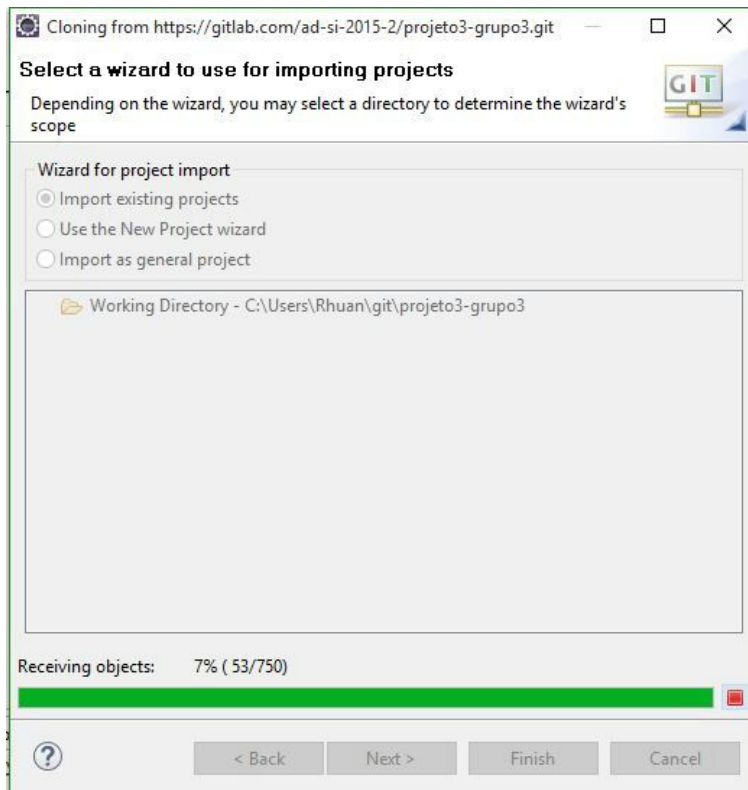
Ao clicar em Next, aparecerá a janela abaixo



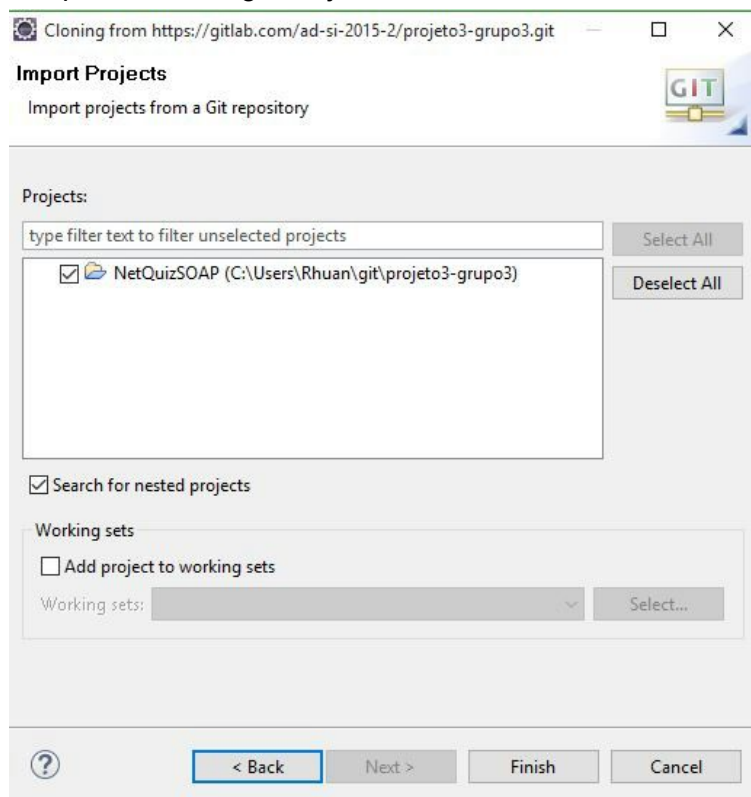
Clique novamente em Next, e aparecerá essa seguinte janela



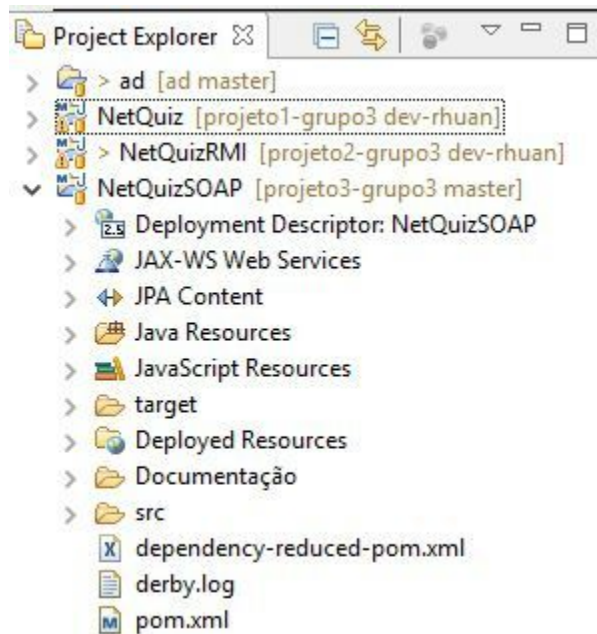
Clique novamente em Next, e aparecerá a janela abaixo



Clique em Next, e espere o projeto ser clonado. Após o término, clique novamente em Next e aparecerá a seguinte janela



Clique em Finish e o projeto já aparecerá no eclipse, como na imagem abaixo



Após o programa ser clonado, pode ser que ocorra um erro relacionado a classe de negócio.

Para que este erro seja solucionado, siga os seguintes passos:

- Clique com o botão direito no projeto
- Maven
- Update Project
- Selecione o projeto
- Clique em Ok

### Passo 3: Executando o Programa

**SERÁ NECESSÁRIO:** Ter o java versão 8 instalado em seu computador. Para verificar qual versão você tem instalada, utilize o comando "java -version". Se a versão 8 estiver instalada aparecerá a mensagem "java version "1.8.0\_66"" (esse 66 poderá ser outro número, dependerá do update presente no seu computador).

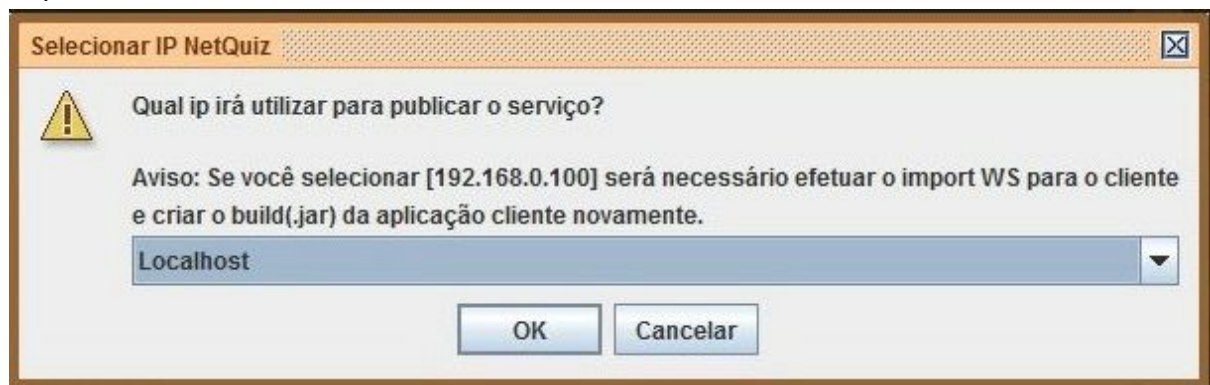
Abra seu terminal e navegue até o local onde está localizada a pasta executável. No meu caso, seria o caminho especificado na imagem abaixo.



Execute o arquivo "ServidorNetquiz.jar", utilizando o comando "java -jar ServidorNetquiz.jar", conforme a imagem abaixo.



Ao executar, aparecerá a tela também mostrada na imagem abaixo, deixe em localhost e clique em "OK"



O servidor será iniciado e se estiver tudo correto, mensagens iguais as da imagem abaixo serão exibidas. Note que aparecerá a mensagem "Servidor Iniciado com Sucesso" e mostrará o número de perguntas cadastradas

```

C:\Users\Rhuan\git\projeto3-grupo3\Documentação\Executavel
λ java -jar ServidorNetQuiz.jar
fev 14, 2016 10:00:42 PM org.hibernate.jpa.internal.util.LogHelper logPersistenceUnitInformation
INFO: HHH000204: Processing PersistenceUnitInfo [
    name: netquiz
    ...]
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.Version logVersion
INFO: HHH000412: Hibernate Core {5.0.2.Final}
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.cfg.Environment <clinit>
INFO: HHH000206: hibernate.properties not found
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.cfg.Environment buildBytecodeProvider
INFO: HHH000221: Bytecode provider name : javassist
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.annotations.common.reflection.java.JavaReflectionManager <clinit>
INFO: HCAN000001: Hibernate Commons Annotations {5.0.0.Final}
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.engine.jdbc.connections.internal.DriverManagerConnectionProviderImpl configure
WARN: HHH000402: Using Hibernate built-in connection pool (not for production use!)
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.engine.jdbc.connections.internal.DriverManagerConnectionProviderImpl buildCreator
INFO: HHH000401: using driver [org.hsqldb.jdbcDriver] at URL [jdbc:hsqldb:mem:netquiz]
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.engine.jdbc.connections.internal.DriverManagerConnectionProviderImpl buildCreator
INFO: HHH000406: Connection properties: {user=sa}
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.engine.jdbc.connections.internal.DriverManagerConnectionProviderImpl buildCreator
INFO: HHH000006: Autocommit mode: false
fev 14, 2016 10:00:43 PM org.hibernate.engine.jdbc.connections.internal.DriverManagerConnectionProviderImpl configure
INFO: HHH000115: Hibernate connection pool size: 20 (min=1)
fev 14, 2016 10:00:44 PM org.hibernate.dialect.Dialect <init>
INFO: HHH000400: Using dialect: org.hibernate.dialect.HSQLDialect
fev 14, 2016 10:00:44 PM org.hibernate.tool.hbm2ddl.SchemaExport execute
INFO: HHH000227: Running hbm2ddl schema export
fev 14, 2016 10:00:44 PM org.hibernate.tool.hbm2ddl.SchemaExport perform
ERROR: HHH000389: Unsuccessful: alter table tb_resposta drop constraint FKpft1ey6jjw24kvkh7twj9kge
fev 14, 2016 10:00:44 PM org.hibernate.tool.hbm2ddl.SchemaExport perform
ERROR: user lacks privilege or object not found: PUBLIC.TB_RESPOTA
fev 14, 2016 10:00:44 PM org.hibernate.tool.hbm2ddl.SchemaExport execute
INFO: HHH000230: Schema export complete
fev 14, 2016 10:00:44 PM org.hibernate.hql.internal.QueryTranslatorFactoryInitiator initiateService
INFO: HHH000397: Using ASTQueryTranslatorFactory
Servidor Iniciado com Sucesso.
Dados para conexão cliente: Host:localhost Porta:7070
Localização WSDL: http://localhost:7070/NetQuiz/Jogo?wsdl
Quantidade de perguntas cadastradas: 20

```

Agora é a hora de executar os clientes. Para isso, execute novamente o terminal. Feito isso, navegue novamente até a pasta executável. No meu caso, o caminho é o da imagem abaixo.



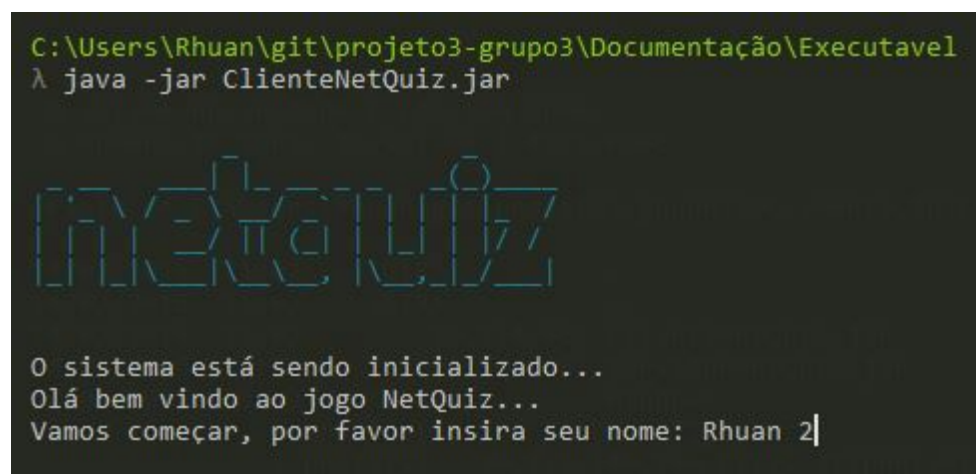
```

teste@debian-ads-i-2014: ~
Arquivo  Editar  Ver  Pesquisar  Terminal  Ajuda

root@debian-ads-i-2014:/home/teste/Downloads/projeto3-grupo3/Documentação/Executavel#

```

Já dentro da pasta executável, vamos executar o primeiro cliente, utilizando o comando “java -jar ClienteNetQuiz.jar”. Coloque seu nome e aperte enter.



```

C:\Users\Rhuan\git\projeto3-grupo3\Documentação\Executavel
λ java -jar ClienteNetQuiz.jar

netquiz

O sistema está sendo inicializado...
Olá bem vindo ao jogo NetQuiz...
Vamos começar, por favor insira seu nome: Rhuan 2|

```



Agora, vamos executar o segundo cliente da mesma forma que o primeiro foi executado.

```
C:\Users\Rhuan\git\projeto3-grupo3\Documentação\Executavel  
λ java -jar ClienteNetQuiz.jar
```



```
O sistema está sendo inicializado...  
Olá bem vindo ao jogo NetQuiz...  
Vamos começar, por favor insira seu nome: Rhuan |
```

Assim que o segundo cliente se conectar, volte ao terminal do cliente 1 e verifique que o jogo já terá começado, como mostra a imagem abaixo. Escolha a sua pergunta e a resposta. Aparecerá a mensagem avisando se você acertou ou errou. Caso tenha acertado o ranking será mostrado. Caso tenha errado, somente aparecerá a mensagem mostrando “Que pena, você errou”, conforme mostram as figuras abaixo.



```
=====
| MENU DE PERGUNTAS |
|-----|
```

```
1      2      3      4
5      6      7      8
9      10     11     12
13     14     15     16
```

```
|-----|
| *Perguntas ja selecionadas |
| por qualquer um dos dois  |
| jogadores nao podem mais  |
| ser escolhidas.           |
|-----|
```

Digite o numero da pergunta escolhida:  
Escolha uma pergunta de acordo com o menu: 3

```
-----
Qual oceano tem o maior volume de agua?
[1]. Atlantico
[2]. Pacifico
[3]. Morto
[4]. Indico
-----
```

Escolha a alternativa correta: 2

```
| Parabéns, você acertou! |
|-----|
```

```
-----
| RANKING |
|-----|
```

ID	NOME	PONTUAÇÃO
74647	Rhuan 2	1
91178	Rhuan	0

```
|-----|
```

Legenda de cores:  
Verde, jogador com maior número de pontos.  
Vermelho, jogador com menos número de pontos.  
Cyan, jogares com o mesmo número de pontos.  
Por favor, aguarde a jogada do oponente.

```

=====
|          MENU DE PERGUNTAS          |
|-----|
|
| 1      2      4      5
| 6      7      8      9
| 10     11     12     13
| 14     15     16
|
|-----|
|*Perguntas ja selecionadas
| por qualquer um dos dois
| jogadores nao podem mais
| ser escolhidas.
|-----|
=====
Digite o numero da pergunta escolhida:
Escolha uma pergunta de acordo com o menu: 5
-----
Qual era o apelido da cantora Elis Regina?
[1]. Gauchinha
[2]. Paulistinha
[3]. Pimentinha
[4]. Andorinha
-----
Escolha a alternativa correta: 4
-----
|  Que pena, você errou!  |
|-----|
Por favor, aguarde a jogada do oponente.

```

### Término do jogo

O jogo terminará **quando todas as questões presentes no menu forem respondidas**. O vencedor será aquele que acertar o **maior número** de questões. Em caso de **mesmo número de acertos** de ambos os jogadores, o jogo terminará empatado.

Em caso de vitória de algum dos jogadores:

```

          (O)
  netoquiz
=====
Sistema desenvolvido em JavaEE, utilizando o protocolo SOAP com Jax-WS
UFG - Aplicações Distribuídas
Data: 01/02/2015
-----
|  Poxa Rhuan, você perdeu!  |
|-----|

```

NEGULIZ

Sistema desenvolvido em JavaEE, utilizando o protocolo SOAP com Jax-WS  
UFG - Aplicações Distribuídas  
Data: 01/02/2015

-----  
Parabéns Rhuan 2, você ganhou!  
-----

Em caso de empate:

NEGULIZ

Sistema desenvolvido em JavaEE, utilizando o protocolo SOAP com Jax-WS  
UFG - Aplicações Distribuídas  
Data: 01/02/2015

-----  
O jogo ficou empatado!  
-----

Bom jogo e divirta-se!