

Ściągnięcie projektu do Eclipse

1. Otworzyć Eclipse SDE.
2. Utworzyć nowy projekt na podstawie istniejącego wcześniej w repozytorium SVN.
 - File → Project.. → SVN → Checkout Projects from SVN
 - Create a new repository location → "https://<IP>/svn/Giera" → trunk → Finish
 - Zamiast usr „studen” usr/pass do SVN:
usr – nazwisko małymi literami, bez polskich znaków
pass – pierwsza litera z usr

PYTANIE: Wyjaśnić 'checkout'

PYTANIE: Wskazać klasy w projekcie gdzie użyte zostały wzorce projektowe: singleton, fabryka, strategia, fasada I krótko objaśnić te pojęcia

Uruchomienie i debug programu

1. Uruchomić próbnie, zaznaczając klasę główną
 - [Package Explorer] → Game/src/gameplay/Game.java
 - Run → Run
2. Zamknąć okno z grą gdy się znudzi
3. Postawić breakpoint w dowolnym z istniejących graczy i uruchomić debug
 - [Package Explorer] → Game/src/players/sample/*.java
 - Run → Debug
4. Gdy program zatrzyma się wypróbować opcje debugera i puścić wykonanie dalej
 - F6, F5, ctrl+R
 - Podejrzeć wartości zmiennych, widoki 'Display', 'Breakpoints'
 - Run → Resume (F8)

PYTANIE: Czym różni się tryb 'run' od trybu 'debug'

Utworzenie własnego gracza i pobranie od innych

1. Utworzenie klasy
 - [Package Explorer] Game/src/players/sample <prawy_ → → myszy> → New → Class
 - Name: <nazwa klasy* >, Interfaces → Add → "Player"
 - *- umawiamy się na taką samą co usr do SVN ew. z numerkiem na koncu
 - → Finish
2. Edytować metodę attack()
 - Można wzorować się na istniejących przykładach (CoinFlipper, Gutsy, Politician, Historian)
 - Można poszukać w historii zmian pakietu 'players.sample'
 - [Synchronize] → Team → Show History
 - [History]
 - Można wypracować własną strategię, gdzie pomocne mogą być metody z wykładu:
`history.getMoves(playerOne, playerTwo);`
`history.getMyMoves();`
`history.getMyOpponentMoves();`
`history.getMyOpponentMovesOnOtherPlayer(hisOpponent);`
`history.getOpponent();`
`standings.getPlayers();`
`standings.get(player); //aktualny wynik wskazanego gracza`
3. Odpalić i sprawdzić, że działa poprawnie
4. Commit do repozytorium
 - [Package Explorer] → <prawy_myszy> → Team → Synchronize with Repository
 - [Synchronize] → Outgoing Mode
 - Game → src/players/sample/ <imiona graczy w grupie> → <prawy_myszy> → Commit (dodać komentarz)
5. Update innych graczy z repozytorium
 - [Package Explorer] → <prawy_myszy> → Team → Update to HEAD
6. Lock własnego gracza
 - [Package Explorer] → <prawy_myszy> → Team → Lock...

PYTANIE: Wyjaśnić pojęcia commit, update, lock

PYTANIE: Opisać własnego gracza

PYTANIE: Opisać zastosowane metody rywalizacji

PYTANIE: Przeanalizować wynik własnego gracza

PYTANIE: Zaproponować dobrego gracza

Sprawozdanie

1. Udzielić odpowiedzi na powyższe pytania w formie sprawozdania.
2. Wysłać na maila iopr_2013@listserv.comarch.pl w temacie dać 'lab 2'.
3. W razie odrabiania laboratorium, chęci ponownego przerobienia lub uzupełnienia sprawozdania wszystkie materiały zostaną udostępnione poprzez starostę roku. Własnoręczna konfiguracja narzędzi będzie opisana w pliku ReadMe.pdf