

<p>PE 102 : IATECH</p> <p>Guide d'utilisation</p>

- Télécharger l'ensemble des scripts Python (18 fichiers) ainsi que le dossier "img" contenant les images et le dossier vide "score"
- Ouvrir les deux scripts GameHost et GameClient dans un interpréteur Python
- Dans les deux scripts, attribuer l'adresse IP* de l'ordinateur hôte à la variable « host » (respectivement lignes 20 et 13)
- Choisir ensuite le nombre de joueurs humains en attribuant la valeur souhaitée à la variable « nombre_humains » dans le script GameHost (ligne 22)
- Modifier éventuellement le nombre de manches, en attribuant la valeur souhaitée à la variable « nombre_manches » dans le script GameHost (ligne 23). Dans le cas où la valeur est None, les manches s'enchaîneront jusqu'à ce que l'utilisateur ferme lui-même le programme
- Lancer le script GameHost, vérifier que le message « Serveur prêt, en attente de requêtes ... » s'affiche dans la console

Ensuite, suivant le nombre de joueurs humains :

- Avec 0 joueur humain, l'interface graphique n'est pas utilisée. Il est toujours possible de "voir" jouer les IAs en suivant les messages qui s'affichent dans la console, mais cela n'est pas le but.
- Avec 1 joueur humain, lancer ensuite dans une console différente le script GameClient
- Avec 2 joueurs humains ou plus, lancer dans une console différente le script GameClient sur l'ordinateur hôte, puis lancer le script GameClient sur les ordinateurs des autres joueurs en ayant attribué l'adresse IP de l'hôte comme valeur de « host »
- Les humains voient apparaître un terrain vert une fois la connexion réussie. Ils n'ont plus qu'à appuyer sur la touche « s » de leur clavier (start) pour lancer le jeu.

*Pour obtenir l'adresse ip d'un ordinateur :

Sous Windows : ouvrir une invite de commandes, entrer "ipconfig" et noter l'adresse IPv4

Sous Mac: Préférences Système > Réseau > Avancé > TCP/IP