

**FICHE D'INSTALLATION DU PROGRAMME  
POKEMONMASTER**

**V 1.0**

Date :	<b>01 février 2018</b>
Rédacteur :	<b>Stéphane WICQUART</b>
Objet :	<b>Fiche d'installation du programme</b>
PIECES JOINTES :	<b>-</b>

# FICHE D'INSTALLATION DU PROGRAMME POKEMONMASTER

V 1.0

1. Besoin.....	3
2. Récupération des sources .....	3
3. Installation / Compilation des sources .....	3
4. Lancement du programme .....	3

**MISE EN ŒUVRE DES DEVELOPPEMENTS  
POKEMON MASTER**

## **1. Besoins**

Cette note décrit comment récupérer les sources, la procédure d'installation, la phase de compilation et le lancement du programme.

## **2. Récupération des sources**

Les sources sont disponibles sur la plateforme github à l'adresse :  
<https://github.com/piposun/PokemonMaster>. Elles seront également envoyées par mail.

Les sources sont sous la forme d'un zip.

## **3. Installation / Compilation des sources**

Etape 1 :

Une fois téléchargé, décompresser le fichier zip via les logiciels de décompression disponible sur la machine.

Etape 2 :

Pour lancer la compilation, lancer le script « Compilation.sh » dans le répertoire src via la commande « ./Compilation.sh » ou « sh Compilation ».

## **4. Lancement du programme**

Une fois compilé, les répertoires bin, lib, include sont créés. Si la compilation n'a pas fait d'erreur, l'exécutable PokemonMaster est présent dans le répertoire bin.

Pour lancer le programme, aller dans le répertoire bin et lancer la commande  
« ./PokemonMaster ».