

TUTORIEL D'EXECUTION DU PROJET

Ce manuel est à destination des utilisateurs et indique comment se servir du projet.

EXECUTION DE L'ARBITRE

Avant toute partie d'un jeu, tel qu'il soit, il est nécessaire d'exécuter l'arbitre correspondant avec les arguments facultatifs suivant : l'ip local (**JE CROIS PAS**), le port d'écoute, ainsi que le nombre de partie simultanées que pourrait gérer le serveur. Le port d'écoute par défaut est 8080, et le nombre de parties simultanées par défaut est 5.

Pour exécuter le serveur du jeu Pierre-Feuille-Ciseaux-Lezard-Spock par exemple, il suffit de se placer dans le dossier racine résultant de l'extraction du projet, et d'exécuter les deux commandes suivantes :

```
javac -d classes/ src/RefereePFCLS.java  
  
java classes/RefereePFCLS.class <port d'écoute> <nb de partie simultanées  
maximale>
```

EXECUTION DU JOUEUR

Une fois un serveur de jeu en attente de connexions, pour commencer à jouer, il faut exécuter la classe Player en précisant en argument l'IP du serveur auquel se connecter ainsi que son port d'écoute. L'IP par défaut est localhost, et le port par défaut est 8080.

Il suffit de se placer dans le dossier racine résultant de l'extraction du projet, et d'exécuter les deux commandes suivantes :

```
javac -d classes/ src/Player.java  
  
java classes/Player.class <ip du serveur distant> <port d'écoute>
```

Le joueur est alors mis en attente par l'arbitre, en effet, la partie ne commence qu'une fois que le nombre nécessaire de joueur s'est connecté au serveur. Une fois la partie lancée, le joueur n'a plus qu'à suivre les instructions affichées à l'écran.