

École polytechnique de l'Université de Nantes
Département informatique

Projet Bomberman - PolyBomber

Manuel d'installation

Bisiaux Alexandre (*Rédacteur*)

Guihal Maxime (*Relecteur*)

Guillermic Brice (*Relecteur*)

Rousseau Simon (*Relecteur*)



Table des matières

1	Préambule	3
2	Installation des librairies	3
3	Installation de PolyBomber	3
3.1	Compilation du jeu	3
3.2	Lancement du jeu	3
4	Désinstallation de PolyBomber	3
4.1	Nettoyage de l'installation	3

1 Préambule

Ce document fournit la procédure d'installation de PolyBomber, veuillez suivre attentivement les différentes étapes afin de profiter pleinement de votre jeu.

2 Installation des librairies

Le programme nécessite la version 2.0 de la librairie multimédia SFML pour pouvoir s'exécuter correctement. Afin de permettre aussi l'utilisation des périphériques de type wiimote, il est nécessaire d'installer la librairie bluetooth. Voici la procédure pour installer l'ensemble de ces librairies :

Ouvrez un terminal et placez vous à la racine du programme PolyBomber **cd repertoire_PolyBomber** et lancez le script d'installation par la commande : **make install**

3 Installation de PolyBomber

3.1 Compilation du jeu

Placez vous à la racine du programme PolyBomber **cd repertoire_PolyBomber** et lancez la commande suivante : **make**. Cette commande va procéder automatiquement à la compilation du programme et à la création de l'exécutable.

3.2 Lancement du jeu

Lancez l'exécutable produit à l'étape précédente en tapant la commande : **./PolyBomber**.

Le jeu se lance, amusez-vous bien.

4 Désinstallation de PolyBomber

4.1 Nettoyage de l'installation

Pour supprimer l'ensemble des fichiers produits lors de l'installation du programme suivez la procédure suivante :

Placez vous à la racine du programme PolyBomber **cd repertoire_PolyBomber** et lancez la commande suivante : **make clean**. Cette commande va procéder automatiquement au nettoyage du dossier d'installation (suppression des fichiers intermédiaires). Pour supprimer tout les fichiers y compris l'exécutable, préférez la commande : **make mrproper**.