

École polytechnique de l'Université de Nantes
Département informatique

Projet Bomberman - PolyBomber®

Manuel d'installation

Bisiaux Alexandre



Table des matières

1	Préambule	3
2	Installation de la librairie SFML2.0	4
2.1	Téléchargement de la librairie	4
2.2	Installation des dépendances	4
2.3	Compilation de la librairie	4
3	Installation de PolyBomber[©]	6
3.1	Installation de la librairie bluetooth	6
3.2	Compilation du jeu	6
3.3	Lancement du jeu	6

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 de la librairie SFML2.0

Le programme nécessite la version 2.0 de la librairie multimédia SFML pour pouvoir s'exécuter correctement. Cependant cette version n'étant pas disponible sur les dépôts officiels ubuntu, il est nécessaire de l'installer manuellement. La procédure d'installation est décrite ci-dessus.

2.1 Téléchargement de la librairie

Télécharger la librairie sur votre ordinateur en cliquant sur le lien suivant : SFML2.0
Si celui-ci n'est plus disponible, rendez-vous sur le site officiel <http://www.sfml-dev.org> et télécharger la version 2.0 présente dans la rubrique Télécharger.

2.2 Installation des dépendances

Ouvrez un terminal et mettez-vous en mode super-utilisateur en tapant la commande : **sudo su**.

Vous aurez besoin de l'utilitaire *cmake* et de nombreuses dépendances afin de compiler la librairie. Procédez à l'installation de ceux-ci en tapant les commandes suivantes :

Listing 1 – Installation des dépendances

```
apt-get install cmake
apt-get install libpthread-stubs0-dev
apt-get install libgl1-mesa-dev
apt-get install libx11-dev
apt-get install libxrandr-dev
apt-get install libfreetype6-dev
apt-get install libglew1.5-dev
apt-get install libjpeg8-dev
apt-get install libsndfile1-dev
apt-get install libopenal-dev
```

2.3 Compilation de la librairie

Ouvrez de nouveau un terminal et mettez-vous en mode super-utilisateur en tapant la commande : **sudo su**.

Déplacez-vous dans le dossier de téléchargement de la librairie et extrayez le contenu du fichier via la commande : **tar -xvf LaurentGomila-SFML-2.0-rc-24-gac9bda5.tar.gz**
SFML2.0

Placez-vous maintenant à la racine du dossier créé : **cd SFML2.0**

Puis tapez les commandes suivantes dans cet ordre là :

Listing 2 – Compilation de la SFML

```
cmake -G "Unix Makefiles" -D CMAKE_BUILD_TYPE=Release -D
BUILD_SHARED_LIBS=TRUE .
make
make install
```

```
cmake -G "Unix_Makefiles" -D CMAKE_BUILD_TYPE=Debug -D
BUILD_SHARED_LIBS=TRUE .
make
sudo make install
cmake -G "Unix_Makefiles" -D CMAKE_BUILD_TYPE=Release -D
BUILD_SHARED_LIBS=FALSE .
make
sudo make install
cmake -G "Unix_Makefiles" -D CMAKE_BUILD_TYPE=Debug -D
BUILD_SHARED_LIBS=FALSE .
make
sudo make install
```

L'installation de la librairie est terminée.

3 Installation de PolyBomber[©]

3.1 Installation de la librairie bluetooth

Afin de permettre l'utilisation des périphériques de type wiimote, il est nécessaire d'installer la librairie bluetooth si cela n'est pas déjà fait. Pour installer la librairie, ouvrez un terminal et lancez la commande : **sudo apt-get install bluetooth**. Cette étape est primordiale pour le bon fonctionnement du programme.

3.2 Compilation du jeu

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

3.3 Lancement du jeu

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

Le jeu se lance, amusez-vous bien.