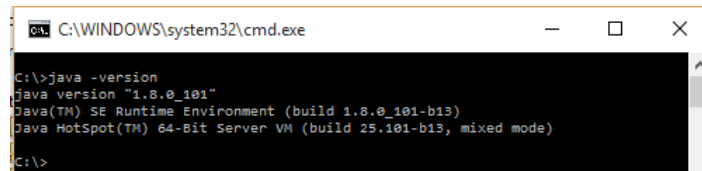


Nicht Lustig – Installationsanleitung

Voraussetzungen

Java Version

Eine aktuelle Java Version, genauer mindestens Java 8, JDK 1.8.0 Update 40 muss installiert sein.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

C:\>java -version
java version "1.8.0_101"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_101-b13)
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 25.101-b13, mixed mode)

C:\>
```

Abbildung 1: Java Version prüfen

Eclipse IDE

Die Entwicklung des Spiels „Nicht Lustig“ fand mit den Eclipse Entwicklungsumgebungen der Versionen Luna und Mars statt. Um den Code konfliktfrei zu studieren, empfehlen wir ebenfalls eine dieser Versionen zu verwenden.

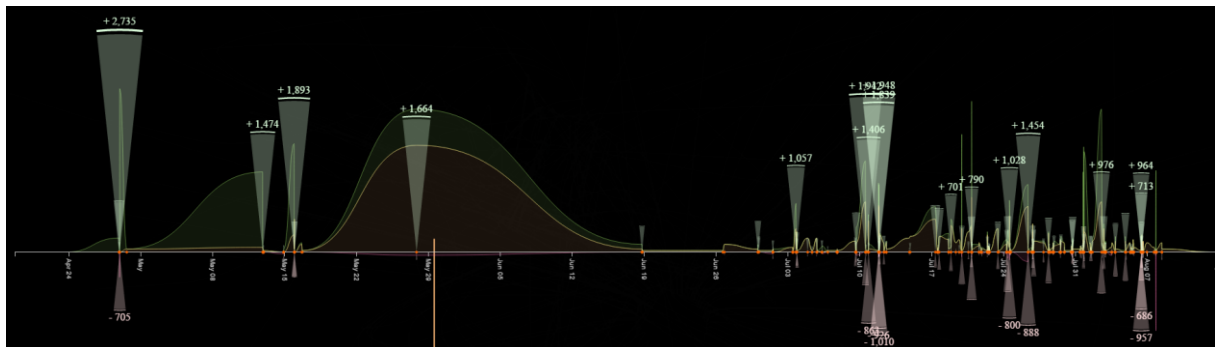


Abbildung 2: Unsere Source Code Entwicklung im Laufe der Zeit

Bildschirmauflösung

Die Bildschirmauflösung sollte für eine optimale Darstellung mindestens 1600 * 900 Pixel betragen.

Falls das Spielbrett trotzdem nicht optimal zu lesen ist, muss sichergestellt werden, dass keine Bildschirmlupe oder sonstige Skalierungseinstellungen aktiv sind.

Netzwerk

Für das Verbinden der Clients zum Server wird eine Netzwerkverbindung benötigt. Falls die Verbindung nicht hergestellt werden kann (beim erfolgreichen Verbinden erscheint auf dem Server eine Meldung), müssen die Firewall und Gateway Einstellungen geprüft werden.

Starten vom Server und Client aus Eclipse

Importieren Sie den Source Code wie nachfolgend beschrieben. Nach dem Importieren des Source Codes starten Sie den Server und den Client jeweils durch die Anweisung „Run as → Java Application“ der Main.java Datei im entsprechenden Projekt. Sie sind nun bereit zum Spielen.

Log Dateien

Im Fehlerfall können die Log Dateien der Nicht Lustig Anwendung im Temporär-Verzeichnis des Systems gefunden werden. Bei Windows entspricht dies Standardmässig „C:\Users\<Benutzername>\AppData\Local\Temp“. Die Dateien sind nach dem Schema „Nicht Lustig_<identifikationsNr>_<generationsNr>.log“ benannt und beinhalten das Log im XML-Format.

Datenbank

Unsere Daten werden im XML Format in einer Textdatei gespeichert, eine zusätzliche Installation einer Datenbank ist daher nicht nötig. Der Pfad zur Textdatei kann in der Konfigurationsdatei bestimmt werden. Wichtig ist, dass diese in einem Verzeichnis mit Schreibrechten liegt.

Einstellungen der Konfigurationsdatei

Die Konfigurationsdatei liegt im Namespace teamamused.common und ist teamamused.config benannt. Sie beinhaltet die folgenden Einstellungen:

1. Standardsprache:
Die Standardsprache hat die Identifikation Language und kann entweder de oder ch sein.
2. Pfad zur Datenbankdatei:
Die Identifikation DbFileName zeigt den Pfad zum Datenbankfile. Wird kein vollständiger Pfad angegeben, wird der Pfad relativ zum Installations-Verzeichnis der Serverkomponente gewählt.
3. Pfad zu den Bildern:
Der Bilderpfad wird mit ImagePath identifiziert. Dieser teilt der Anwendung mit, wo die benötigten Bilder zu finden sind, standardmässig ist dies ein Unterordner „images“.

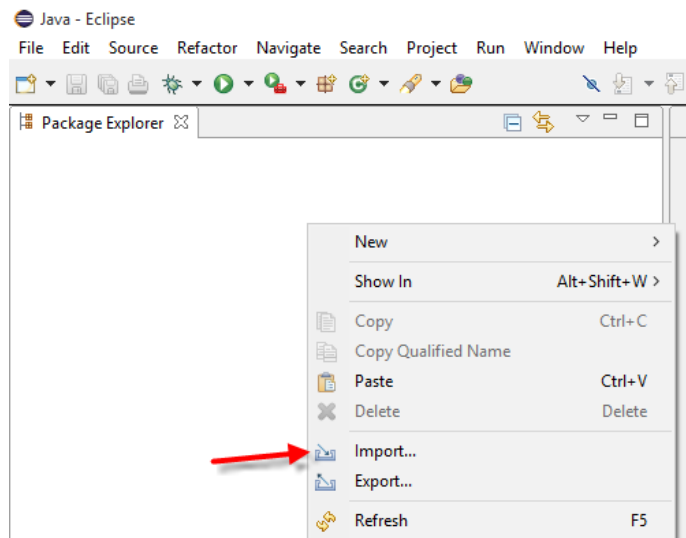
Source Code importieren

Sie haben zwei Möglichkeiten den Source Code in Eclipse zu importieren, entweder das mitgelieferte Zip File oder direkt via dem öffentlichen GitHub Repository.

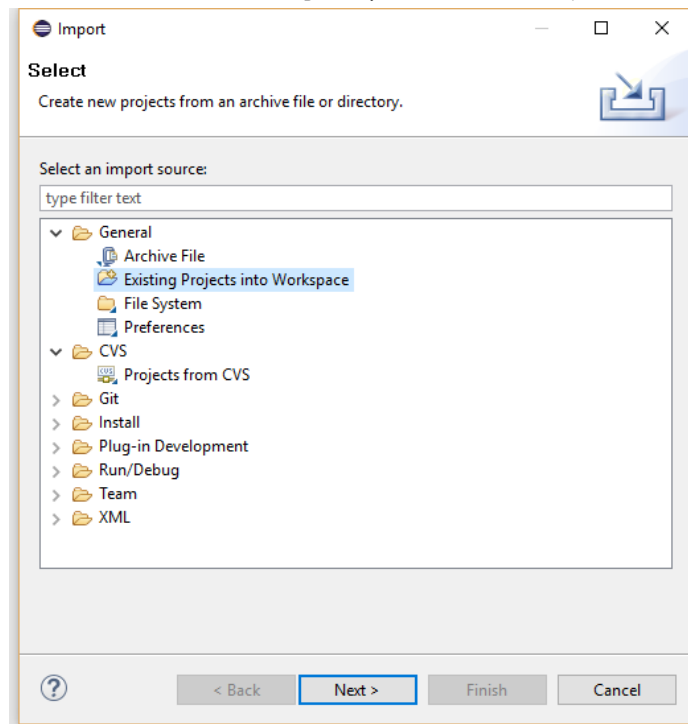
ZIP File importieren

Sie erhalten im Anhang ein aus dem Eclipse exportiertes Zip File. Sie können dies im Eclipse folgendermassen importieren:

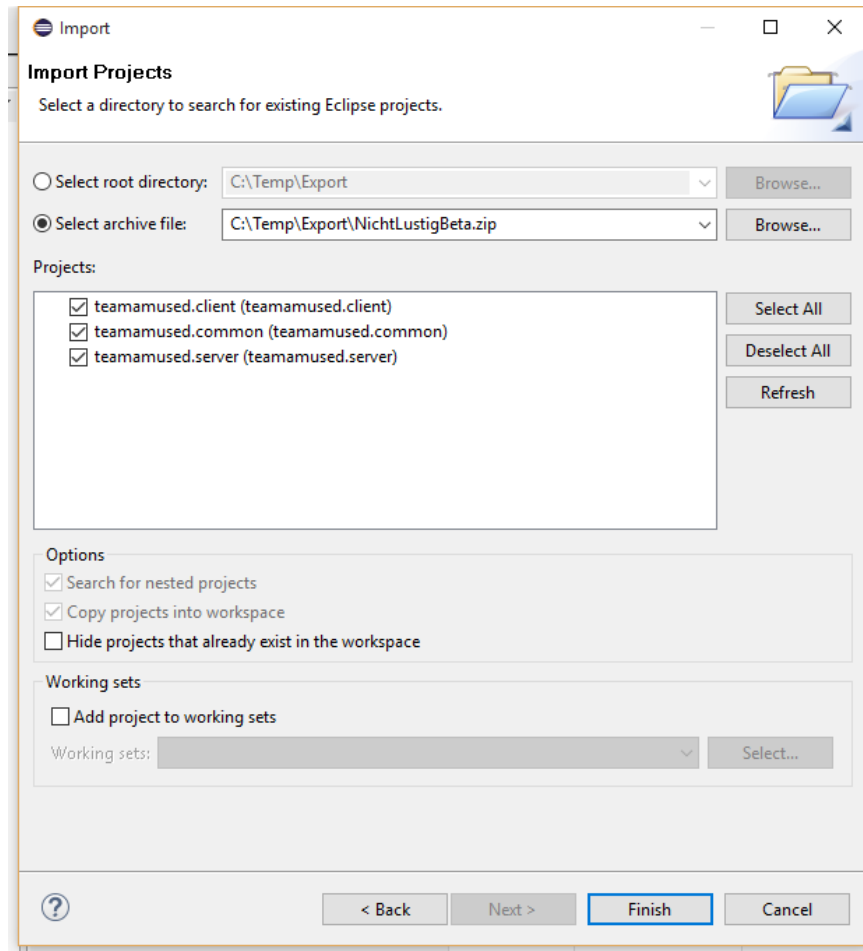
1. Im Eclipse Package Explorer einen Rechtsklick machen und auf Importieren klicken



2. Wählen Sie den Punkt General -> „Existing Projects into Workspace“ aus



3. Wählen Sie „Select archive file“ aus und geben Sie den Pfad zur Zip Datei an und betätigen Sie die Schaltfläche Finish

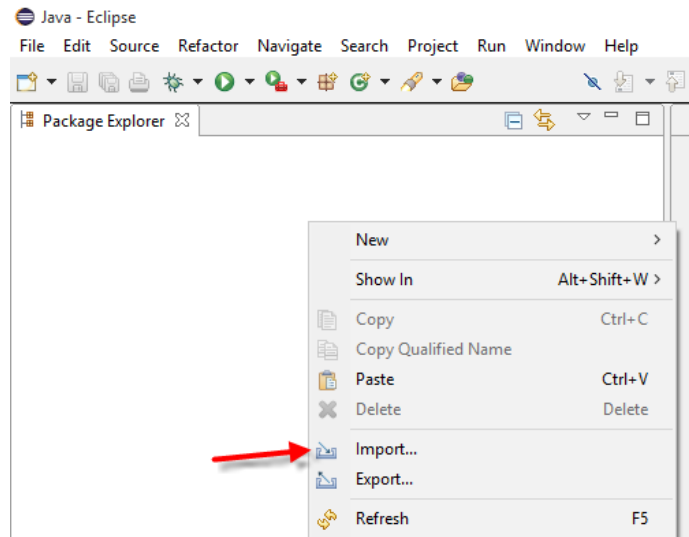


Sie haben nun erfolgreich unseren Source Code importiert.

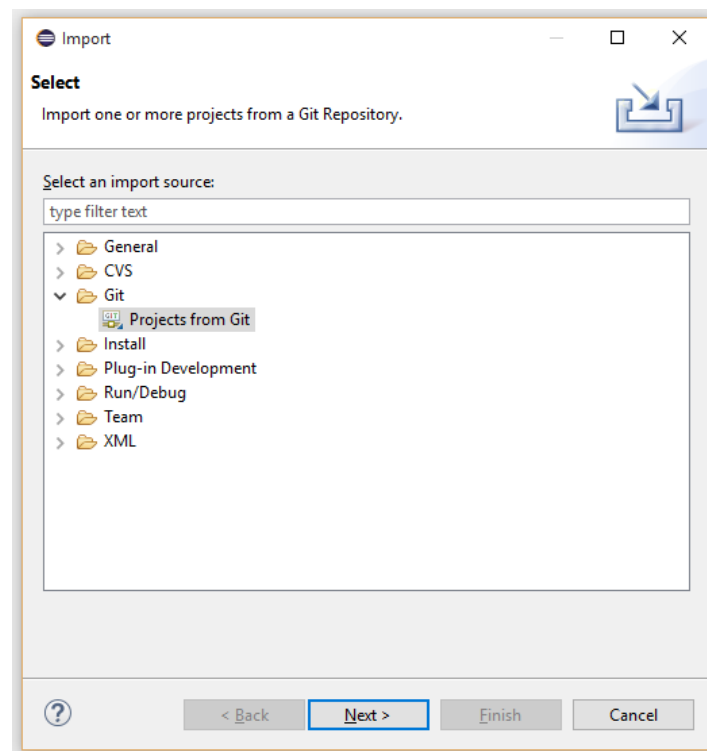
Importieren via GitHub

Um den Import via GitHub zu starten, gehen Sie folgendermassen vor:

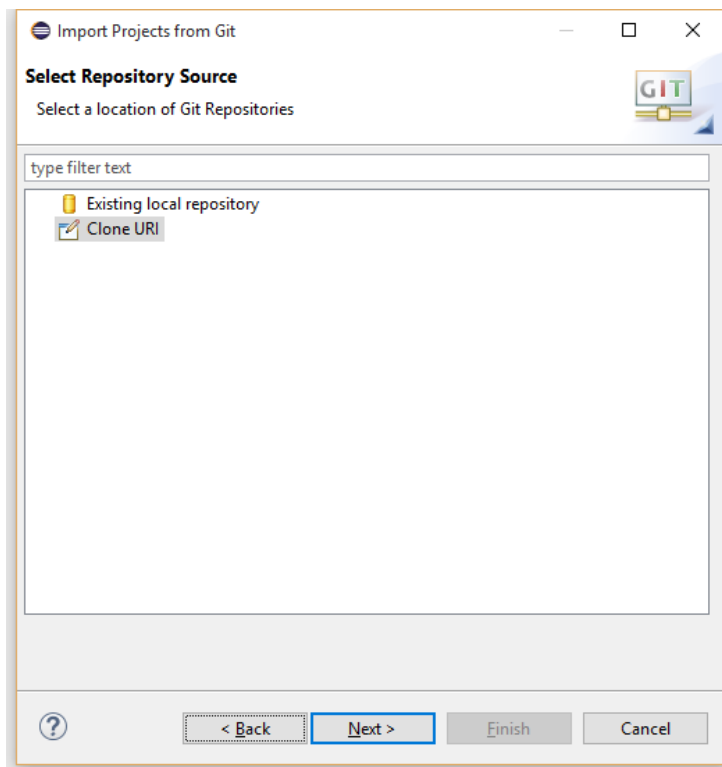
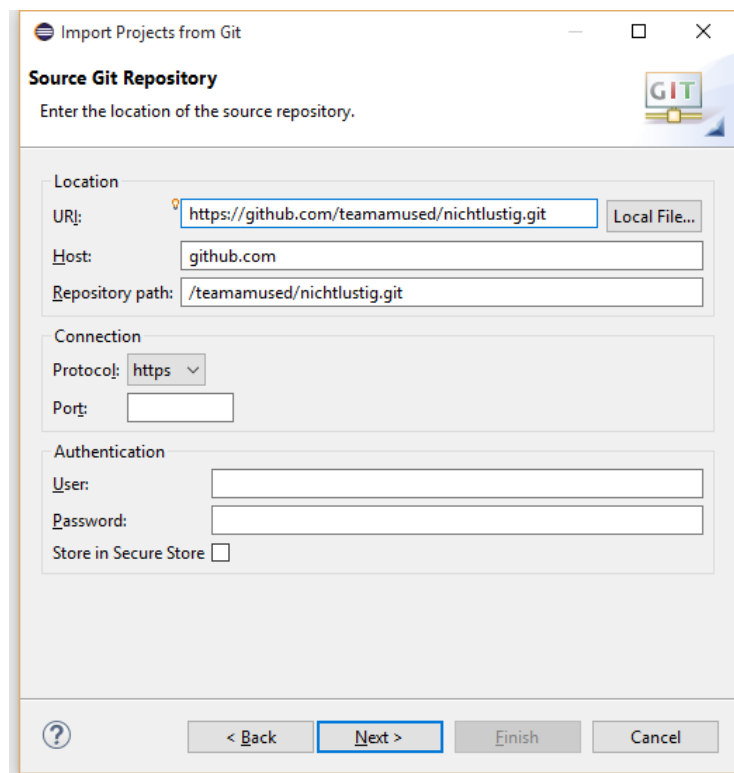
1. Im Eclipse Package Explorer einen Rechtsklick machen und auf Importieren klicken



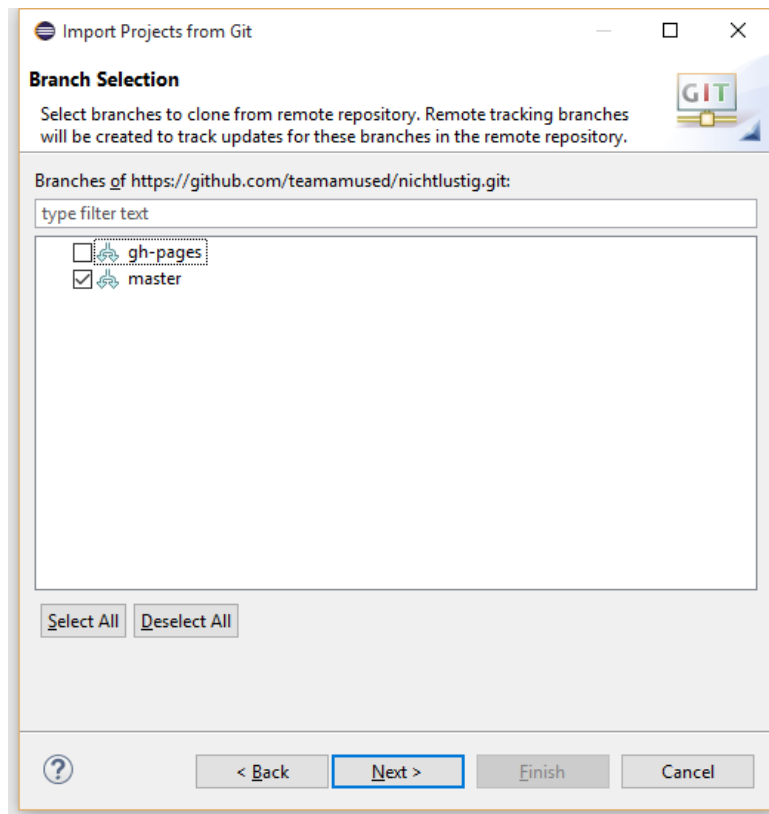
2. Wählen Sie den Punkt Git -> „Project from Git“ aus



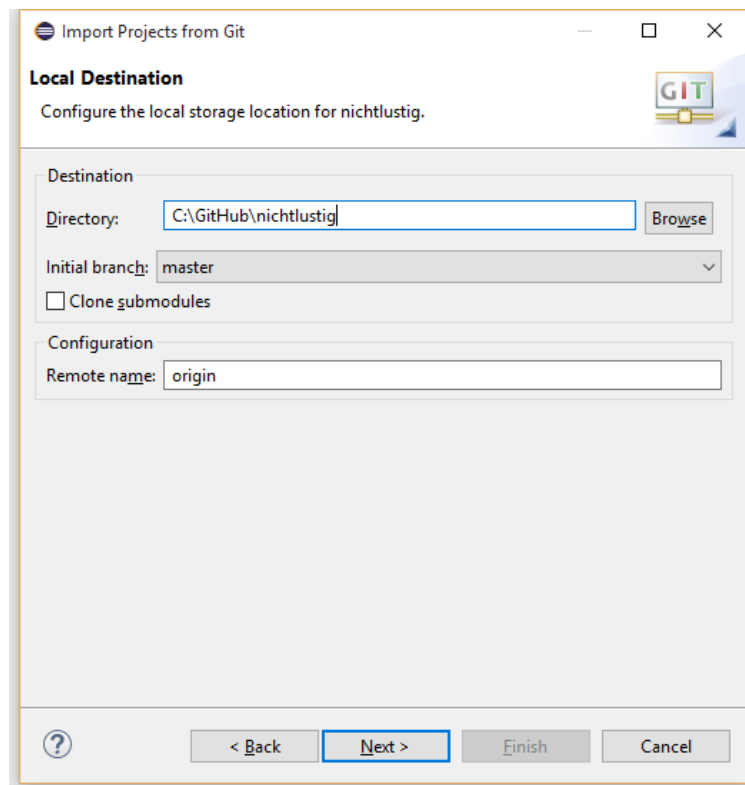
3. Anschliessend Clone URI auswählen

4. Als URI <https://github.com/teamamused/nichtlustig.git> eintragen. Host und Repository path werden automatisch vorgeschlagen

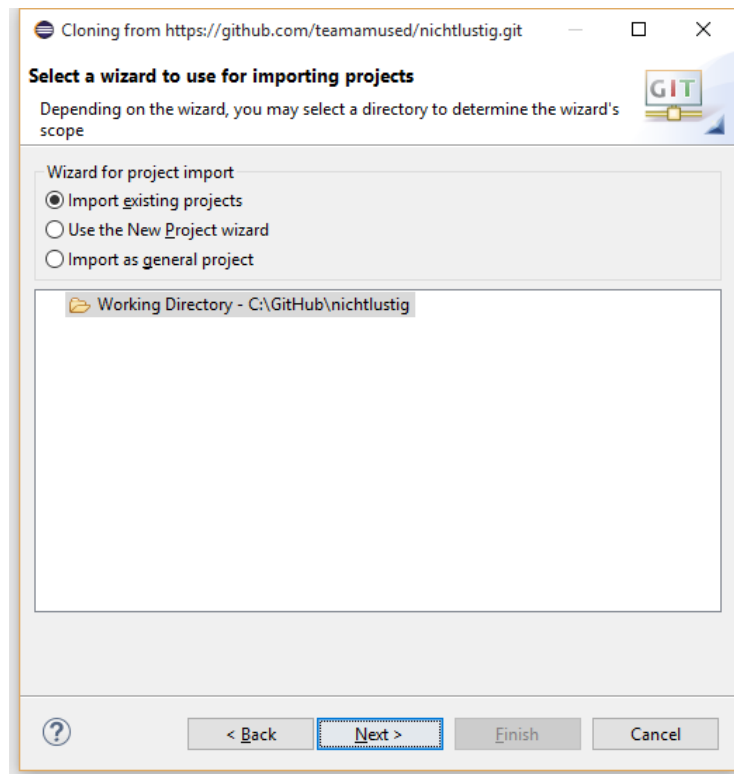
5. Wählen Sie den Branch `master` zum Importieren aus. Beim Branch „gh-pages“ handelt es sich um die Webseite



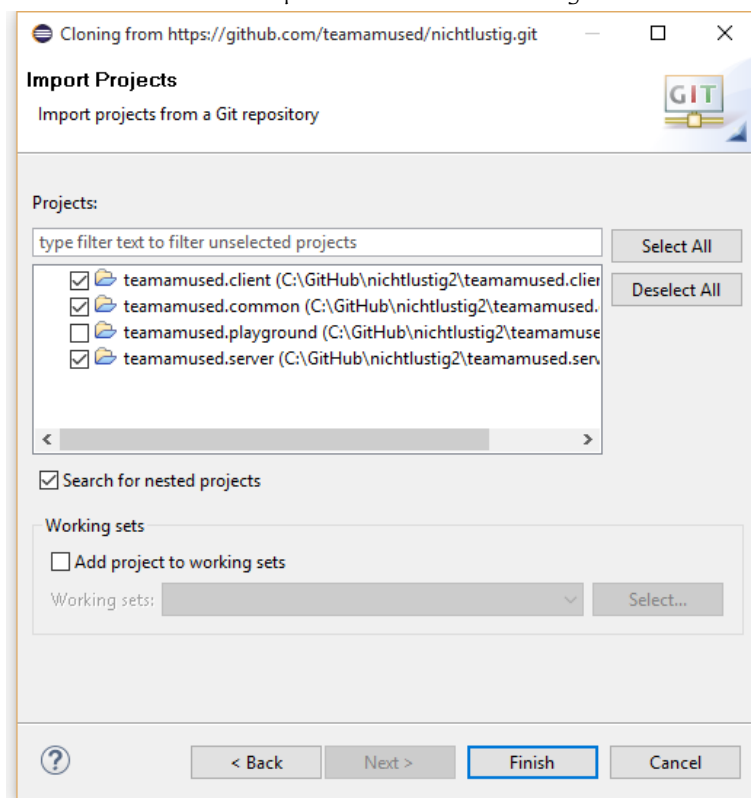
6. Bestimmen Sie in welchem lokalen Verzeichnis Sie den Code importieren möchten



7. Wählen Sie die Option „Import existing projects“ um die Projektstruktur von uns zu übernehmen



8. Wählen Sie die Projekte „teamamused.server“, „teamamused.client“ sowie „teamamused.common“ zum Importieren an und betätigen Sie die Schaltfläche Finish



Sie haben den Source Code nun erfolgreich importiert!