

Patterns & Frameworks WS19/20



# Projekt: „Schiffe versenken“

Installationsanleitung Python Client

Gruppe 3

Tim Erdwiens Mat. Nr.: 5016154, Verena Kauth Mat. Nr.: 7011032,  
Marcus Kirschen Mat. Nr.: 7011084, Kai Uwe Mruck Mat. Nr.: 7011979

### Voraussetzungen:

lokal installierte Python Version: 3.7.2

<https://www.python.org/downloads/release/python-372/>

Python-Entwicklungsumgebung – hier JetBrains PyCharm 2019.3.1

<https://www.jetbrains.com/pycharm/>

Sourcecode des Spiels unter:

[https://gitlab.et-inf.fho-emden.de/pfw\\_2019\\_gruppe\\_3/battleships-python-client-threads\\_events.git](https://gitlab.et-inf.fho-emden.de/pfw_2019_gruppe_3/battleships-python-client-threads_events.git)

PFW\_2019\_Gruppe\_3 / Battleships Python Client Threads\_Events

Falls nicht bereits installiert:

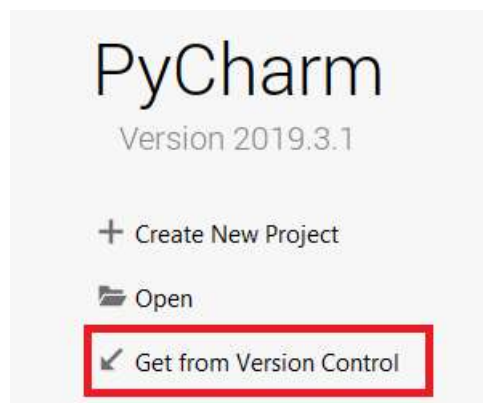
Visual C++ Build Tools installieren

<https://www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=48159>

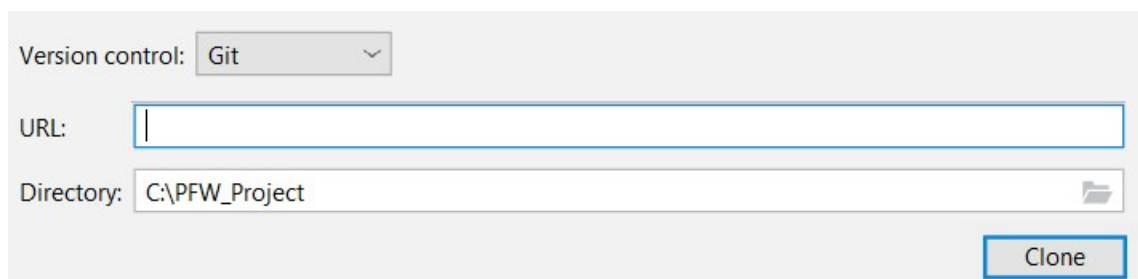
Internetverbindung

Spiel über Entwicklungsumgebung starten:

- 1.) PyCharm öffnen und im Startmenü „Get from Version Control“ auswählen



- 2.) Version Control: „Git“, URL: <GIT-URL (s.o.)>, Directory: <Gewünschtes Zielverzeichnis>  
Clone



- 3.) Ggf. Zugangsdaten zu GitLab eingeben

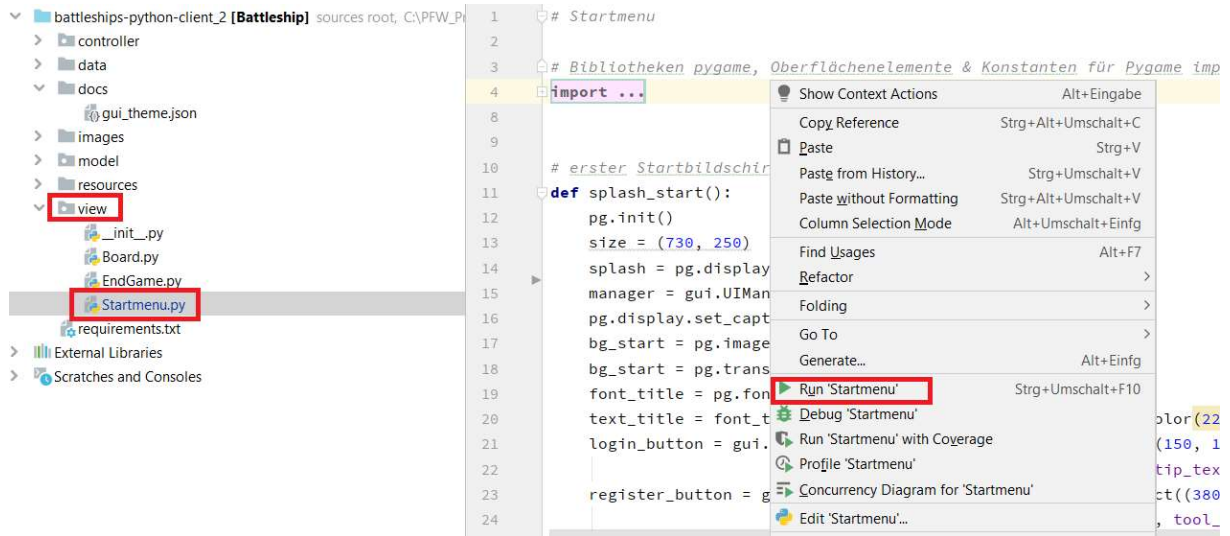
- 4.) Requirements installieren (falls PyCharm es nicht automatisch macht):

(ggf. vorab C++ Build Tools installieren, da das Paket pygame diese benötigt)

In PyCharm: mit Alt+F12 das Terminal Fenster öffnen und „pip install -r requirements.txt“ aufrufen.

##### 5.) Spiel starten:

- Im Unterordner „view“ des Projekts die Datei „Startmenu.py“ doppelklicken (Falls nicht sichtbar, Projektfenster mit „Alt + 1“ öffnen)
- Mit der rechten Maustaste in den Sourcecode klicken und „Run“ auswählen



##### 6. Anmeldung mit Testuser s. Gesamtdoku – oder neuen Benutzer über Registrieren anlegen