

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

PFW_2019_Gruppe_3 / Battleships Python Client

Falls nicht bereits installiert:

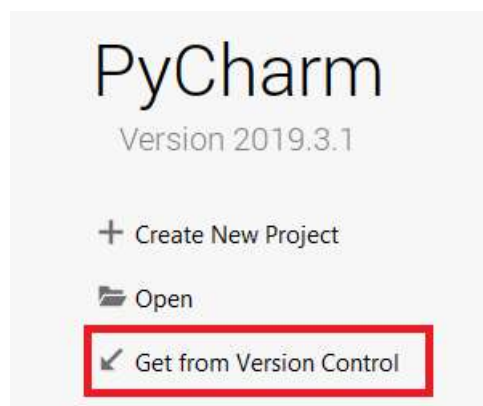
Visual C++ Build Tools installieren

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

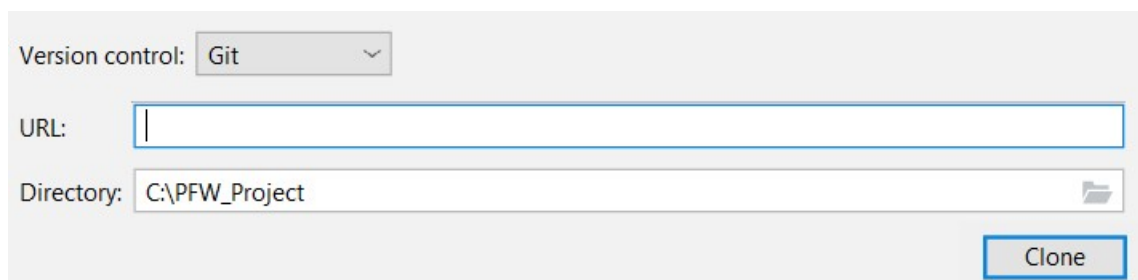
Internetverbindung

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

The image shows the 'Clone' dialog box in PyCharm. It has a 'Version control:' dropdown menu set to 'Git'. Below it is a 'URL:' text field. Underneath that is a 'Directory:' text field containing 'C:\PFW_Project'. At the bottom right of the dialog is a 'Clone' button.

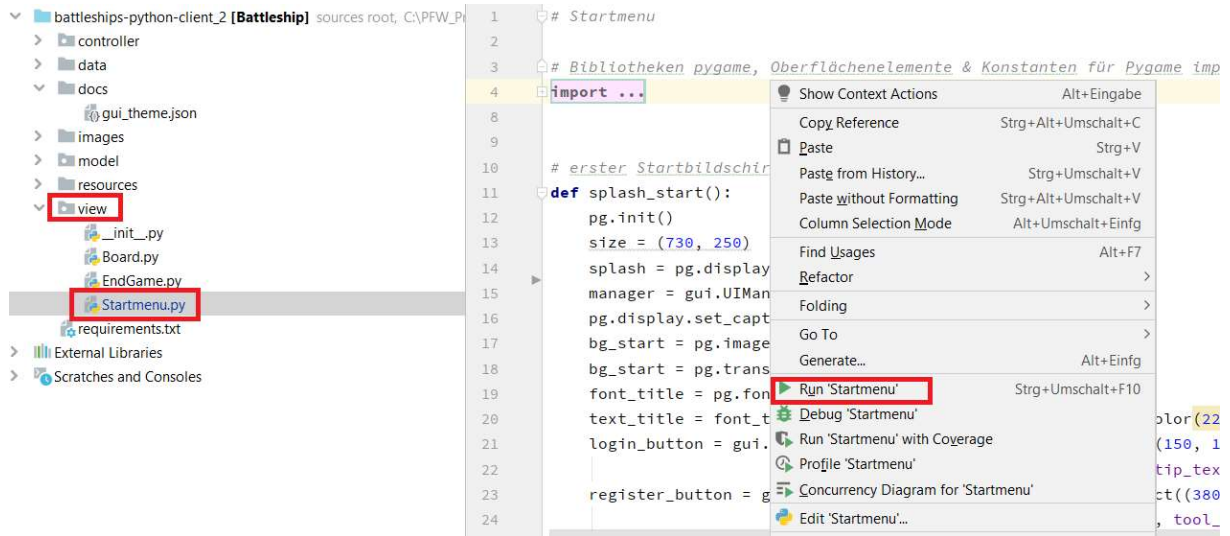
- 3.) Ggf. Zugangsdaten zu GitLab eingeben

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

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