

Benutzerhanduch (Linux)

Loque-Client der Gruppe 23

Bernd Bleifuß
Sebastian Essers
Daniel Henning
Phillip Jung
Matthias Nübel
Richard Sohnus

Inhaltsverzeichnis

I. Installation (Kompilieren) von Client und Monitor

II. Starten des Clients

III. Starten des Monitors

IV. Benutzung des Clients

V. Benutzung des Monitors

VI. Bekannte Probleme von Client und Monitor

VII. Bekannte Probleme speziell des Monitors

I. Installation (Kompilieren) von Client und Monitor

Um die Source-Dateien aus dem CVS zu laden sind folgende Daten notwendig:

login: bbleiffus

password: go2cvs

Zum Checkout benötigt man den Modulnamen, bei uns ist dieser loque:

```
> cvs checkout loque
```

Nun kann man die Source-Dateien, nach einem Wechsel in das Verzeichnis loque, mit dem Befehl „make“ kompilieren. Nun werden die kompilierten Dateien mit dem Befehl „make jar“ in die Datei loque.jar kopiert. Anschließend kann man die kompilierten Dateien mit dem Befehl „make clean“ wieder entfernen. Die komplette Eingabe sieht dann wie folgt aus:

```
> make
```

```
> make jar
```

```
> make clean
```

II. Starten des Clients

Um die Client nun zu starten wird folgendes Format verwendet:

```
> java -cp lib/log4j.jar:loque.jar loque.Loque teamname localhost 6000
```

III. Starten des Monitors

Um den Monitor zu starten muß folgende Eingabe gemacht werden und der Client sollte schon laufen, da es sonst zu Problemen kommen kann (siehe VII.)

```
> java -cp lib/log4j.jar:loque.jar monitor.Monitor
```

IV. Benutzung des Clients

Der Client läuft selbständig und kann von außen nicht beeinflusst werden !

V. Benutzung des Monitors

Nach dem Starten des PSS (Player Surveillance System) sieht man ein Controll- und ein Anzeige- Panel. Auf dem Spielfeld ist nun der Spieler in einer Default-Position (vor dem connecten auf Loque) zu erkennen:

Sichtradius und Weite werden durch den blauen teiltransparenten Winkel symbolisiert. Ein Speedvector ist in gelb gehalten (in default rechts unten zu erkennen).

Zum connectieren auf Loque:

Im ControlPanel kann über den Schieberegler die Spielernummer eingestellt werden, dessen Weltmodell überwacht werden soll.

Unter "Host Adresse" kann die Adresse des Computers eingegeben werden, auf der Loque läuft. (default:der gleiche Computer=localhost).

Port: auf welchem Port man auf Loque connecten will.

Desweiteren sind noch zwei Überwachungswerte angezeigt: Cycle und ViewWidht

Sobald alle Einstellung gemacht sind kann über den Connect-Button die Verbindung hergestellt werden.

Farbcodierung: Blau: Spieler des gleichen Teams

Rot: Spieler Gegner

Grau: Unbekannter Spieler

Weiß: Ball

Gelb: Überwachter Spieler

Falls man sich auf den Client verbunden hat kann man diesen auch einfach durch drücken auf den Knopf "Shutdown Loque" beenden. (funktioniert nur im Verbundenen Zustand)

VI. Bekannte Probleme von Client und Monitor

a) bei der Installation

Fehlermeldung: make: *** Keine Targets angegeben und keine »make«-Steuerdatei gefunden..
Schluss.

Falsches Verzeichnis: Überprüfen, ob man im Verzeichnis loque ist, in dem die Datei Makefile liegt und keine *.java Dateien vorhanden sind.

Fehlermeldung: /bin/sh: javac: command not found bzw. /bin/sh: jar: command not found

Die Pfadangaben zu den Javaprogrammen im Unix-System fehlen, daher müssen die Source-Dateien mit folgendem Befehlen kompiliert und gepackt werden:

```
> javapath/javac -g -classpath lib/log4j.jar loque/*.java monitor/*.java
```

```
> javapath/jar -cvf loque.jar loque/*.class monitor/*.class log4j.properties woodscr.gif
```

b) beim Starten

Fehlermeldung: bash: java: command not found

Die Pfadangaben zu den Javaprogrammen im Unix-System fehlen, daher muß so zum starten der Pfad angegeben werden:

```
> javapath/java -cp lib/log4j.jar:loque.jar loque.Loque teamname localhost 6000
```

bzw.

```
> javapath/java -cp lib/log4j.jar:loque.jar monitor.Monitor
```

VII. Bekannte Probleme speziell des Monitors

Man kann ein PSS nicht für zwei (aufeinanderfolgende) Spiele verwenden. Wenn Loque neu gestartet wird, muss auch PSS neu gestartet werden.

Es kann unter Umständen sein, dass es nicht gelingt sich zu verbinden. (z.B. das Spiel läuft noch nicht und das PSS versucht sich zu verbinden)

Sollte das so bleiben, wenn das Spiel definitiv läuft (keine Anzeige im PSS), hilft es PSS zu beenden und neu zu starten.

Prinzipiell ist PSS dafür ausgelegt, dass man sich wieder vom Spieler disconnecten kann und sich danach auf einen Anderen verbinden kann. Leider ist diese Funktion fehleranfällig. Im schlimmsten Fall kommt es zum "Aufhängen" des Programmes. Im Fehlerfall bitte den Monitor neustarten.

Das Verhalten und somit auch das Crash-Verhalten ist stark vom Betriebssystem abhängig. (Ressourcenmanagement)