

Benutzerhandbuch

1. Einleitung
2. Installation
3. Start des Clients
4. Start und Bedienung der graphischen Benutzeroberfläche
5. Hilfe

1. Einleitung

Dieses Handbuch möchte Ihnen bei Installation und Bedienung des RoboCup Clients helfen. Um Probleme zu vermeiden gehen Sie am besten schrittweise nach der Anleitung vor.

Falls es dennoch zu Komplikationen kommen sollte, so sind die Autoren dieses Handbuchs per Email zu erreichen:

Michael Geisser (michael@geisser.de)
Felix von Reischach (vonreischach@web.de)

2. Installation

Entpacken/ Downloaden/ Kopieren Sie das Verzeichnis 'SoccerClient' auf einen Datenträger.

Kompilieren Sie die .java-Dateien (ohne Zeilenumbruch) mit

```
javac -d ../../classes -classpath ../../classes visualization/*.java  
datamanager/*.java brain/*.java communication/*.java *.java
```

Beschreibung der Parameter:

-d = Verzeichnis für die Quelldateien (*.java)
-classpath = Verzeichnis für die kompilierten Dateien (*.class)

Alternativ dazu funktioniert unter Windows auch

```
\SoccerClient\src\soccerclient\compile.bat
```

3. Start des Clients

Starten Sie den Client mit

```
java soccerclient.RoboClient [TeamName] [ServerName] [ServerPort]
```

[TeamName] - Name des eigenen Teams
[ServerName] - Name des servers auf dem der rcs-Server läuft.
[ServerPort] - Port des rcs-Server für clients

Alternativ dazu funktioniert unter Windows auch

```
\soccerclient\classes\Start.bat
```

dabei werden die Parameter wie folgt gesetzt:

[TeamName] = Turkey
[ServerName] = localhost
[ServerPort] = 6000

4. Start und Bedienung der graphischen Benutzeroberfläche

4.1 Starten Sie die graphische Oberfläche mit

```
java soccerclient.visualization.Visualization [ServerName] [visPort]
```

[ServerName] - Name des Servers auf dem der RoboCup läuft –
 (optionale Angabe - Standard: localhost)
[visPort] - Port des RoboClient für Visualization – (optionale
 Angabe - Standard: 9090)

Alternativ dazu funktioniert unter Windows auch

```
\soccerclient\classes\VisStart.bat
```

Dabei werden die Standardparameter verwendet.

4.2 Bedienung der graphischen Oberfläche



Buttons

Logout: Logout

P1 bis P11: aktiviert den jeweiligen Spieler (1 bis 11)

Felder

Po: Position

Nr: UniformNumber

BD: BodyDirection

HA: HeadAngle

St: Stamina

Ef: Effort

SA: SpeedAmount

SD: SpeedDirection

KC: KickCount

DC: DashCount

CC: CatchCount

TC: TurnCount

TNC: TurnNeckCount

SC: SayCount

MC: MoveCount

CVC: ChangeViewCount

Sc: Score

Pm: PlayMode

Vm: ViewMode

T: Time

S: Side

Legende

	Der Spieler selbst
	Mitspieler
	Eigener Torhüter
	Gegnerischer Spieler
	Gegnerischer Torhüter
	Alte Ballposition
	Aktuelle Ballposition
	Neue/zukünftige Ballposition

5. Hilfe

Erstellen der JAVA-Hilfe:

```
javadoc -package -author -d ../../doc *.java visualization/*.java brain/*.java  
datamanager/*.java communication/*.java
```

-package = Gibt an, dass alle Klassen bis auf private-classes dokumentiert werden

-author = Damit werden die Autoren der jeweiligen Klassen mit angegeben

-d = leitet die Verzeichnisangabe ein

Alternativ dazu funktioniert unter Windows auch

```
\soccerclient\src\soccerclient\doku.bat
```

Viel Spass beim Robocup !