

YASY – Yet Another Scotland Yard

Handbuch

Verwendete Bibliotheken

YASY verwendet betriebssystemspezifische Bibliotheken für OpenGL und OpenAL. Diese befinden sich im Ordner lib und sind nach Betriebssystem geordnet. Im jeweiligen Ordner befinden sich auch die nativen Bibliotheken. Diese müssen beim Programmstart mit dem Argument `-Djava.ext.dirs=` **respektive** `-Djava.library.path=` angegeben werden.

Funktionalität

YASY ist ein Multiplayerspiel in Server/Client Architektur. Der Server verwaltet offene Spiele. Die Anzahl der Spiele, die ein Server verwalten kann, hängt von der verwendeten Hardware ab. In der Regel kann ein Server eine Vielzahl von Spielen gleichzeitig verwalten, es wird keine spezielle Serverhardware vorausgesetzt. Der Client setzt OpenGL und OpenAL voraus. Es kann nur ein Client pro System gestartet werden.

Programmstart

Zum Programmstart liegen für die einzelnen Betriebssysteme spezifische Startscripts bei. Der Aufruf zum starten des Servers lautet:

```
>yasy server <serverport> <webinterfaceport> <-d>
```

Der Parameter `-d` startet den Server im Debugmodus. Der Aufruf für den Client lautet wie folgt:

```
>yasy client <serverip:port>
```

Um den Client im Standalonemodus zu starten wird folgender befehl verwendet:

```
>yasy baslertour <startszene>
```

Qualitätsmanagement

Es wurden zur Sicherstellung der Korrektheit des Spielfeldes JunitTests verwendet. Die Testsequenzen sind im Paket `ch.lucaro.yasy.net.server.game.logic` zu finden.

Programmstruktur

Während einem Spiel

Grundklassen



