

Manuel développeur du framework EasyGame

EasyGame Team

10 janvier 2015

1 Compilation du manager et des librairies

Exécutez *ant* sur le répertoire racine. Les fichiers *easygame-api.jar* (utilisé pour le développement de jeu) et *easygame-manager.jar* sont alors générés dans le dossier *build*.

Vous pouvez également exécuter *ant allgames* pour compiler tous les jeux d'exemple existant. Ils seront alors placés dans *build/Games*.

2 Organisation des fichiers

Tous les fichiers du jeu y compris les images et autres ressources doivent se trouver dans un même package. Par exemple *com.foo.bar*. Un fichier *config.xml* doit se trouver à la racine de ce package, correspondant au fichier *config.dtd* fourni. Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<!DOCTYPE game SYSTEM "config.dtd">
<game>
  <gameName>Morpion</gameName>
  <description>Un jeu unique au monde et revolutionnaire qui rénove totalement
l'expérience deux joueurs d'un jeu de société.</description>
  <img>fr/ensicaen/ecole/morpion/morpion.jpg</img>
  <url>https://fr.wikipedia.org/wiki/Morpion_%28jeu%29</url>
  <minPlayer>2</minPlayer>
  <maxPlayer>2</maxPlayer>
</game>
```

Le jeu peut alors être compilé en utilisant la commande suivant : *ant game -DsrcDir=src -DclassPath=com.foo.bar -Dname=game_name*. Le jar correspondant sera alors placé dans le dossier *build/Games*.

3 Organisation du code

Une classe héritant de la classe *LaunchableGame* doit être présente. Cette classe permet au lanceur d'accéder à de nombreux paramètres pour le lancement du jeu. Voir la javadoc associée.

Il est possible de lancer un jeu sans le Manager afin de faciliter le développement de jeux grâce à la classe *MiniManager* et sa méthode *run* présent de le package *fr.ensicaen.ecole.easygame*. Exemple : *MiniManager.run("fr.ensicaen.ecole.morpion.Morpion", 2);*.