# Document de mise en ligne

Ce document permet aux utilisateurs (Windows 7 et Ubuntu 10.04) de connaître les spécifications techniques pour :

* Compiler le projet à l'aide des fichiers sources
* Executer le projet
* Afficher correctement le site web

**A. Utilisateurs Windows Seven**

**1. Compilation du projet**

Nous avons compilé le projet avec Visual Studio 2008 (fortement recommandé si vous souhaitez faire de même) sous Windows Seven.

Les bibliothèques (.dll) nécessaires à la compilation sont :

* SDL
* SDL\_ttf
* SDL\_image

**a. SDL**

Les fichiers de la bibliothèque se trouve dans /project/sdl/SDL-1.2.14 .

**1.** Déplacez le fichier lib/SDL.dll dans le dossier du projet.

**2.** Copiez les fichiers lib/SDLmain.lib et lib/SDL.lib dans le dossier lib/ du le répertoire d'installation de Visual Studio 2008.

**3.** Faites de même pour les fichiers .h du dossier include/SDL/ (créez le dossier SDL/ s'il n'existe pas)

**4.** Editez les propriétés de votre projet dans Visual Studio 2008.   
Pour ce faire, allez dans les propriétés de votre projet : "Projet" / "Propriétés"  
 **\*** Dans la section "C / C++ -> Génération de code", mettez "Bibliothèque runtime" à "DLL multithread (/MD)"  
 **\*** Dans la section "C/C++ -> Avancé", sélectionnez "Compilation sous" et mettez la valeur "Compiler comme code C (/TC)".  
 **\*** Dans la section "Editeur de liens -> Entrée", ajoutez "SDL.lib SDLmain.lib" aux "Dépendances supplémentaires".  
 **\*** Dans la section "Editeur de liens -> Système", modifiez la valeur de "Sous-système" et mettez la à "Windows".

Les fichiers de la bibliothèque **SDL** sont téléchargeables à l'adresse suivante : <http://www.libsdl.org/release/SDL-devel-1.2.14-VC8.zip>

**b. SDL\_image**

Les fichiers de la bibliothèque se trouve dans /project/sdl/SDL\_image-1.2.10 .

**1.** Déplacez les fichiers .dll du dossier lib/ dans le dossier du projet.

**2.** Copiez le fichier lib/SDL\_image.lib dans le dossier lib/ du le répertoire d'installation de Visual Studio 2008.

**3.** Faites de même pour le fichier SDL\_image.h dans le dossier include/SDL/ .

**4.** Editez les propriétés de votre projet dans Visual Studio 2008.  
Pour ce faire, allez dans les propriétés de votre projet : "Projet" / "Propriétés"  
 \* Dans la section "Editeur de liens -> Entrée", ajoutez "SDL\_image.lib" aux "Dépendances supplémentaires".

Les fichiers de la bibliothèque **SDL\_image** sont téléchargeables à l'adresse suivante : <http://www.libsdl.org/projects/SDL_image/release/SDL_image-devel-1.2.10-VC.zip>

**c. SDL\_ttf**

Les fichiers de la bibliothèque se trouve dans /project/sdl/SDL\_ttf-2.0.9 .

**1.** Déplacez les fichiers .dll du dossier lib/ dans le dossier du projet.

**2.** Copiez le fichier lib/SDL\_ttf.lib dans le dossier lib/ du le répertoire d'installation de Visual Studio 2008.

**3.** Faites de même pour le fichier SDL\_ttf.h dans le dossier include/SDL/ .

**4.** Editez les propriétés de votre projet dans Visual Studio 2008.  
Pour ce faire, allez dans les propriétés de votre projet : "Projet" / "Propriétés"  
 \* Dans la section "Editeur de liens -> Entrée", ajoutez "SDL\_ttf.lib" aux "Dépendances supplémentaires".

Les fichiers de la bibliothèque **SDL\_ttf** sont téléchargeables à l'adresse suivante : <http://www.libsdl.org/projects/SDL_ttf/release/SDL_ttf-devel-2.0.9-VC8.zip>

En cas d'erreurs pendant la compilation, vérifiez que tous les fichiers ont été ajoutés au projet, que les bibliothèques soient bien intégrées au projet.  
Si les problèmes persistent, contactez les développeurs.

**2. Execution du projet**

Une fois le projet compilé, vérifiez que le dossier image/ contenant toutes les images du jeu ainsi que le fichier arial.ttf soient dans le même dossier que l'exécutable (.exe) .

Le jeu s'exécute sans problème sur les systèmes d'exploitation suivants : Windows XP 32 bits, Windows Seven 64 bits  
Configuration minimale sur laquelle le jeu a été testé et est fonctionnel : processeur Intel Pentium 4 (3,0 GHz), 2GO de mémoire vive.

**B. Utilisateurs Ubuntu 10.04**

**1. Compilation du projet**

Le projet a été compilé sous Ubuntu 10.04 (64 bits) grâce au compilateur **GCC** et à l'utilitaire **Make**.

Pour les utiliser, il suffit d'installer les paquets **gcc** et **build-essential**.

sudo aptitude install gcc build-essential

Comme pour la version Windows, les bibliothèques SDL, SDL\_ttf et SDL\_image sont nécessaires  
Ainsi, vous devrez installer les paquets **libsdl1.2-dev**, **libsdl-image1.2-dev** et **libsdl-ttf2.0-dev**.

sudo aptitude install libsdl1.2-dev libsdl-image1.2-dev libsdl-ttf2.0-dev

Vérifiez la présence du fichier **Makefile** avec les fichiers sources (.c et .h) et lancez l'utilitaire Make :

make

**2. Execution du projet**

Une fois le projet compilé, vérifiez que le dossier image/ contenant toutes les images du jeu ainsi que le fichier arial.ttf soient dans le même dossier que l'exécutable (supoker.x86\_64) .

Afin d'exécuter le fichier binaire, vous devez modifier le mode du fichier afin de le rendre exécutable.

chmod +x /chemin/vers/projet/supoker.x86\_64

Pour lancer le jeu, **double-cliquez tout simplement sur l'icône** du fichier.  
Vous pouvez également lancer le jeu à l'aide de la console :

/chemin/vers/projet/supoker.x86\_64

ou bien celle-ci si vous vous êtes placés dans le même répertoire que le fichier binaire :

./supoker.x86\_64

**C. Affichage du site web**

Le site web respecte les standards W3C.

Il s'affiche correctement sur les navigateurs suivants :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ie8 | firefox | chrome | safari |
| Internet Explorer 8 | Mozilla Firefox 3.6 | Google Chrome | Safari 4.0 |