

Guide d'installation Shark Engine

Sommaire

- * Le client
 - L'éditeur
 - Mise en ligne du client
- * Le serveur
 - Mise en ligne du serveur
- * Commandes
- * Foire au questions
- * Licence



I. Le client

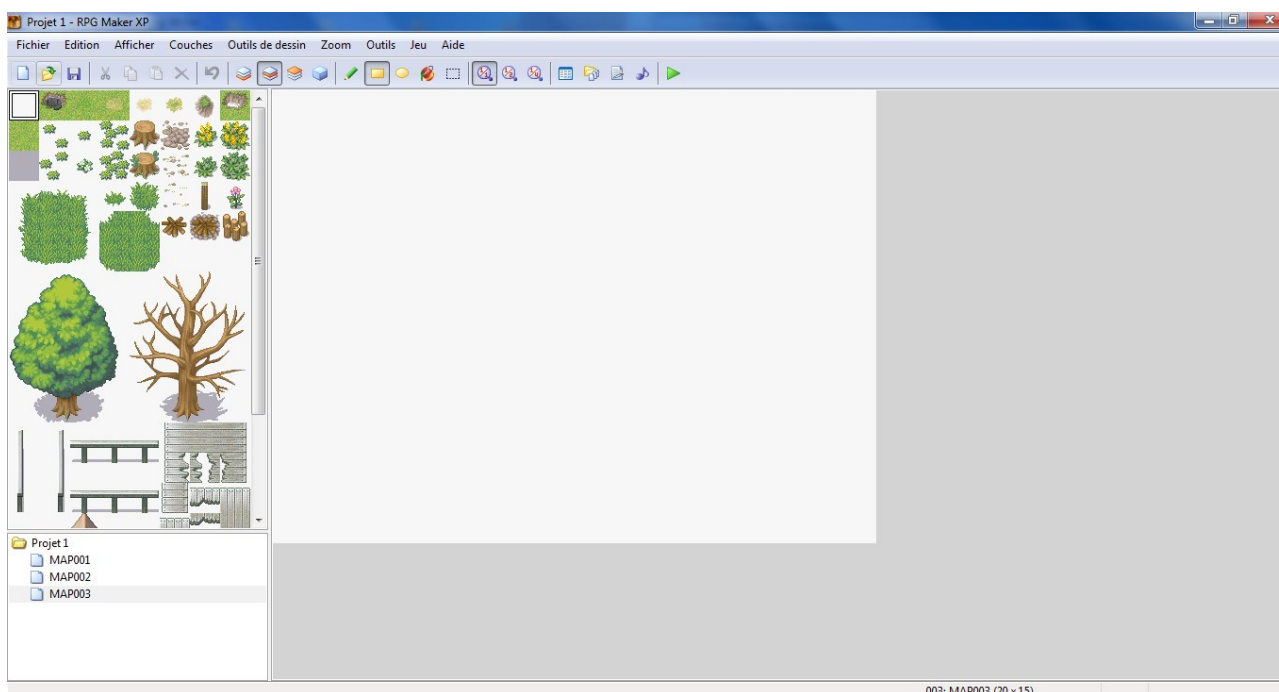
a. L'éditeur

Le client de Shark Engine à été codé en RGSS, il utilise comme éditeur RPG Maker XP. Pour pouvoir éditez votre jeu, il vous faut télécharger [RPG Maker XP à l'adresse suivante](#).

Une fois le téléchargement terminé, installé RPG Maker XP.

Une fois fait allez dans le dossier Client de Shark Engine.

Cliquer sur le fichier Game.rxproj, il vous demandera avec quel programme ouvrir, choisissez RPG Maker XP. Si il ne vous le demande pas, c'est soit que vous avez déjà choisi RPG Maker (il ne le demande que la première fois) ou soit que vous avez choisi le mauvais programme. Vous avez accès désormais à l'éditeur. Vous pouvez à présent Mapper ou utiliser le Évènements.



b. Mise en ligne du client

Pour pouvoir configurer notre client, il va falloir se rendre dans l'éditeur de script.

Allez dans l'éditeur de Script. Choisissez le script "[NET] Options".

A la ligne 16 vous devriez avoir "SERVERS.push(['Localhost', '127.0.0.1', 54269])".

Localhost est le nom de votre serveur, 127.0.0.1 est l'adresse IP du serveur et 54269 est le Port du serveur. Changez les information si besoin, si vous voulez seulement tester votre projet en local ne changez aucune de ses information, sauf le nom du serveur.

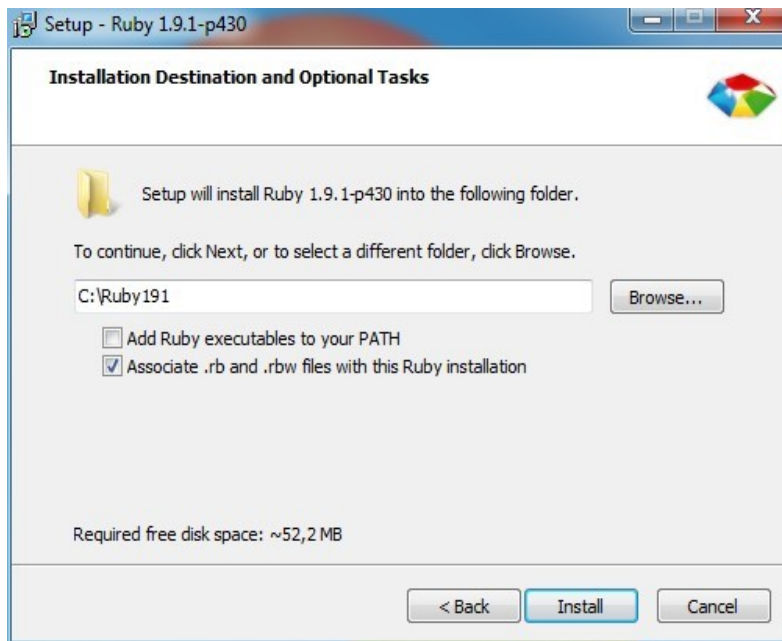


II. Le serveur

a. Mise en ligne du serveur

Le serveur de Shark Engine a été écrit en Ruby, il nous faut donc tout d'abord télécharger les library Ruby à [l'adresse suivante](#). Une fois le téléchargement terminé nous allons installer les library.





Le serveur nécessite une Base de données MySQL, nous allons donc utiliser Wamp Server qui est un serveur Web et MySQL très facile à configurer. Téléchargez Wamp Server [à l'adresse suivante](#). Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez enfin installer Wamp Server. Suivez les indications à l'écran puis faites suivre.



Maintenant que WampServer est installé, nous allons le démarrer. Une fois l'application lancée, il devrait apparaître dans la barre de tâche. Cliquez sur l'icône puis faites "Put Online". Le serveur est maintenant en ligne, maintenant retournez sur l'icône Wamp dans la barre de tâche et sélectionnez "phpMyAdmin". Une page Web devrait normalement s'ouvrir, cliquez sur Importer en haut à droite. Faites parcourir et sélectionnez le fichier de base de données

du serveur de Shark Engine. Terminer la manipulation en cliquant sur exécuter.

Maintenant allez dans le dossier serveur de Shark Engine et cliquer sur "cfg", c'est le fichier de configuration du serveur.

NAME = 'localhost' Le nom de votre serveur.
HOST = '127.0.0.1' L'adresse Ip de votre serveur.
PORT = 54269 Le port de votre serveur
NET_VERSION = 1.0

Nous allons remplacer localhost par le nom que vous voulez par exemple "test".

The screenshot shows the Shark Engine configuration interface. At the top, there is a title bar 'Serveur: localhost' and a menu bar with icons for 'Bases de données', 'SQL', 'État', 'Variables', 'Jeux de caractères', 'Moteurs', 'Privileges', 'Log binaire', 'Processus', 'Exporter', and 'Importer'. Below the menu bar, there are three main sections:

- Fichier à importer:** Contains a text input field for 'Emplacement du fichier texte', a 'Parcourir...' button, and a note '(Taille maximum: 2 048 Kio)'. Below this is a dropdown for 'Jeu de caractères du fichier: utf8' and a note 'Ces modes de compression seront détectés automatiquement : aucune, gzip, zip'.
- Importation partielle:** Includes a checked checkbox 'Permettre l'interruption de l'importation si la limite de temps est sur le point d'être atteinte. Ceci pourrait aider à importer des fichiers volumineux, au détriment du respect des transactions.' and an input field for 'Nombre d'enregistrements (requêtes) à ignorer à partir du début: 0'.
- Format du fichier d'importation:** Shows 'SQL' selected. Under 'Options', there is a dropdown for 'Mode de compatibilité SQL' set to 'NONE', and a checked checkbox 'Ne pas utiliser AUTO_INCREMENT pour la valeur zéro'.

At the bottom right of the interface, there is an 'Exécuter' button.

Ne changez pas pour l'instant les valeur du Host et du Port.
Passons à la configuration de la base de donnée.

SQL_HOSTNAME = '127.0.0.1' L'adresse de la base de donn  MySQL.
SQL_USERNAME = 'root' Le nom de l'utilisateur de la base de donn e.
SQL_PASSWORD = '' Le mot de passe de la base de donn e (laisser vide, si vous avez
choisi Wamp).
SQL_DATABASE = 'sharkdb' Le nom de la base de donn e.

Une fois que les information ont bien  t  saisi, d marrer le programme Serveur.rb.


```

C:\Ruby191\bin\ruby.exe
=====
Shark Serveur 1.0
=====
Chargement des extensions...
'ABS.rb' v1.0 Charger et initialiser
'UsersOnline.rb' v1.0 Charger et initialiser
'GlobalVariables.rb' v1.0 Charger et initialiser
=====
> Mise en marche du serveur '127.0.0.1:54269'...
> Connexion a la database 'sharkdb'...
> Optimisation de la base de donnee...
  > Optimisation des tables 'buddy_list'...
  > Optimisation des tables 'guilds'...
  > Optimisation des tables 'inbox'...
  > Optimisation des tables 'ips'...
  > Optimisation des tables 'save_data'...
  > Optimisation des tables 'user_data'...
  > Optimisation des tables 'users'...
=====
Le serveur a démarre avec succes at 2010-11-21 12:38:33 UTC.
Host: 127.0.0.1:54269
Pressez Ctrl + C pour arreter le serveur.

```

Voila votre serveur est maintenant configuré, vous pouvez maintenant tester votre jeu en local.

III. Les commandes

Commande en jeu :

Touche directionnel	Permet à un joueur de se déplacer.
Touche Echap	Permet d'annuler une action.
Touche Entrée	Permet de valider une action.
Touche D	Permet de se défendre contre un ennemi.
Touche S	Permet de attaquer une ennemie.
Touche Maj	Permet au joueur de se déplacer plus vite.
Touche J	Permet de lancer un sort contre un ennemie.

Commande Console :

N'oublier surtout pas de mettre un / avant chaque commande !

admin	Permet à un joueur d'accéder au groupe Admin.
mod	Permet a un joueur d'accéder au groupe Modérateur.
revoke	Retire toutes les permissions d'un joueur.
kickall	Déconnecte tout les joueurs du serveur.
pass	Change le mot de passe d'un joueur.
gpass	Change le mot de passe d'une guild. .
eval	Exécute un script RGSS sur votre machine.
geval	Exécute un script RGSS sur tous les joueurs connectés.
seval	Exécute un script RGSS sur le serveur.
sql	Exécute une commande SQL sur le serveur.
kick	Déconnecte un joueur.
ban	Banni et déconnecte le joueur du serveur.
unban	Débanni un joueur du serveur.
global	Envoie un message à tous les joueurs connectés.
w	Envoie un message message à un joueur.
me	Affiche le message
trade	Envoie une requête d'échange à un autre joueur.

newpass	Change votre mot de passe.
y	Permet de valider un choix.
n	Permet de refuser un choix.
cmd	Listes de toutes les commandes disponibles.
help	Obtient de l'aide sur une commande.
badd	Invite un joueur sur votre liste d'amis.
bremove	Enlève un joueur de votre liste d'amis.
bshow	Affiche tous les joueurs dans votre liste d'amis.
pmsend	Envoie un message à un joueur de la liste d'amis.

