

Manual de Uso do Sistema GameManager

versão beta 1.0 – 17/11/2008

Luciano Antonio Digiampietri

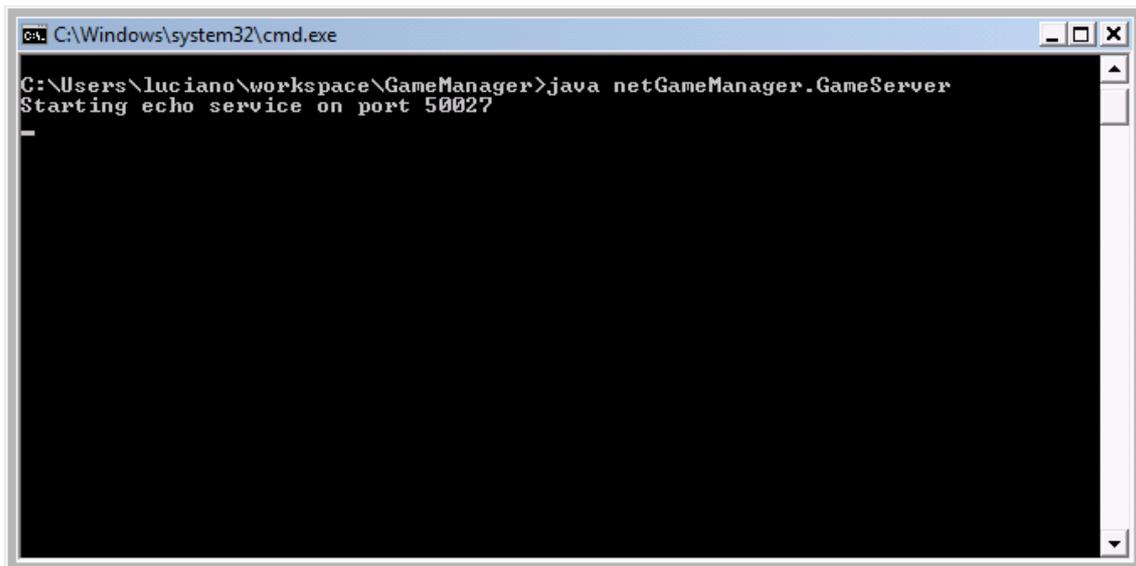
1. Descrição:

Este sistema contém um gerenciador de jogos de tabuleiro, desenvolvido em Java, incluindo as classes de comunicação. O sistema é composto por dois pacotes: *manager* e *netGameManager*. Enquanto o pacote *manager* contém as classes para a criação e gerenciamento dos jogos de tabuleiro o pacote *netGameManager* contém as classes responsáveis pela comunicação web e por criar as instâncias do servidor de jogos e dos jogos propriamente ditos. O sistema é idêntico ao “ServidorSimples” implementado em C# (veja os detalhes deste gerenciador de jogos no manual de uso do “Servidor”).

2. Modo de Uso:

Execute a classe `GameServer` passando como parâmetro a porta (TCP/UDP) a qual o servidor ficará escutando as mensagens de aplicações clientes para a criação e gerenciamento de jogos.

A porta padrão é a 50027. A Figura 1 apresenta uma cópia de tela da inicialização do `GameServer`. A Figura 2 apresenta uma cópia de tela das mensagens de log exibidas após o servidor receber e enviar algumas mensagens (no caso específico, mensagens da interação com um cliente que está jogando damas).



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
C:\Users\luciano\workspace\GameManager>java netGameManager.GameServer
Starting echo service on port 50027
```

Figura 1 – Cópia de Tela da Inicialização da classe `GameServer`

