

Používateľská príručka Robocup

Windows XP Professional 32b Service Pack 3

1. Inštalácia MS Visual C++2008 RedistributablePackage(x86):
<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=29>

2. Inštalácia simspark verzia 0.2.4-win32:
<http://sourceforge.net/projects/simspark/files/simspark/>

3. Inštalácia rcssserver3d verzia 0.6.7-win32:
<http://sourceforge.net/projects/simspark/files/rcssserver3d/>

4. Inštalácia Ruby:
<http://rubyinstaller.org/downloads/>

5. Test servera: Server sa spúšťa súborom v zložke ProgramFiles/rcssserver3d 0.6.7/bin o cez rcssserver.cmd a monitor sa spúšťa cez rcssmonitor.cmd

Inštalácia hráča:

6. Inštalácia eclipse verzia standardkeplerSR1 win32 x86_32

7. Inštalácia AspectJ a EclipseAspectJDevelopmentTools 7.1. Spustiť nástroj Eclipse

7.2. Voľbami Help->Install new software otvoriť obrazovku inštalácie pluginov

7.3. Do adresy zadať URL ktorú podľa verzie eclipse nájde na :
<http://www.eclipse.org/ajdt/downloads/> a stlačiť klávesu enter

7.4. V možnostiach je potrebné zvoliť možnosti „AspectJDevelopmentTools (Requires)“ a „AJDTDevelopmentTools“.

7.5. Potvrdiť voľbu tlačítkom „next“

7.6. Potvrdiť licenčné podmienky a pokračovať s inštaláciou.

8. Použiť zdrojové súbory z [http://labss2.fkit.stuba.sk/TeamProject/2011/team05is-si/download.php.html\(rozbalit\)](http://labss2.fkit.stuba.sk/TeamProject/2011/team05is-si/download.php.html(rozbalit))

9. V eclipse vytvoriť Projekt s názvom RoboCupLibrary 9.1. Importovať ako filesystem danú zložku RoboCupLibrary zo zdrojových súborov Robo cup

10. V eclipse vytvoriť Projekt s názvom Jim 10.1. Importovať ako filesystem danú zložku Jim zo zdrojových súborov Robo cup

11. V eclipse vytvoriť Projekt s názvom TestFramework 11.1. Importovať ako filesystem danú zložku TestFramework zo zdrojových súborov Robo cup

12. Spustiť robota v eclipse/Jim/src/sk/fiit/jim/init/Main.java (server musí byť pustený) 12.1.
Spustiť TestFramework/TestFramework/src/sk/fiit/testframework/init/Init.java

Windows 7 64 bit, Eclipse Helios 3.6.1, Ruby, Java 1.6

1. Inštalácia AspectJ – nutné potvrdiť všetky súčasti, bez potvrdenia niektorej súčasti sa nedoinštalovali správne
2. Aktualizovaná verzia Java, Ruby – pri starších verziách sa vyskytli chyby
3. Import projektu do eclipse – naimportovanie všetkých súčasti do správnych projektov. Názov musí byť zhodný s názvom projektu. Napr. Jim – Jim.
4. Chyby pri spustení – je potrebné buildnúť všetky projekty
5. V prípade vyhadzovanie errors – potrebné zakomentovať v triede Execution Time Monitor

Ubuntu 12.04 LTS (Precise Pangolin) 32 bit, Eclipse Juno 4.2.2 a balíky Ruby 1.9.3 a Java SDK 1.6.

Inštalácia AspectJ – nutné potvrdiť všetky súčasti, bez potvrdenia niektorej súčasti sa nedoinštalovali správne

Aktualizovaná verzia Java, Ruby – pri starších verziách sa vyskytli chyby Import projektu do eclipse – naimportovanie všetkých súčasti do správnych projektov. Názov musí byť zhodný s názvom projektu. Napr. Jim – Jim.

Chyby pri spustení – je potrebné buildnúť všetky projekty V prípade vyhadzovanie errors – potrebné zakomentovať v triede Execution Time Monitor V súbore Goto.rb som zakomentoval posledný riadok GoTo.new V súbore boot.rb som po riadku include Java pridal riadky load “scripts/high_skills/walk.rb” a load “scripts/plan/plan.rb”

V súbore default.properties v adresári TestFramework-u bolo nutné prepísať bodkočiarky na dvojbodky, pretože classpath premenná pre windows sa oddeľuje bodkočiarkami a pre unix dvojbodkami

Spustenie

Po úspešnom nainštalovaní je potrebné spustiť rserver a monitor. Po spustení je potrebné v eclipse spustiť projekt JIM. Hru spustíme s klávesou K.