

U-16 旭川プロコン クライアント

操作マニュアル

内容

クライアント	2
実行画面	3

クライアント

```
HSPスクリプトエディタ - sample1_上に進む.hsp
ファイル(F) 編集(E) 検索(S) HSP(P) ツール(T) 外部ツール(X) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
sample1_上に進む.hsp プログラムの実行

1 ; sample.hsp
2
3 ;試合毎に変える必要がある変数は置いておくので変えて
4 address = "127.0.0.1" ;IPアドレス
5 port = 2009 ;ポート番号の設定 ①
6 socknum = 0 ;ソケットID番号
7 teamname = "Cool" ;チーム名
8
9 #include "hspsock.as"
10 #include "root/Connect.hsp"
11 #include "root/method.hsp" ②
12 #include "root/connectwindow.hsp"
13 #include "root/playwindow.hsp"
14
15 *main
16 Connect ;サーバーに接続します
17
18 checkgame = checkEnd()
19 repeat
20     if system_check == 1 : break
21     wait 10
22 loop
23 wait 200
24 while (checkgame == 1) ;ゲームが続いている間回り続ける ③
25     getReady
26     ;=====
27     walkUp
28     ;=====
29     checkgame = checkEnd()
30 wend
31
32 endGame
33 [EOF]
```

①適宜変更する箇所

但し、IP アドレスとポート番号はプログラム実行中にも変更可能。

②インクルードファイル

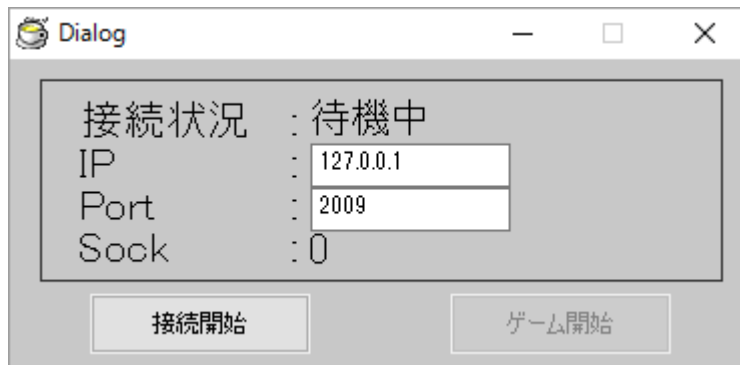
各種ファイルのディレクトリが変わった場合はこちらを変更してください。

③メインループ

この中に AI プログラムを記述します。

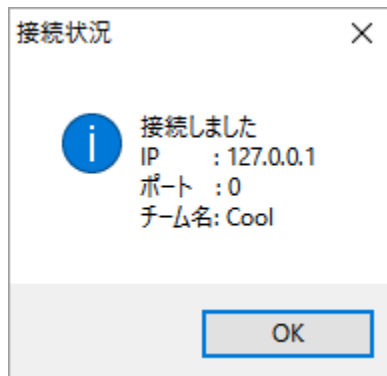
While の条件および 29 行目の `checkgame` は操作しないようお願いします

実行画面



IP アドレス、ポート番号は変更することが可能。

適切な IP アドレス、ポート番号を選択したら[接続開始]を選択し、サーバーと接続します。



接続したら上図のダイアログが表示されるため、[OK]を選択。

その後、[ゲーム開始]を選択できるようになるため選択する。

※サーバー側のゲームを開始する前にクライアント側の[ゲーム開始]を選択すること