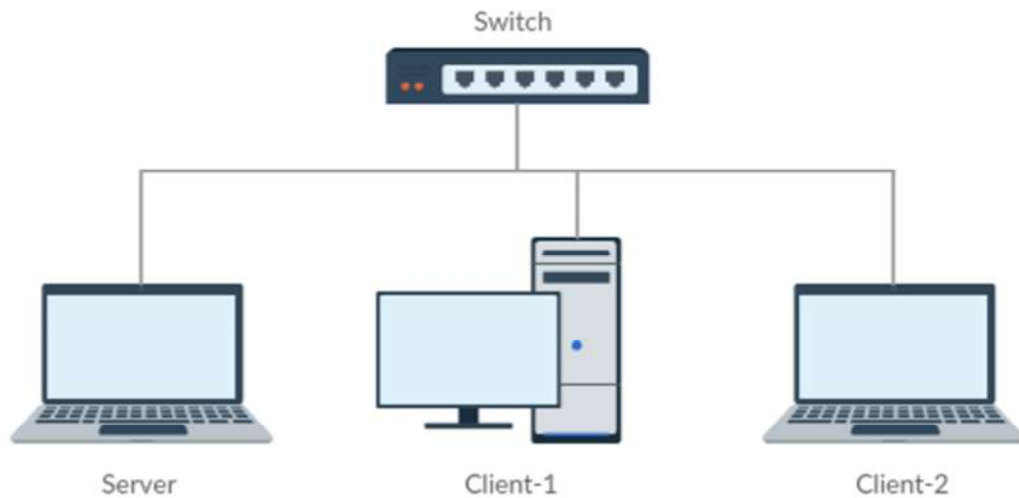


## ARSITEKTUR SISTEM PADA JARINGAN LAN



Kebutuhan perangkat lunak pada *Server* :

1. Node.js
2. MongoDB

Kebutuhan perangkat lunak pada *Client* :

1. Browser

Jika setiap komputer diberikan alamat IP berikut :

1. IP *Server* : 192.168.1.2
2. IP *Client-1* : 192.168.1.3
3. IP *Client-2* : 192.168.1.4

Maka untuk mengakses aplikasi *game* dari komputer *client* menggunakan url 192.168.1.2:3000 dan untuk mengakses aplikasi *game* dari komputer *server* menggunakan url localhost:3000.

## **SOFTWARE PENDUKUNG APLIKASI GAME**

Software pendukung yang disertakan di dalam cd :

1. mongodb-win32-x86\_64-2008plus-2.6.4-signed.msi

Software untuk basisdata MongoDB yang berjalan pada OS Windows x64 atau OS Windows x86.

2. node-v0.10.34-x64.msi

Software untuk server Node.js yang berjalan pada OS Windows x64.

3. node-v0.10.34-x86.msi

Software untuk server Node.js yang berjalan pada OS Windows x86.

Software pendukung untuk OS selain Windows dapat didownload pada link berikut :

1. mongoDB      <https://www.mongodb.org/downloads>

Software MongoDB dianjurkan menggunakan versi 2.6.4.

2. node.js <https://nodejs.org/download/>

Software node.js dapat dimungkinkan menggunakan versi terbaru.

# PETUNJUK MENJALANKAN SERVER APLIKASI GAME PADA KOMPUTER

## Menjalankan server MongoDB

1. Buka Command Prompt
2. Ubah *active directory* ke *folder* bin pada *directory* instalasi MongoDB  

```
C:\>cd "Program Files\MongoDB 2.6 Standard\bin"
```
3. Jalankan berkas mongod.exe dengan perintah berikut  

```
mongod --dbpath <path directory berkas basisdata>
```

## Menjalankan server aplikasi game

1. Buka Command Prompt
2. Ubah *active directory* ke *directory* aplikasi *game*  

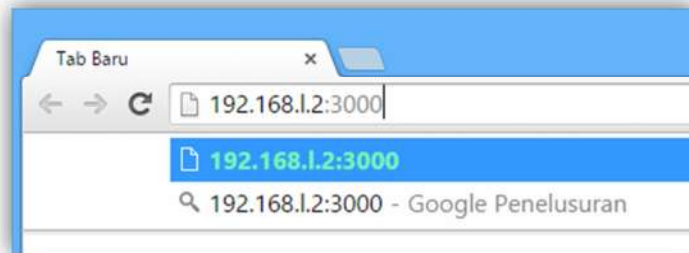
```
cd <path directory aplikasi game>
```
3. Jalankan perintah berikut  

```
node app
```

## PETUNJUK MEMAINKAN GAME BALAP MOBIL

### A. Membuka aplikasi *game*

1. Buka aplikasi *browser*.
2. Masukan url aplikasi *game* pada *browser*.



### B. Login

1. Masukkan nama pada *textbox* **Nama**.



2. *Click* tombol **Masuk**.
3. Apabila nama yang diberikan belum terdaftar, maka *click* tombol **Daftar**.

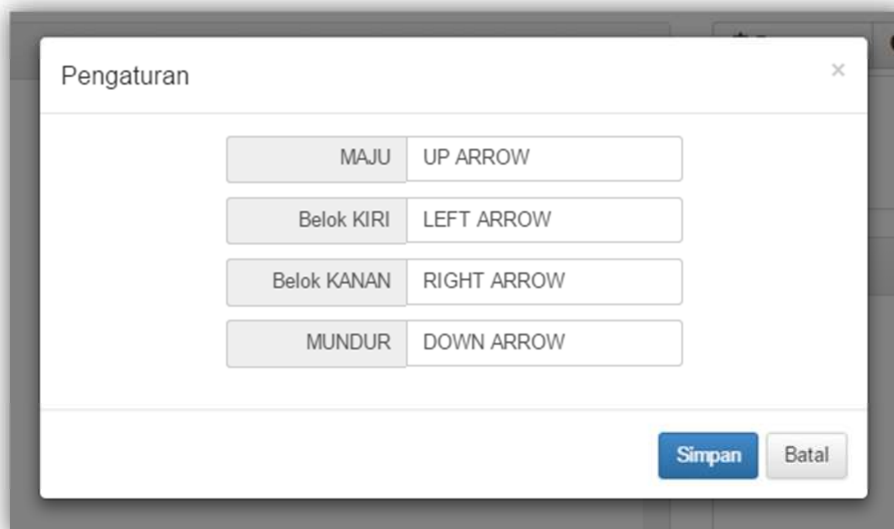


### C. Pengaturan tombol kendali mobil

1. Click tombol **Pengaturan** pada halaman *Lobby Game*.



2. Pada *dialogbox Pengaturan*, ubah pengaturan dengan menekan tombol yang dikehendaki dan *click* tombol **Simpan**.

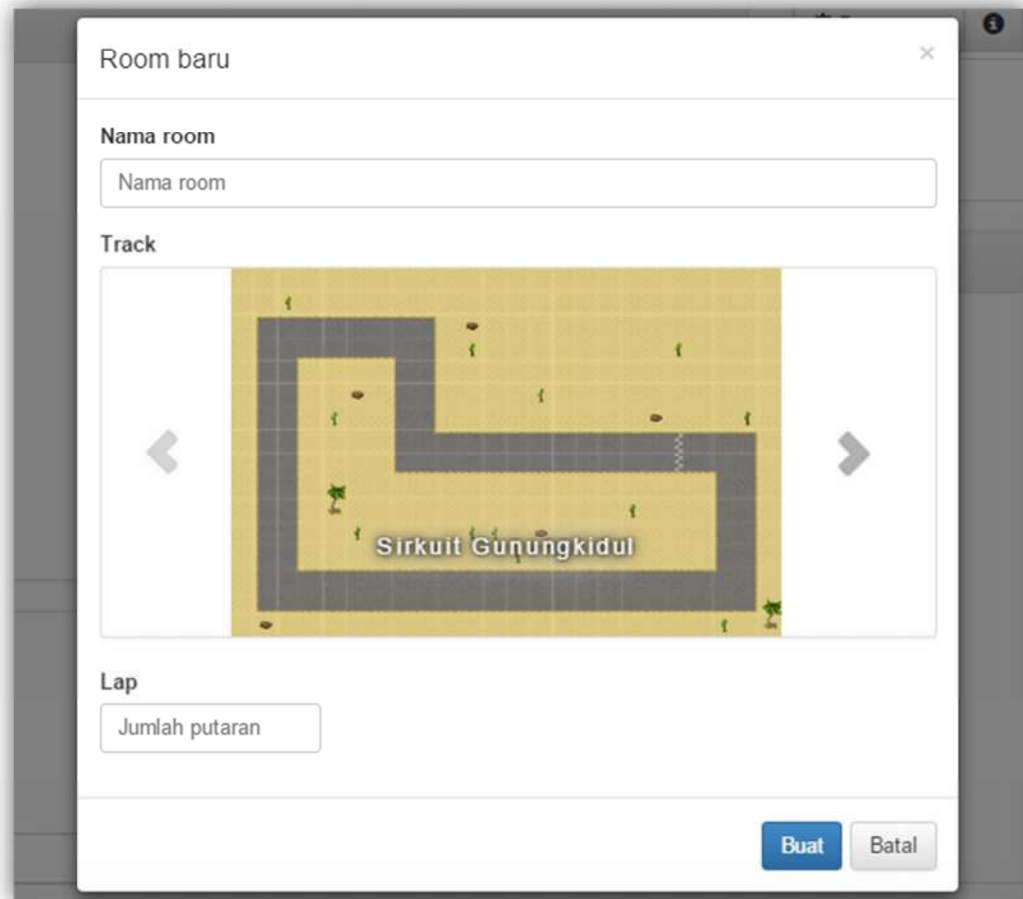


### D. Membuat room

1. Click tombol **Buat room** pada *Lobby Game*.

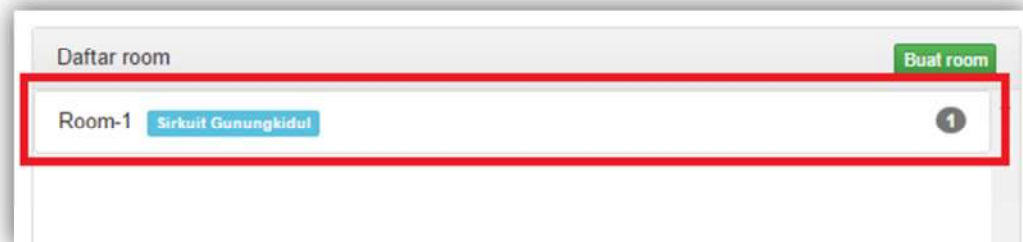


2. Pada *dialogbox* **Room baru** masukan nama *room*, pilih *Track* dan tentukan jumlah *Lap*. Click tombol **Buat** untuk membuat *room*.



#### E. Bergabung ke sebuah *room*

*Doubleclick* item *room* pada **Daftar room**.



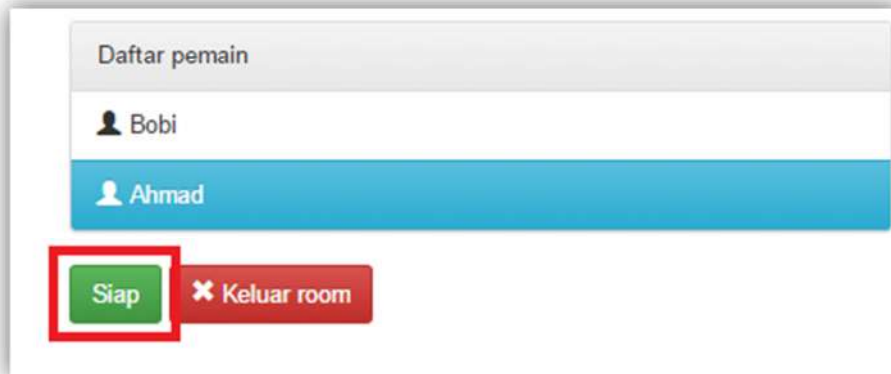
#### F. Keluar dari *room*

Click tombol **Keluar room**.



#### G. Memulai *game*

*Game* akan mulai apabila semua pemain di dalam *room* telah menyatakan siap. Click tombol **Siap** untuk menyatakan kesiapan.

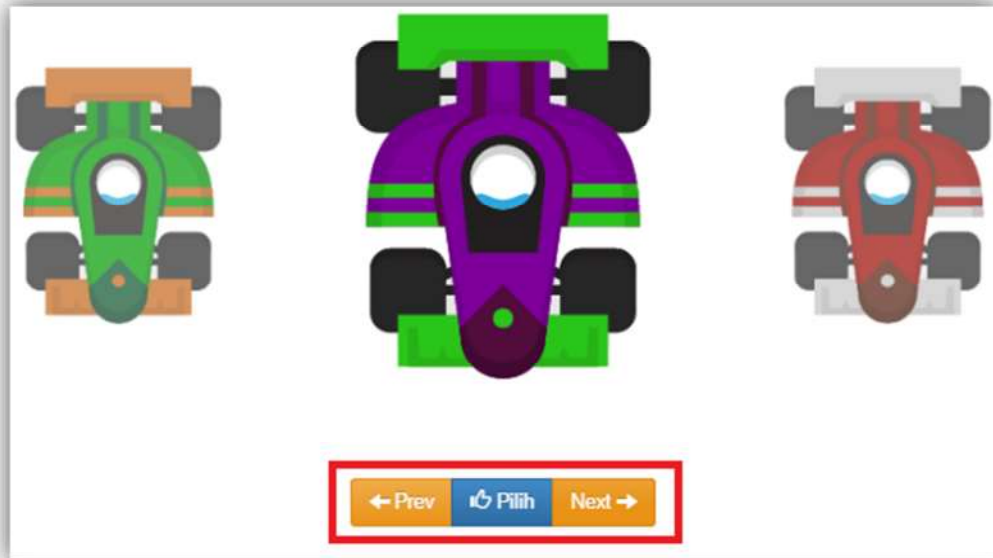


Click tombol **Tidak Siap** untuk menghilangkan status siap.

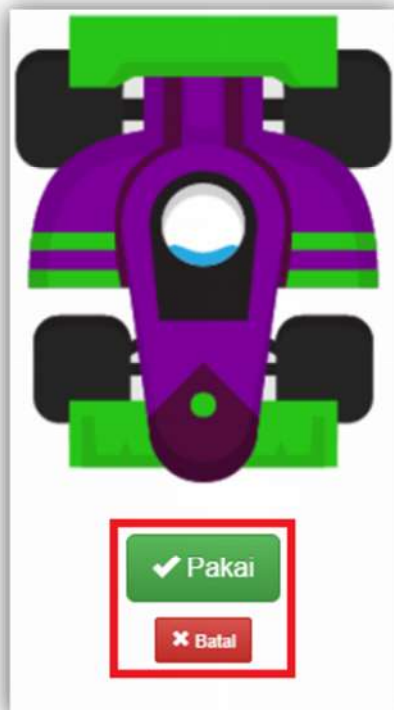


## H. Memilih mobil

1. *Click* tombol **Prev** dan **Next** untuk menggeser mobil. *Click* tombol **Pilih** untuk memilih mobil.



2. *Click* tombol **Pakai** untuk memakai mobil. *Click* tombol **Batal** untuk memilih mobil lainnya.





## I. Mengendalikan Mobil

Mobil dikendalikan menggunakan tombol yang telah diatur pada Pengaturan.

## J. Logout

1. Click tombol **Logout** pada *Lobby Game*.



2. Pada *messagebox* **Keluar Game** click tombol **Ya**.

