

Procedimentos para instalação e configuração do Jogo da Economia Brasileira

- **Instalador.**

1. Ao colocar o CD do "Jogo da Economia Brasileira" a instalação deverá iniciar automaticamente. Caso isto não ocorra clique no arquivo instalar.exe contido no CD.
2. Siga as instruções contidas no instalador.

- **Configurações para comunicação em rede.**

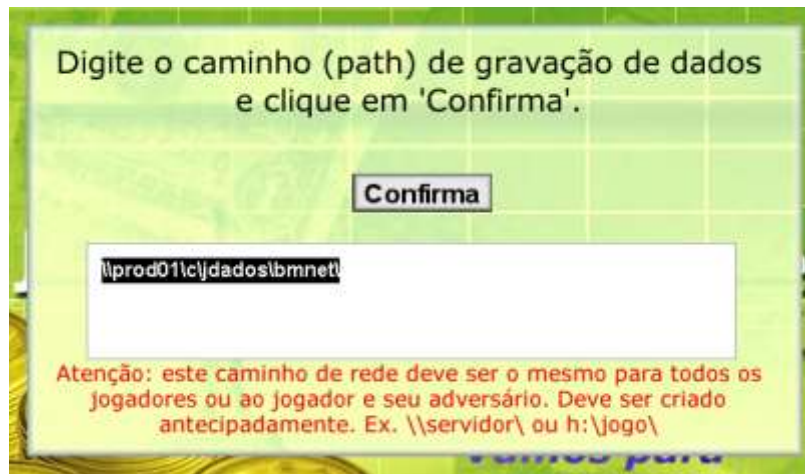
1. Na tela principal do jogo digite a letra "i" de instalação.



2. Digite a senha "sandroni" ou "SANDRONI".



3. A primeira tela de configuração é utilizada para definir o caminho dos dados na rede. As pastas destino devem ser criadas antecipadamente.

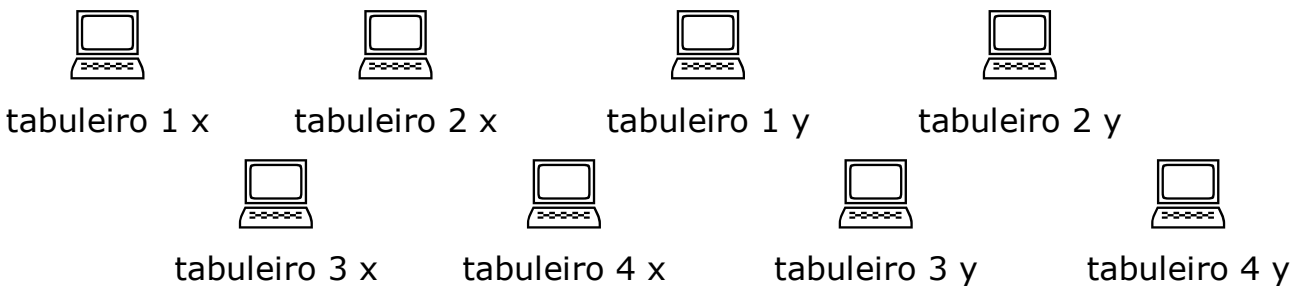
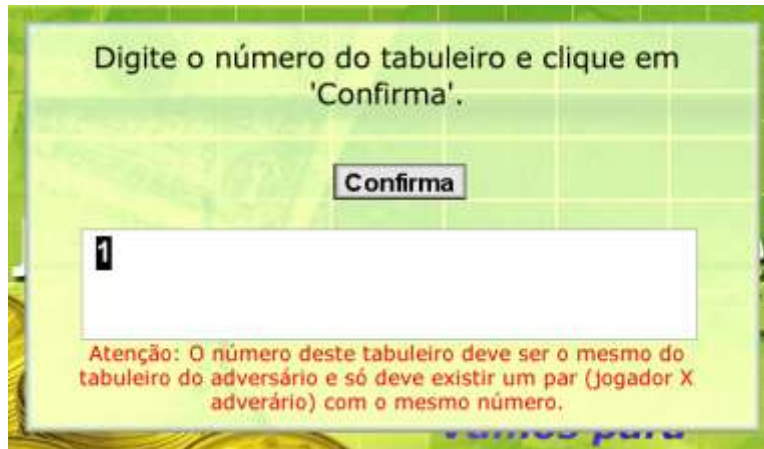


Atenção:

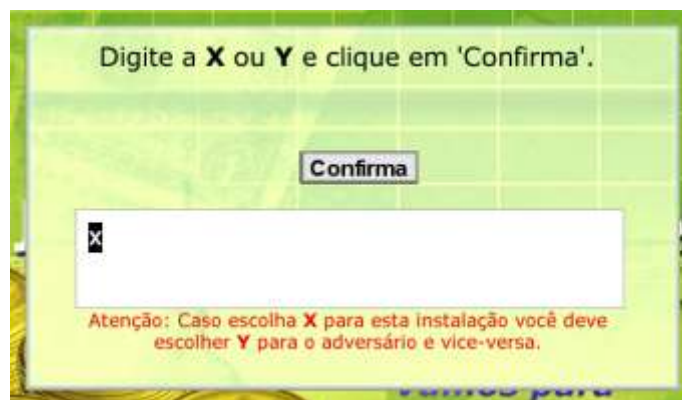
- Este caminho deve ser o mesmo para todos dos jogadores!
- O caminho deve ter a barrinha "\\" no final.
- A pasta destino deve ter permissão total de escrita e leitura. Esse procedimento evita 90% dos erros no jogo.
- O arquivo de configuração fica na pasta de instalação do jogo no drive "C:" com o nome de "instalacao.ini" que pode ser editado com o bloco de notas e contém:

```
[Dados]
Diretorio=\\rede\dadosbm\
Jogador=x
Adversario=y
Tabuleiro=1
Instituicao=UNIUNI
```

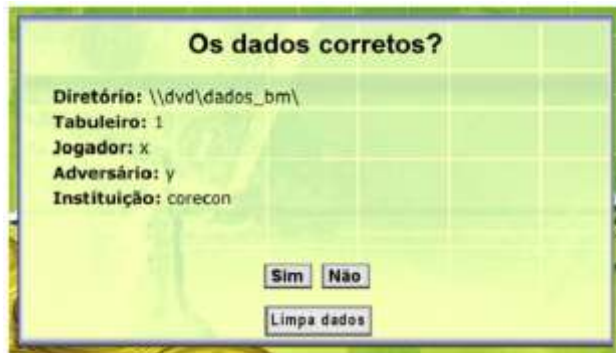
4. Na segunda tela de configuração definimos o número dos tabuleiros. Isto é feito atribuindo um número em pares sempre iniciando em 1. Não existem limites para a quantidade de tabuleiros. Eles devem ser criados **sempre** em pares, ou seja, dois tabuleiros 1 ("1x" e "1y"), dois tabuleiros "2" ("2x" e "2y"), e assim por diante, veja o esquema. Os pares devem estar afastados para evitar espionagem. As letras "X" e "Y" identificam os jogadores em dos dois tabuleiros.



5. Na terceira tela de configuração definimos os jogadores de um tabuleiro com as letras "X" e "Y". Muita atenção nesta hora crie um diagrama num papel com o layout da sala para checar as configurações.



6. Nesta quarta e última tela confirmamos os dados cadastrados. No botão “Limpa dados” apagamos os dados de jogos antigos. Sempre utilize esta opção antes de iniciar um jogo. Os dados dos participantes dos jogos anteriores serão mantidos.



7. **Importante:** fique atento com proteções de gravação em rede, tanto na hora da configuração como durante o jogo.

SCORE:

No local onde o jogo foi instalado procure a pasta “score”. Esse aplicativo simples serve para monitorar o jogo. Coloque o mesmo caminho de dados dos tabuleiros. Está localizado na pasta “score” dentro da pasta de instalação do jogo.



Travamento: caso o jogo trave logo no início provavelmente não está conseguindo gravar ou ler na pasta destino. Se o jogo travar no sorteio do dado os caminhos estão direcionados para locais diferente em cada tabuleiro, ou pode existir duplicidade de tabuleiros na rede.