



biiicode

reuse and play
workshop



Escuela Técnica Superior
de **Ingeniería Informática**

Instalación

Bajamos e instalamos el cliente de la web:

<http://docs.biicode.com/en/latest/installing-biicode.html#download-and-install-the-client-binaries>

Linux:

```
$ sudo apt-get install build-essential cmake mesa-  
common-dev libglu1-mesa-dev libx11-dev libxi-dev
```

Windows and Mac:

Instrucciones en

<http://docs.biicode.com/en/latest/installing-biicode.html>

Creando el workspace

```
$ cd ~  
$ mkdir biiws  
$ cd biiws  
$ bii init  
$ bii new pang  
$ cd pang/src/username/pang
```

Primera aplicación

```
vim pang.cpp
```

```
#include "workshops/pangmp/coordinadorpangmp.h"  
/** Punto de entrada al juego */  
int main(int argc, char* argv[]) {  
    CoordinadorPangMP pang;  
    pang.Run();  
}
```

```
$ bii find
```

```
$ bii cpp:build
```

```
$ cd ../../../../bin
```

```
$ ./username_pang_pang
```

```
$ bii deps --graph
```

```
Ver carpeta dep
```

Editando una libreria

```
$ bii open workshops/pangmp
```

```
$ cd ../src/workshops/pangmp
```

```
$ ls
```

```
coordinadorpangmp.cpp  coordinadorpangmp.h  m  
undomp.cpp  mundomp.h  pang2.cpp
```

Abrir mundomp.cpp

Abrir en el navegador mundo.cpp

biicode.com/workshops

Editando una libreria

Rellenar los métodos, con instrucciones equivalentes pero usando `segundoHombre` como argumento

```
$ bii cpp:build
```

El primero que le funcione que levante la mano

Reusando código

El que lo consiga:

```
$ bii publish --branch pangmulti
```

El resto:

Editar el fichero **pang/bii/policies.bii**

Añadir la línea:

```
- [branch.user=="winner", tag==STABLE, 0]
```

```
$ bii find -u
```

```
$ bii cpp:build
```