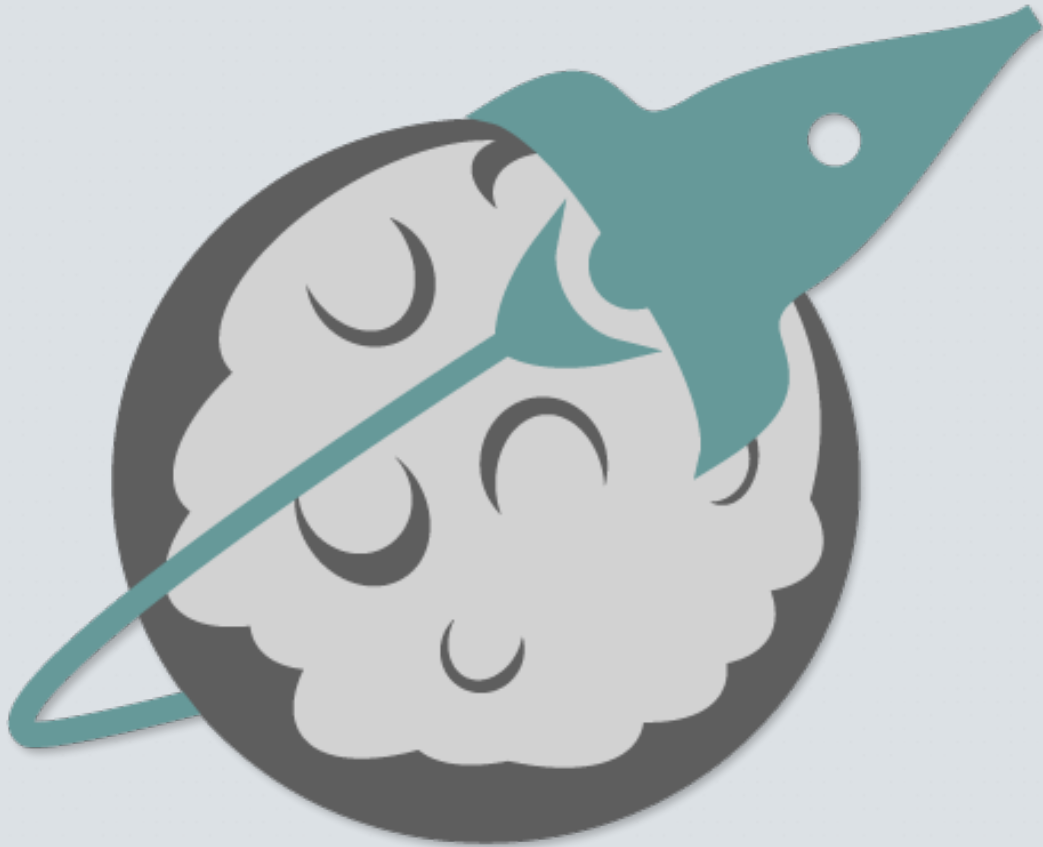


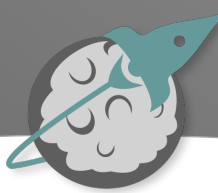
SplineSonic



GUIDE UTILISATEUR

TABLE DES MATIÈRES

I. INTRODUCTION	1
II. INSTALLATION DES PARTIES CLIENTES	2
II.A. WINDOWS	2
II.B. MAC OS X.....	4
II.C. LINUX.....	7
III.FONCTIONNALITÉS	12
III.A. CLIENT.....	12
III.B. SERVEUR.....	19
IV. FAQ	22
V. BUGS CONNUS	24
VI. COPYRIGHT NOTICES.....	25



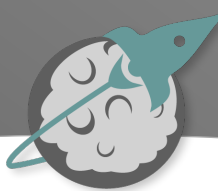
I. INTRODUCTION

Ce document constitue le guide d'utilisation du jeu SplineSonic. Vous pourrez y retrouver des informations concernant l'installation du produit, ainsi qu'une description des fonctionnalités du client et du serveur.

SplineSonic est un jeu de courses multijoueur, futuriste, fun et nerveux. La particularité de SplineSonic est la piste qui est générée aléatoirement dans l'espace, ce qui crée un challenge intéressant. Il est possible de jouer tout seul contre la piste, ou en réseau contre des adversaires locaux ou distants. En solo, le gameplay est très technique et il faut être concentré pour enchaîner les virages générés par la piste. En réseau, le gameplay est nerveux et fun, il est possible de se servir de bonus pour s'imposer et assurer sa place sur la grille d'arrivée.

Ce document est daté du **30/12/2015** et est associé à la version **0.5.0-beta** de SplineSonic.

Vous pouvez retrouver toutes les informations liées au jeu sur notre site web <http://splinesonic.com>.

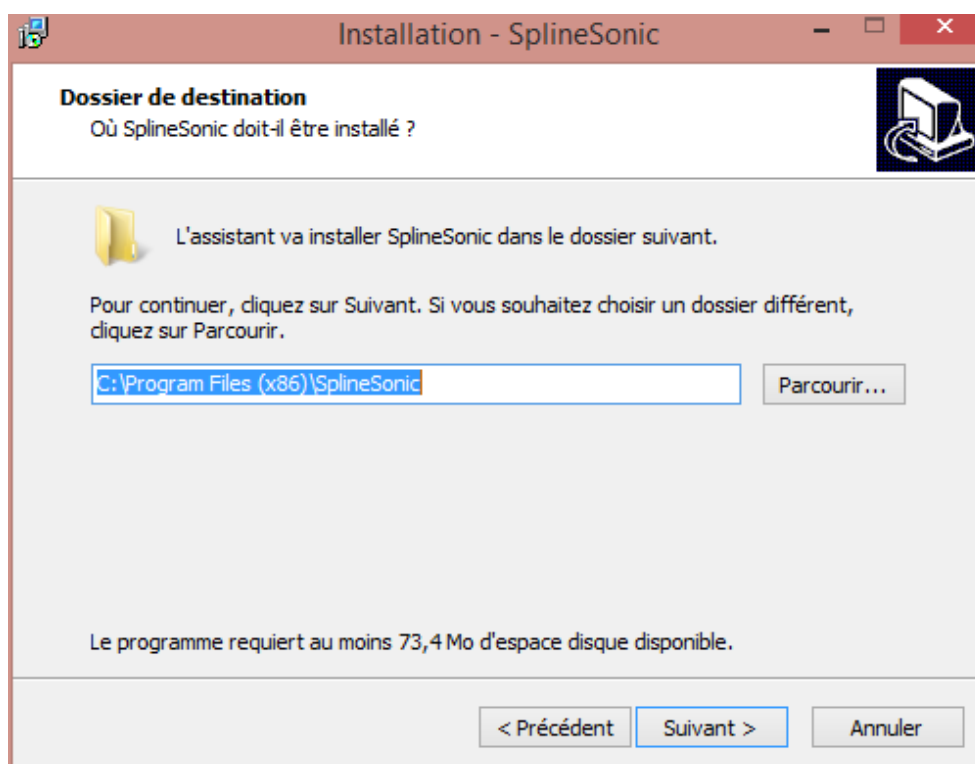


II. INSTALLATION DES PARTIES CLIENTES

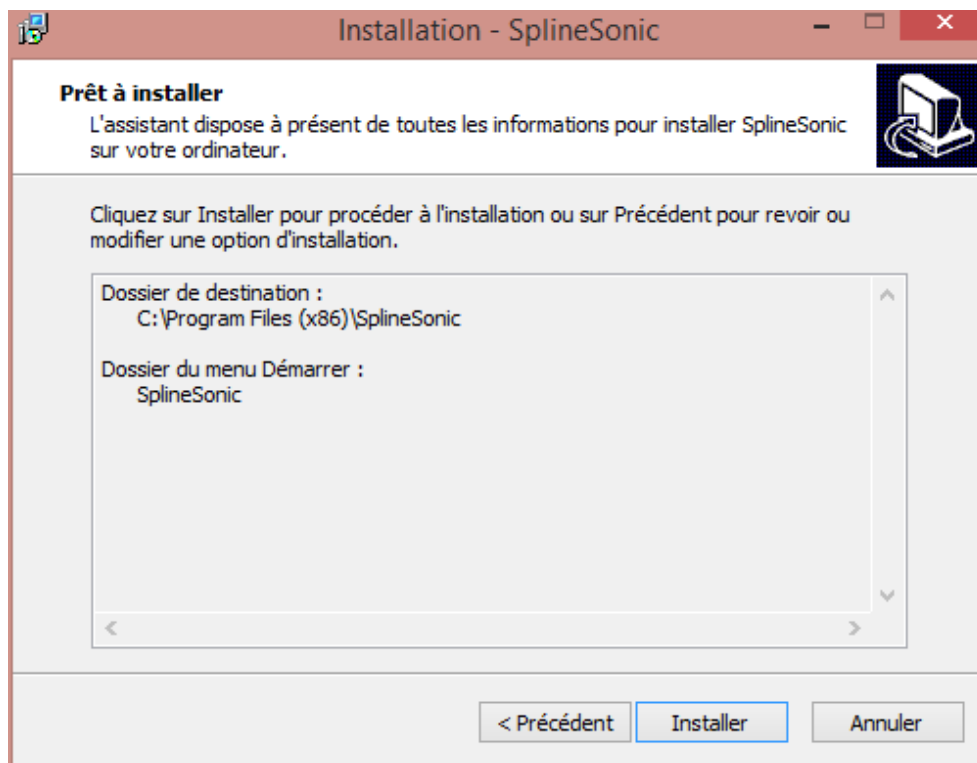
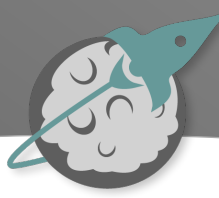
Afin d'installer SplineSonic sur votre ordinateur, il vous suffit de démarrer l'installateur téléchargé sur le site internet (<http://splinesonic.com>).

II.A. WINDOWS

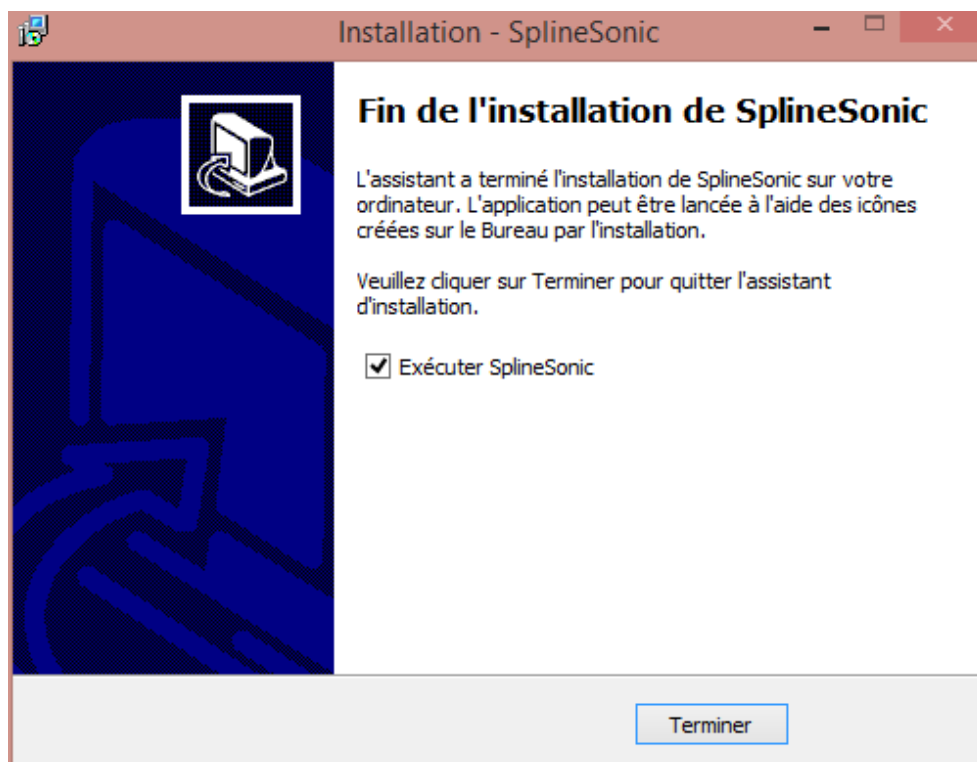
Afin d'installer SplineSonic sur votre ordinateur, il vous suffit de démarrer l'installateur téléchargé : "splinesonic_setup.exe". Suivez les instructions à l'écran, vous pourrez notamment choisir le dossier d'installation du jeu.

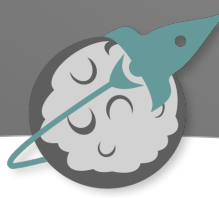


Une fois les instructions suivis, vous aurez le droit à un récapitulatif avant de pouvoir valider l'installation en cliquant sur le bouton "Installer".



Enfin, une fois l'installation terminée, vous pourrez lancer directement démarrer le jeu.



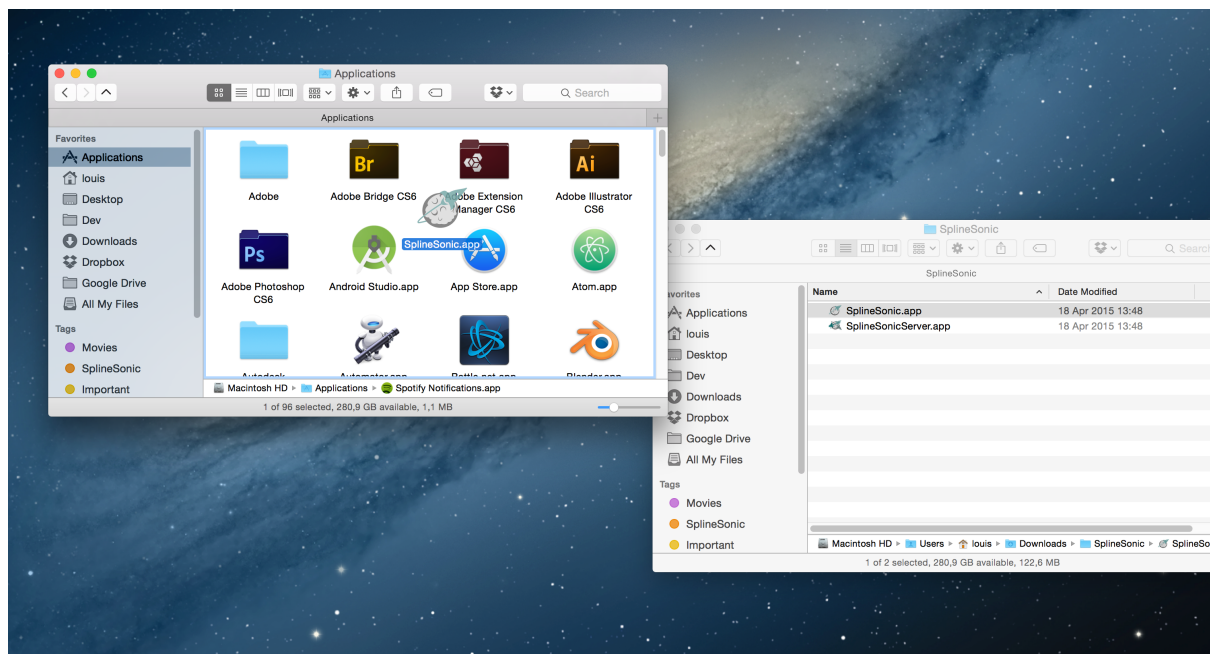


Note: La procédure d'installation installe également les éléments requis pour héberger un serveur SplineSonic. L'exécutable pour héberger un serveur (server.exe) se trouve dans le dossier choisit lors de l'installation.

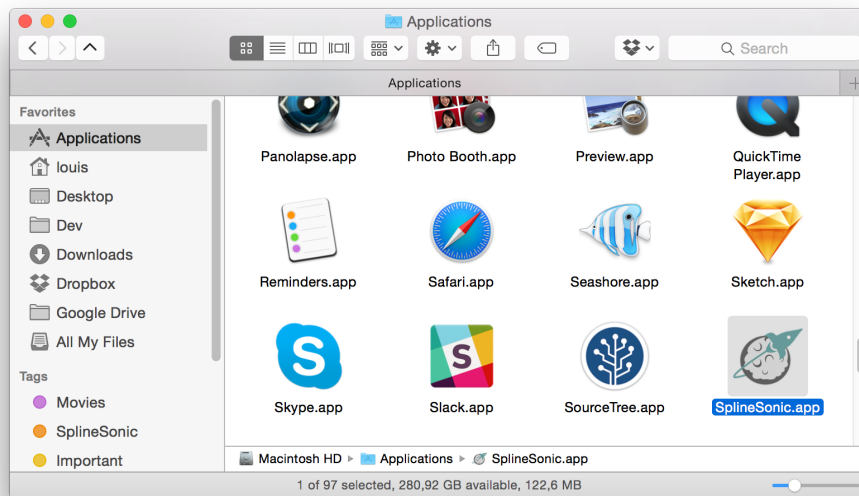
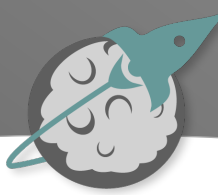
II.B. MAC OS X

II.B.1. CLIENT

Afin d'installer le client SplineSonic sur votre ordinateur, il vous suffit de glisser-déposer le fichier ".app" dans votre dossier "Applications" comme montré dans la capture d'écran suivante.



L'application est maintenant correctement installée.

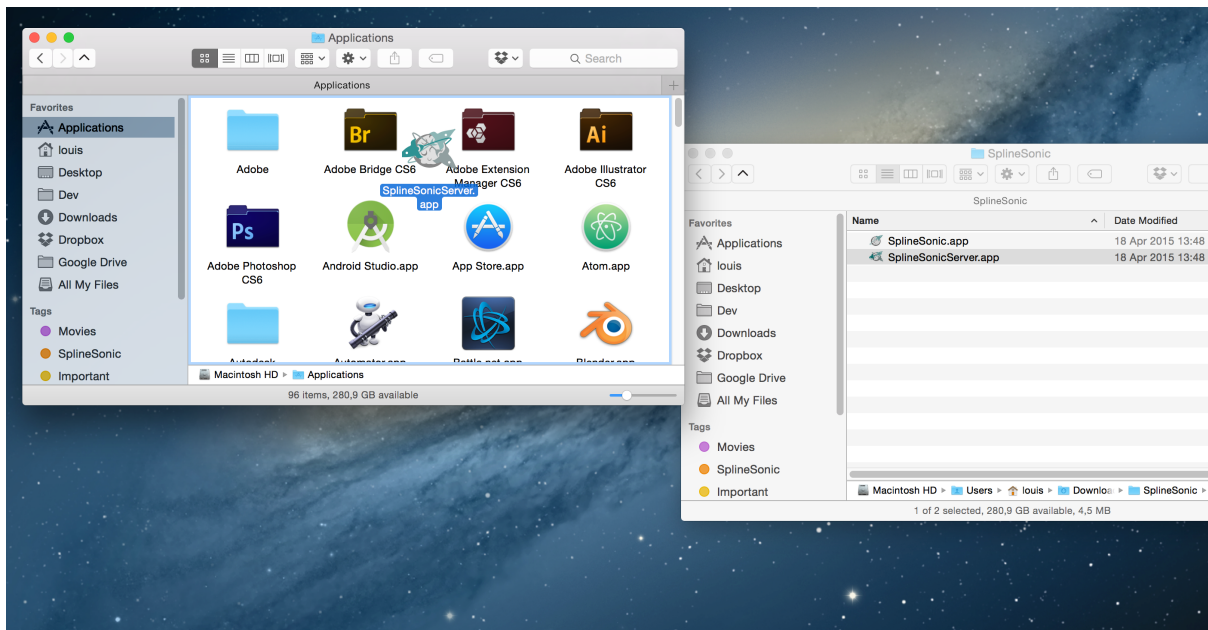
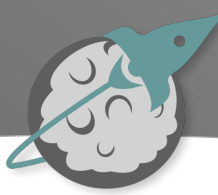


Vous pouvez ainsi facilement la retrouver dans ce dossier ou au sein du Launchpad.

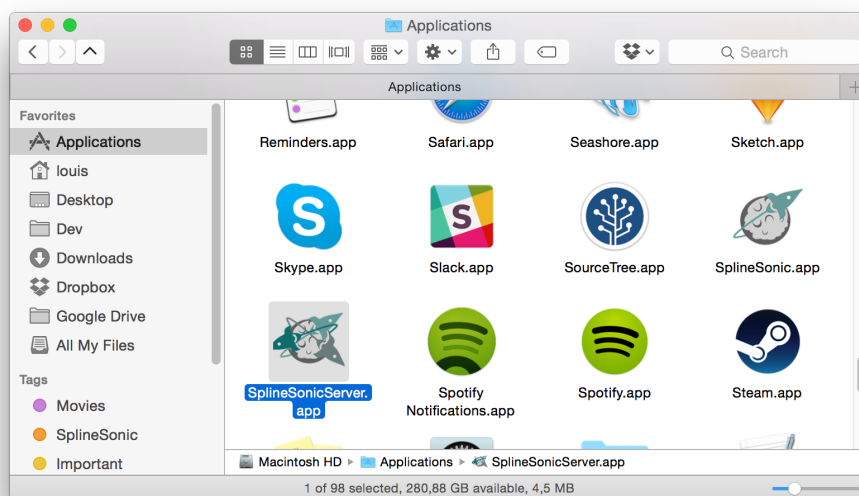


II.B.2. SERVEUR

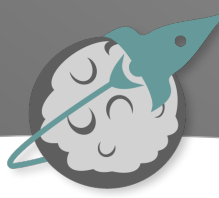
L'installation du serveur se fait sur le même principe, tout d'abord il faut glisser-déposer le fichier ".app" dans le dossier "Applications".



Le serveur est alors complètement fonctionnel.



Il peut également être retrouvé facilement dans le dossier “Applications” ou dans le Launchpad.

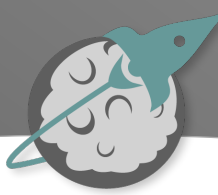


II.C. LINUX

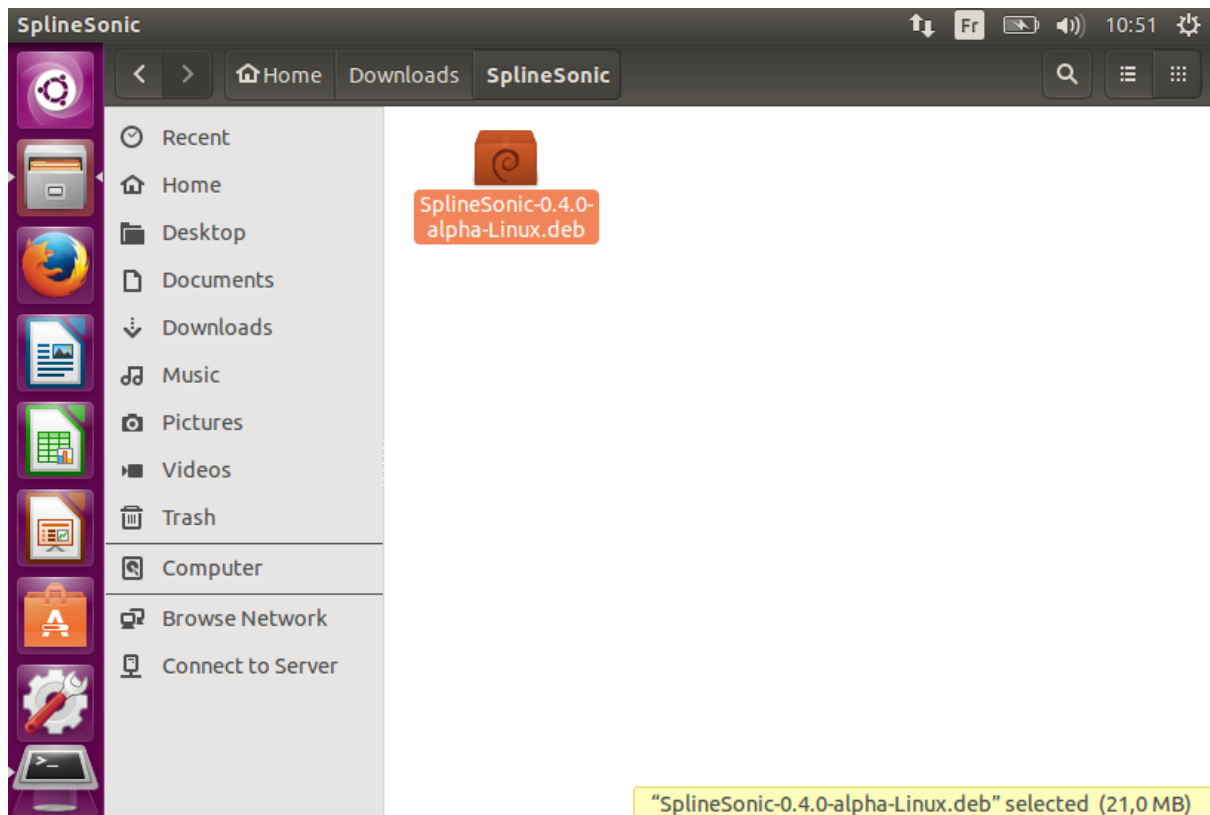
Splinesonic est disponible sous Linux au travers d'un paquet au format ".deb". Ainsi, afin de pouvoir installer le jeu, vous devez disposer d'une installation Debian ou basée sur celle-ci. Une liste des distributions basées sur Debian est disponible à cette adresse : <https://www.debian.org/misc/children-distros>

II.C.1. UBUNTU 15.04 (VIVID)

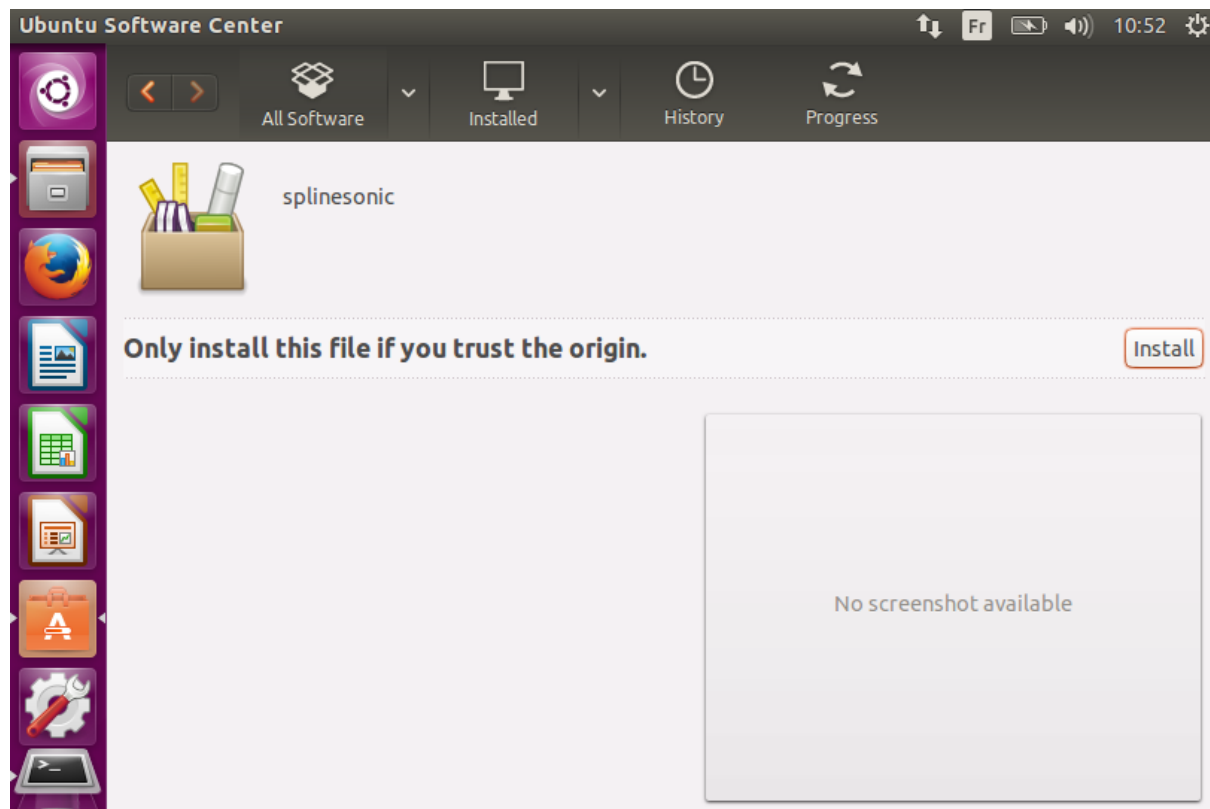
Cette distribution de Debian est celle supportée officiellement par SplineSonic, et c'est sur laquelle l'installation est la plus simple et rapide. Il vous suffit de télécharger l'installateur et de suivre les instructions de l'interface graphique.

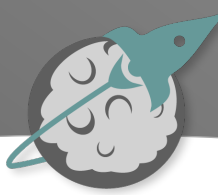


Double cliquer sur l'installeur, qui va lancer le gestionnaire de paquets.

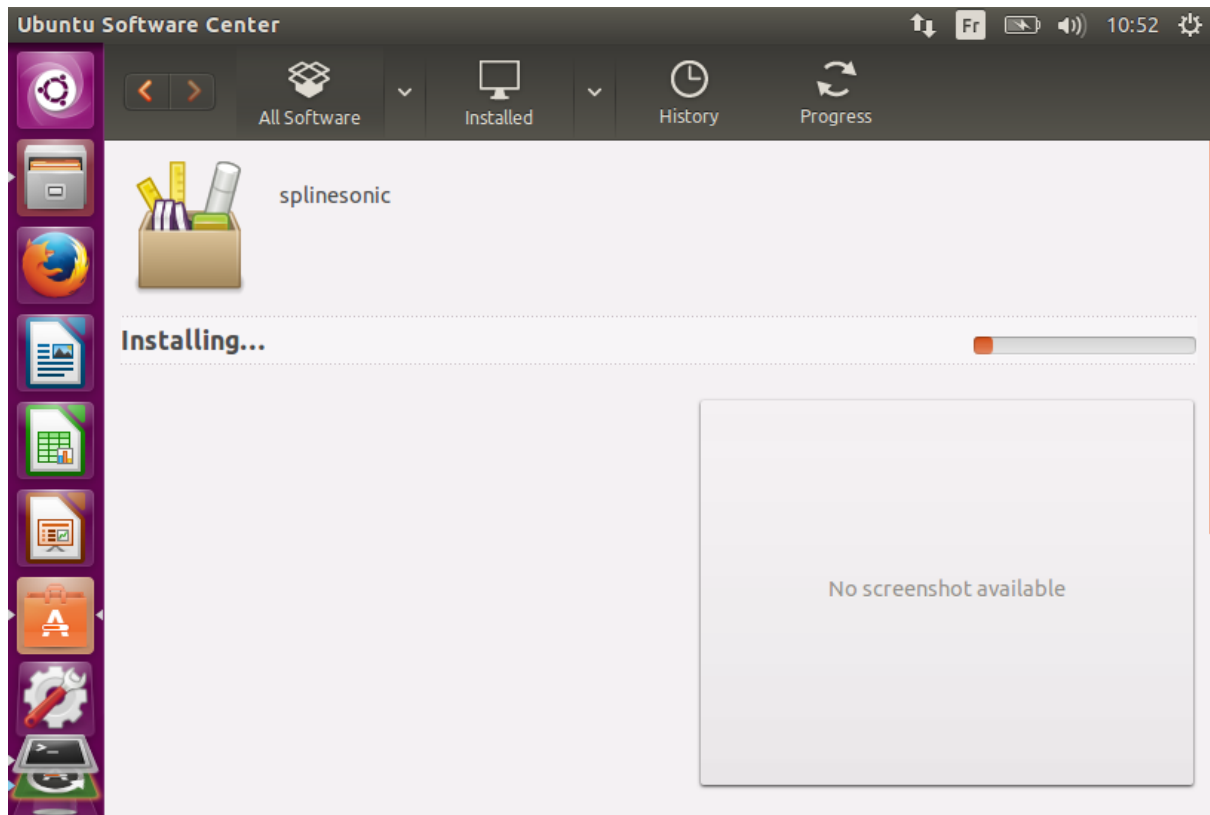


Cliquer sur "Install".

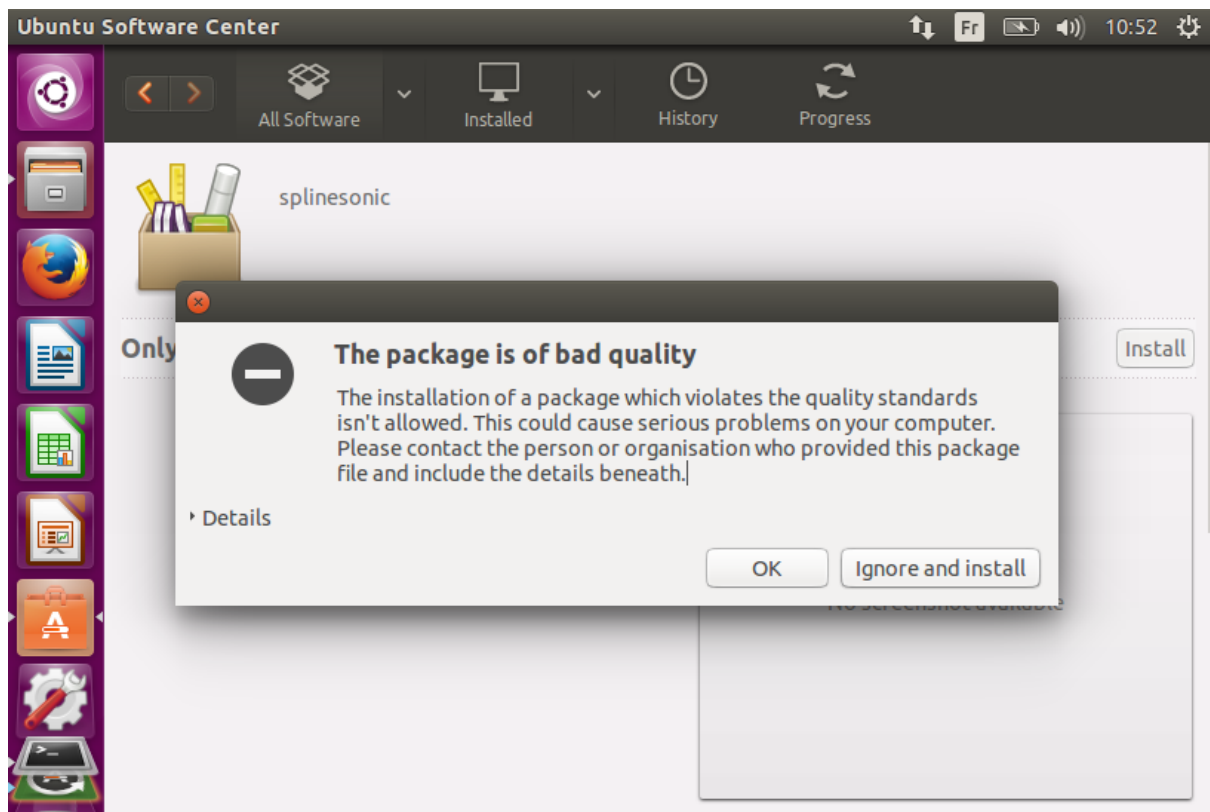


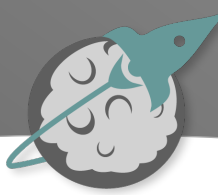


Attendre la fin de l'installation.

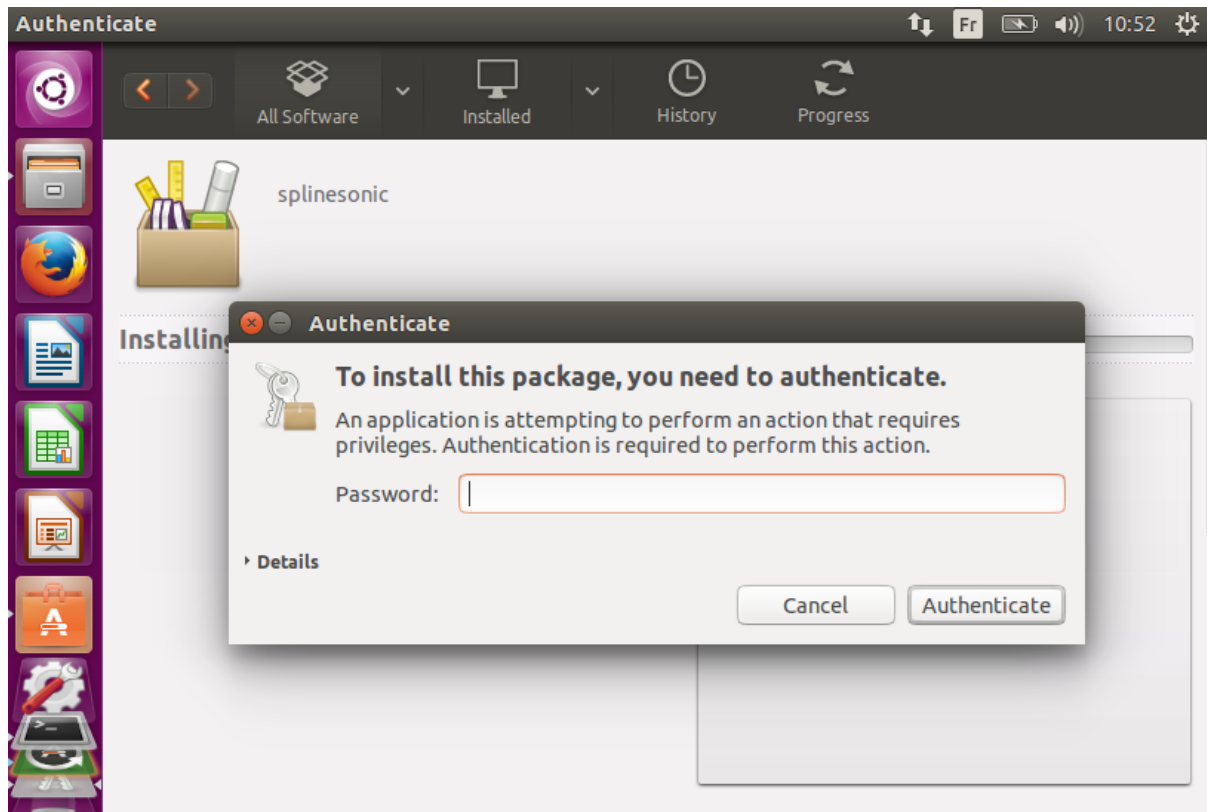


Si Ubuntu vous affiche un message comme cela, ignorez-le simplement.

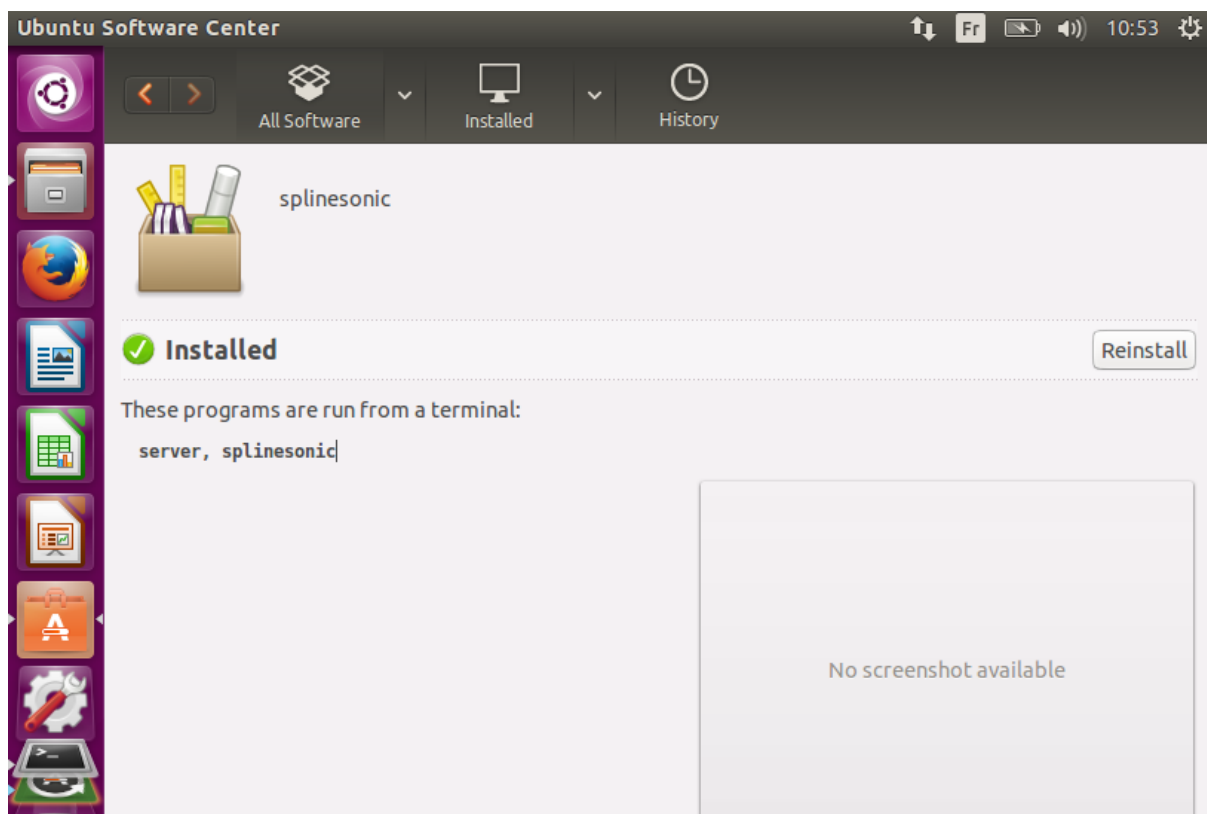


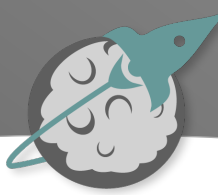


Entrez ensuite votre mot de passe administrateur pour valider l'installation.



Fin de l'installation.

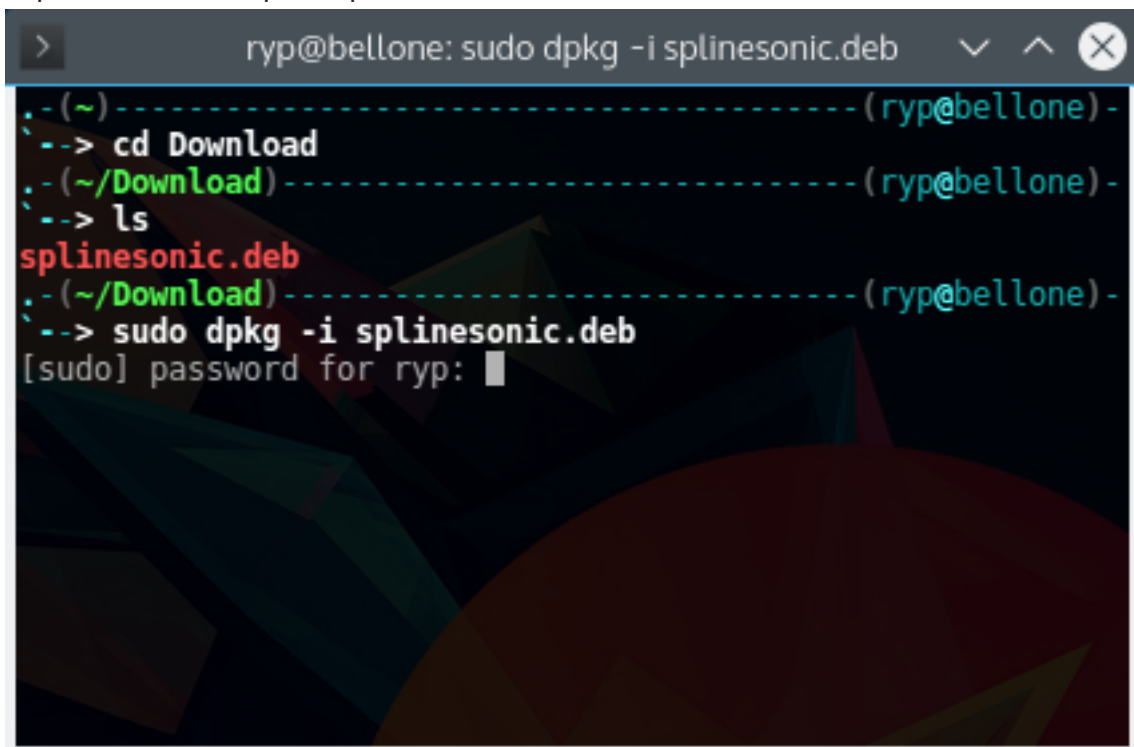




II.C.2. INSTALLATION SUR AUTRES DISTRIBUTIONS DE DEBIAN

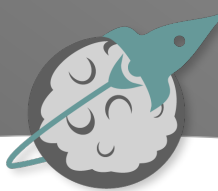
Pour ces autres dérivés de Debian, la procédure est décrite ci-dessous, mais peut varier légèrement selon les versions des paquets que vous utilisez. A réserver à des utilisateurs plus avancés.

- 1) Ouvrir une console
- 2) Rendez-vous dans le dossier où se trouve le fichier `splinesonic.deb`
- 3) Executer: `sudo dpkg -i splinesonic.deb`
- 4) Tapez votre mot de passe puis entrée.



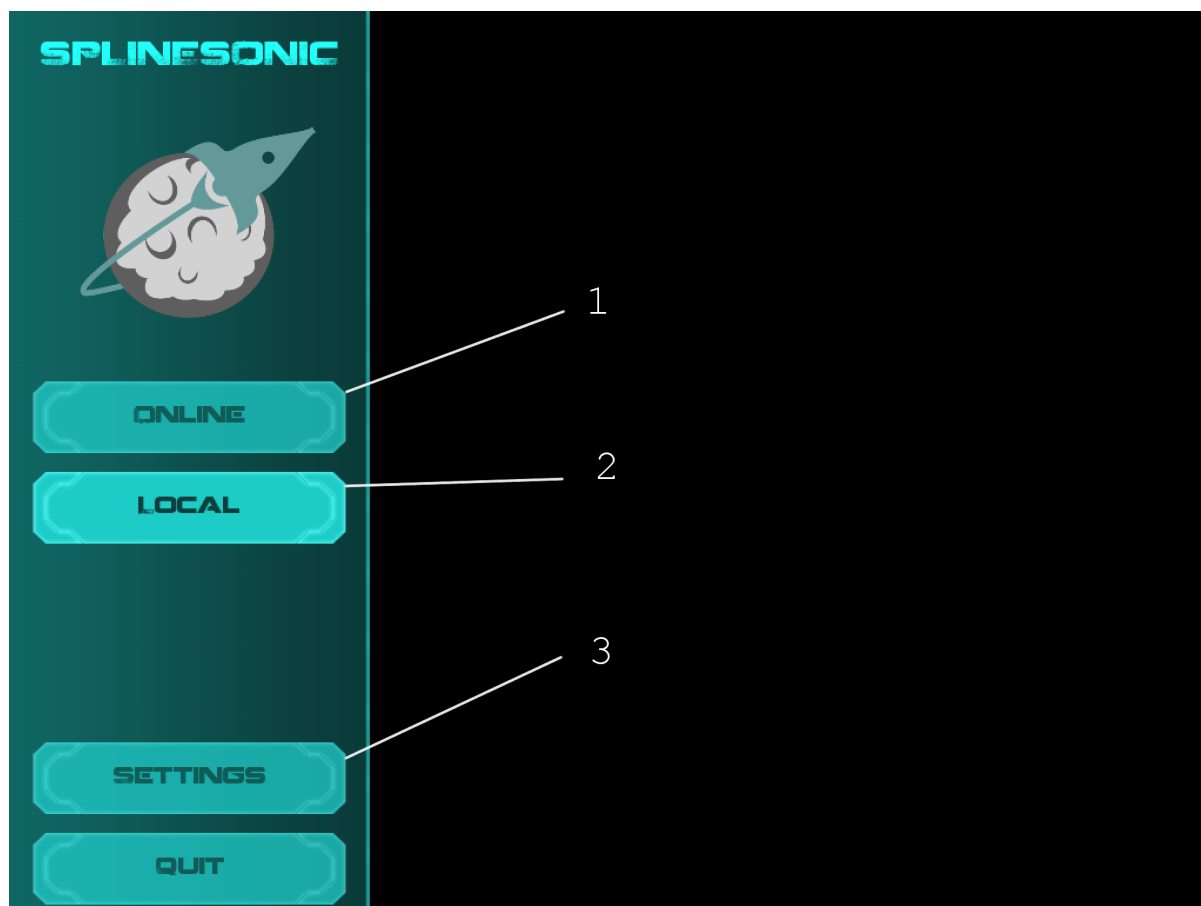
```
ryp@bellone: sudo dpkg -i splinesonic.deb
.- (~) ----- (ryp@bellone) -
.-> cd Download
.- (~/.Download) ----- (ryp@bellone) -
.-> ls
splinesonic.deb
.- (~/.Download) ----- (ryp@bellone) -
.-> sudo dpkg -i splinesonic.deb
[sudo] password for ryp: █
```

- 5) Il reste plus qu'à taper `splinesonic` pour lancer le jeu (`splinesonic-server` pour le serveur)



III. FONCTIONNALITÉS

III.A. CLIENT



Ecran principal

1) **Online**

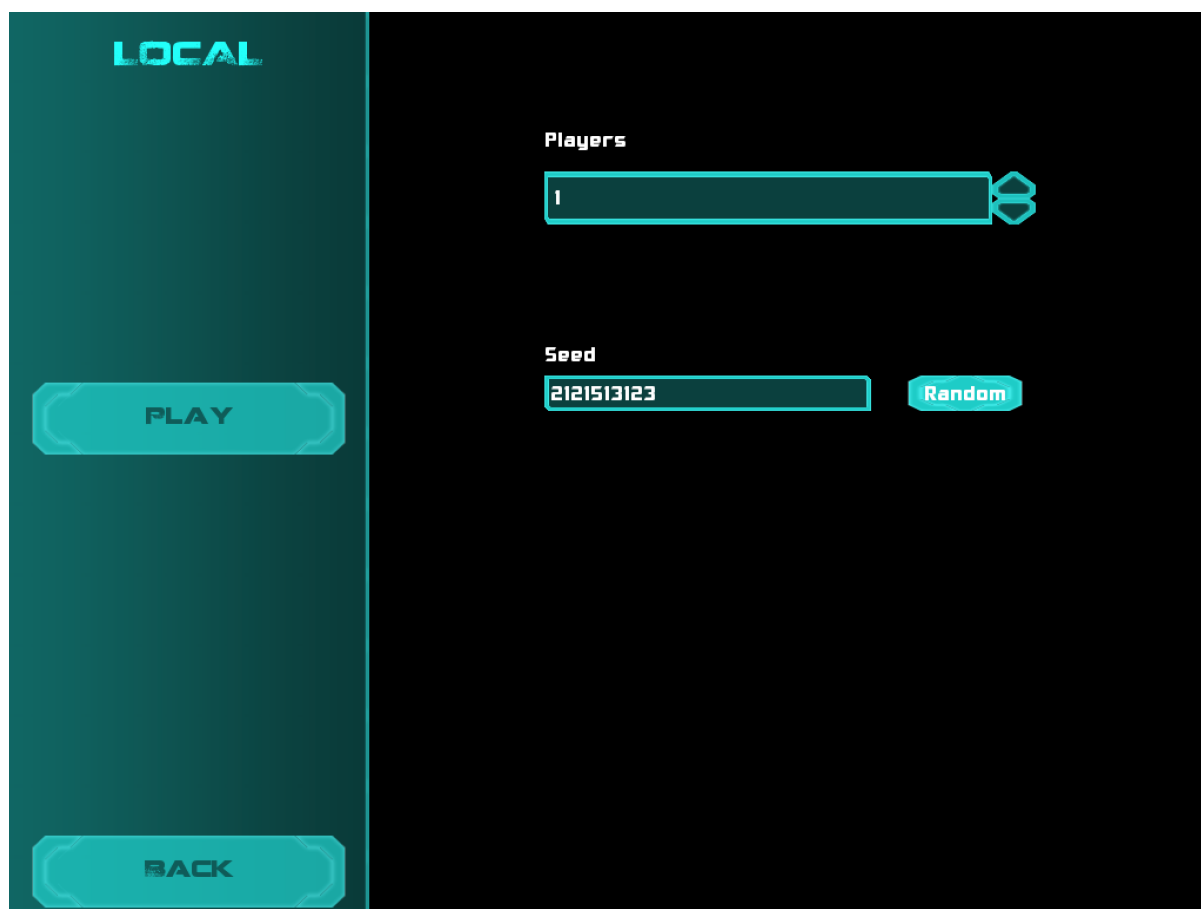
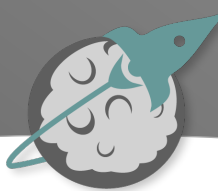
Mode permettant d'affronter d'autres joueurs sur une même piste au travers d'une partie multijoueur sur un réseau. Les joueurs s'affrontent pour conserver la première place jusqu'à la fin de la partie.

2) **Local**

Similaire au mode Online, mais le jeu se déroule sans serveur. À 1 joueur, ce mode permet de s'entraîner afin d'améliorer ses réflexes. À plusieurs, il permet de jouer en split-screen.

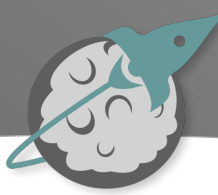
3) **Settings**

Modifier les réglages du jeu, tels que la résolution d'affichage, le son et les contrôles.



Menu solo

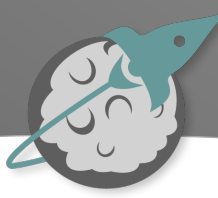
Le champ *Seed* permet ici de spécifier la piste sur laquelle on souhaite jouer. S'il est laissé vide, un seed aléatoire est utilisé. Le bouton *Random* permet de générer manuellement un seed aléatoire. Enfin, le nombre de joueurs est définis dans le champ *Players*.



Menu multijoueur (liste des serveurs)

Le mode multijoueur nécessite de se connecter à un serveur. La liste des serveurs disponibles est affichée sur cet écran.

L'accès aux serveurs référencés ici nécessite une authentification. Il est nécessaire de se connecter sur le même serveur pour jouer ensemble.



ONLINE

SERVERS LIST

DIRECT CONNECTION

BACK

Direct Connection

Login
fesser_e

Server Address **Port**
localhost 7896

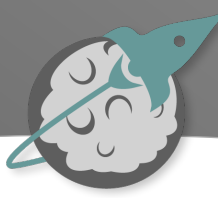
Connect

Menu multijoueur (connection directe)

Ici, il est possible de se connecter directement à un serveur en fournissant son adresse sous forme d'IP ou de nom de domaine ainsi que le port dont la valeur par défaut est 7896 si la configuration du serveur n'a pas été modifiée.

Il est nécessaire de fournir un nom d'utilisateur (*login*) afin de se différencier des autres.

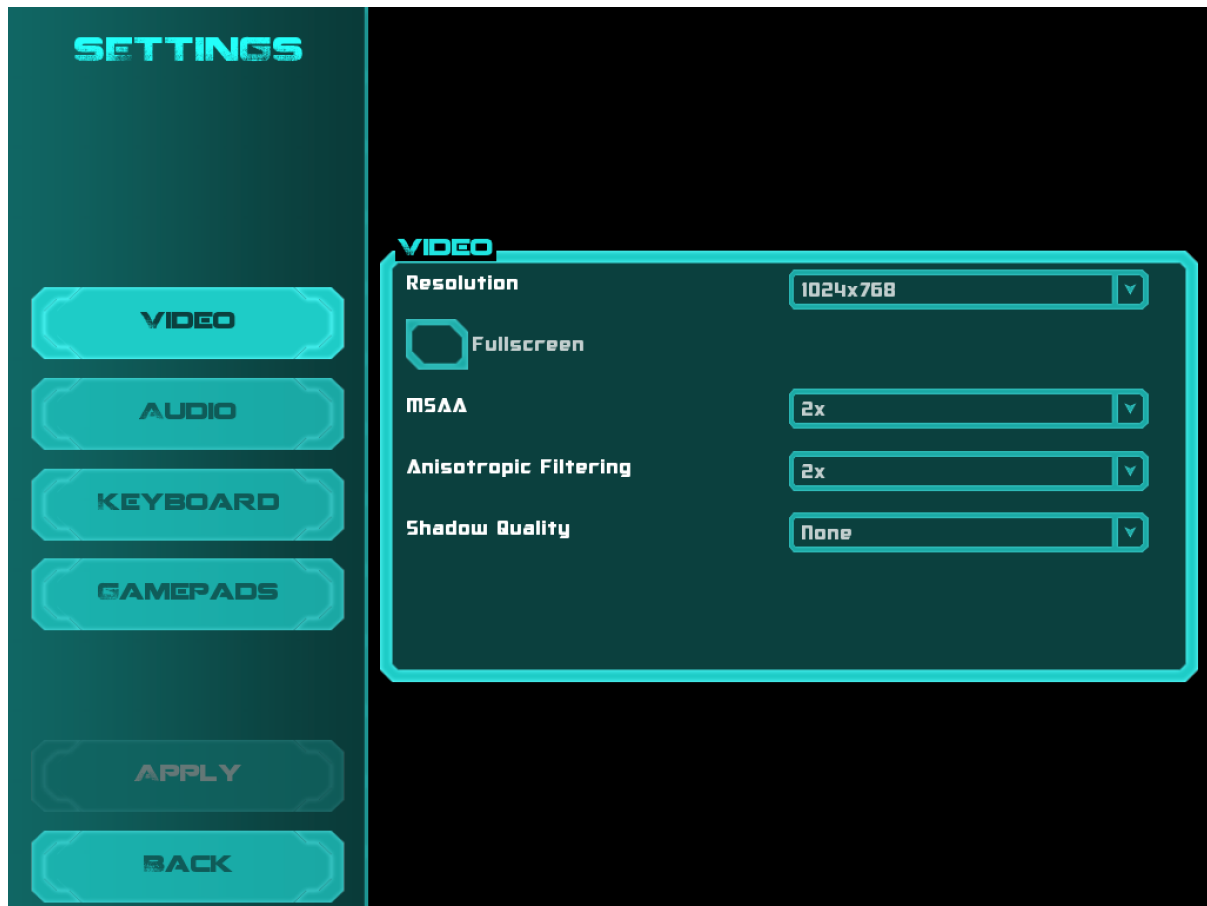
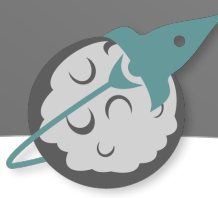
L'adresse ainsi que le port utilisés doivent être fournis par la personne hébergeant le serveur.



Écran de lobby

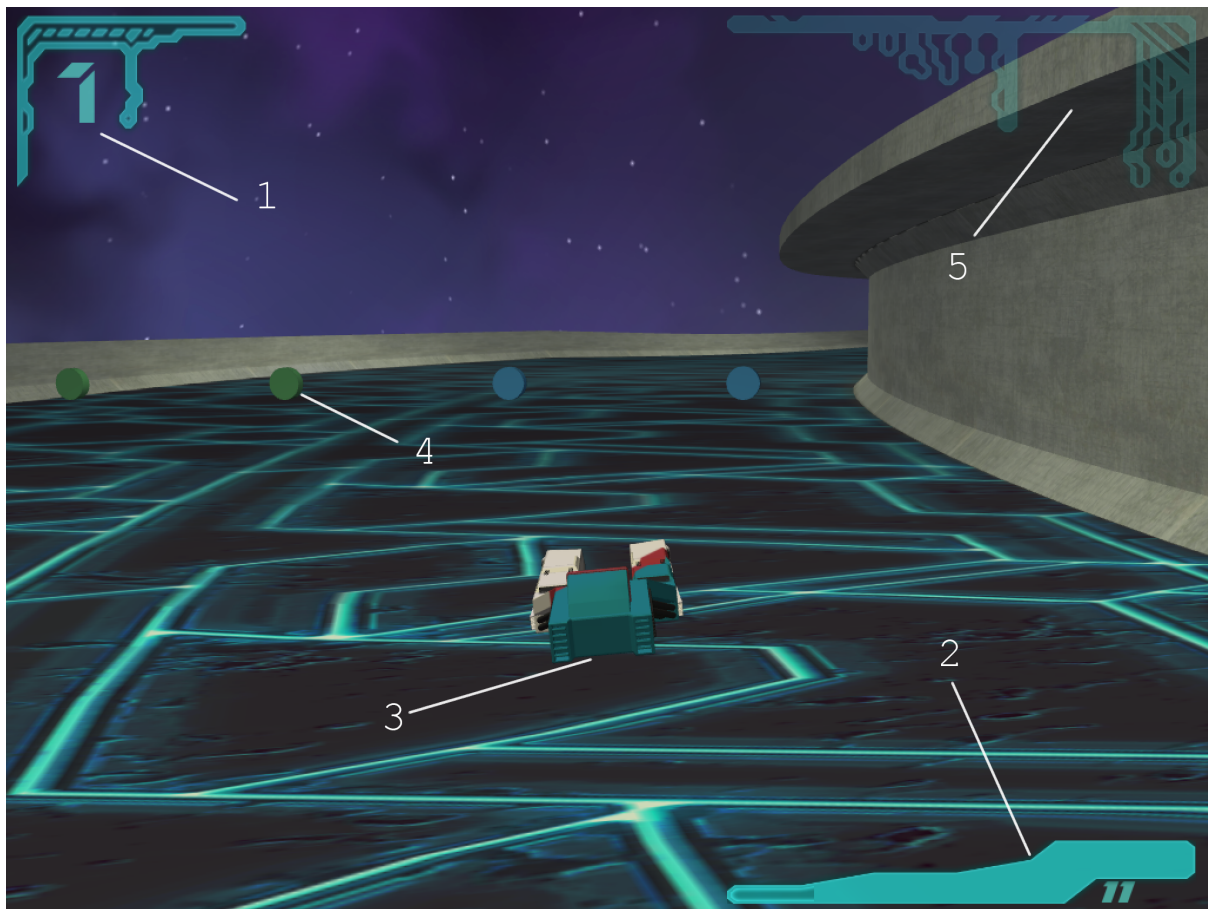
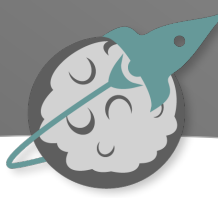
Cet écran est affiché avant le début d'une partie multijoueur afin d'attendre que tout le monde soit connecté sur le serveur est prêt à jouer. On y voit un résumé des caractéristiques du serveur ainsi que la liste des joueurs déjà connectés.

La partie se lance automatiquement une fois que tous les joueurs sont prêts.



Menu des paramètres

Le menu des paramètres du jeu permet ici de modifier les paramètres d'affichage (*Video*) comme la résolution ou le mode plein écran, les paramètres de son (*Audio*) ainsi que la configuration des touches du clavier (*Keyboard*) et la gestion des manettes de jeu (*Gamepads*).

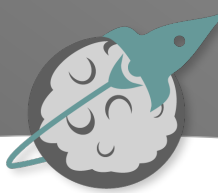


Écran de jeu

Les touches du clavier (ou de la manette, si configurée) permettant de se déplacer sont celles définies dans le menu des paramètres.

L'écran de jeu affiche différentes informations :

- La position actuelle du joueur (1)
- La vitesse (2)
- Le vaisseau (3)
- Les bonus (4)
- Le bonus actuellement possédé (5)

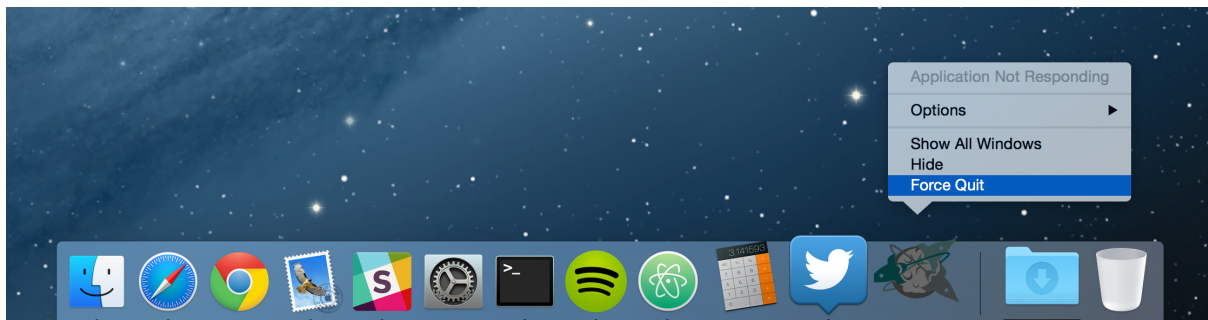


III.B. SERVEUR

Le serveur est une application console permettant aux joueurs de pouvoir jouer ensemble en synchronisant la piste générée et les déplacements de chacun.

Sous Windows et Linux, un simple exécutable est livré, exécutable depuis la ligne de commande ou en graphique. En ligne de commande, il peut prendre un argument optionnel : le port utilisé pour la connexion des joueurs. Si cet argument est fourni, celui présent dans le fichier de configuration est ignoré. Les fichiers de configuration et de log sont stockés dans le dossier courant de l'exécutable.

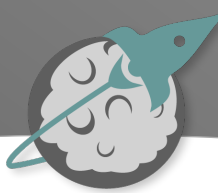
Sous Mac, il est livré sous le nom "SplineSonicServer.app" et peut être lancé en ligne de commande ou en graphique. Il ne prend pas d'argument de ligne de commande, toute la configuration passe donc par le fichier de configuration. Les fichiers de configuration et de log sont placés dans l'emplacement standard sous Mac OS X: `/Users/NOM_DE_L_UTILISATEUR/Library/Application Support/SplineSonicServer`. Il peut être quitté simplement à partir du Dock système (voir capture d'écran). Comme le .app ne contient est en réalité qu'une application console, elle est affichée comme ne répondant pas dans l'interface graphique système (visible sur la capture d'écran). Cependant celle-ci fonctionne correctement, mais elle ne possède pas d'interface graphique, poussant le système d'exploitation à croire qu'elle ne répond pas.



La structure du fichier de configuration est assez simple, à la manière du format "INI".

```
[section]
key=value
key2=value2

[Server]
```



```
MOTD=Welcome to the debugging server
Name=Test Server
Port=7896
RequireAuthentication=false
```

Tout d'abord, une section doit être créée avec le format `[NOM_DE_LA_SECTION]`, après quoi on peut ajouter des paires clé-valeur avec le format suivant `clé=valeur`. Le fichier n'impose pas de limites sur le nombre de sections ou de paires clé-valeur.

Un fichier de configuration est créé par défaut avec tous les arguments disponibles. En voici la liste, avec leur type de valeur:

```
[Game]
MaxPlayerCount=2
MinPlayerCount=1
SecondsBeforeGameStart=5

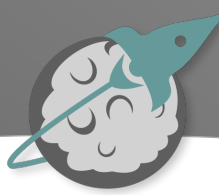
[Server]
MOTD=Welcome to the debugging server
Name=Test Server
Address=localhost
Port=7896
RequireAuthentication=false
RegisterOnSmac=false
```

Pour la section `Game`:

- `MaxPlayerCount` (entier): nombre de joueurs maximum sur le serveur
- `MinPlayerCount` (entier): nombre de joueurs minimum pour commencer une partie
- `SecondsBeforeGameStart` (entier): nombre de secondes attendus avant de lancer une partie, lorsque `MinPlayerCount` est atteint

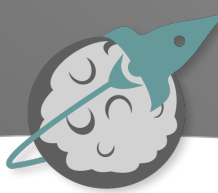
Pour la section `Server`:

- `MOTD` (chaîne de caractères): message affiché à l'arrivée sur le serveur et utilisé dans le registre des serveurs



- `Name` (chaîne de caractères): nom du serveur affiché à l'arrivée sur le serveur et utilisé dans le registre des serveurs
- `Address` (chaîne de caractères) [facultatif]: l'adresse envoyée au Serveur Mondial d'Authentification Centralisée (SMAC) pour s'inscrire sur le registre des serveurs, si cet argument n'est pas spécifié, il est déterminé automatiquement par SMAC
- `Port` (entier): le port sur lequel les joueurs se connectent
- `RequireAuthentication` (booléen): vérification ou non des joueurs auprès du Serveur Mondial d'Authentification Centralisée (SMAC)
- `RegisterOnSmac` (booléen): inscription ou non sur le registre du Serveur Mondial d'Authentification Centralisée (SMAC)

Le fichier de log décrit différents événements qui se sont produits lors de l'exécution du serveur, dans l'ordre chronologique de leur apparition. Sous Windows et Linux, ces événements sont aussi affichés dans la console. Ils permettent simplement de savoir ce qu'ils se passent sur le serveur et peuvent être utiles pour déboguer un problème de connexion internet ou de pare-feu par exemple.



IV.

FAQ

1. Sur quelle(s) plate-forme(s) le jeu est-il disponible ?

Le jeu sera disponible sur ordinateur exclusivement et sous Windows/Unix/Mac.

2. Peut on changer les paramètres graphiques et les touches par défaut ?

Oui, il y a différents paramètres pour la résolution et le plein écran et les touches peuvent être changés.

3. Où peut on trouver un serveur de jeu ?

Vous pouvez en héberger un vous même, ou rejoindre celui d'un ami ou d'une communauté. Tout ce qui est nécessaire pour jouer est l'adresse du serveur et son port.

4. Comment héberger un serveur ?

Un exécutable est disponible permettant de créer un serveur simplement avec un fichier de configuration.

5. Comment changer les paramètres du serveur ?

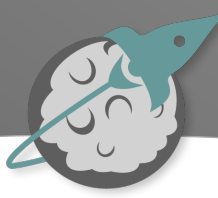
Il faut ouvrir le fichier de configuration du serveur avec un éditeur de texte et vous pourrez changer les différents paramètres du serveur. Les noms des paramètres sont assez explicites, vous devez juste changer la valeur après le égal.

Ex: `MaxPlayerCount=2`

`MaxPlayerCount` correspond au paramètre et le `2` a la valeur du paramètre. Seul le paramètre est à changer.

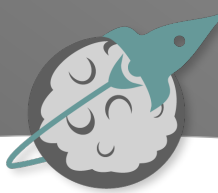
6. J'ai changé des variables et je n'arrive plus à retrouver leur nom exact, que dois je faire ?

Vous avez juste à supprimer le fichier et relancer le serveur, un nouveau fichier de configuration sera alors créé.



7. Qu'est ce que la seed ?

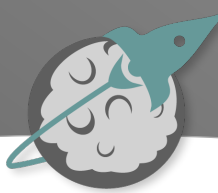
La seed (ou graine, en français) est un nombre à partir duquel la piste sera généré. Ainsi deux pistes générées à partir de la même seed seront identiques.



VIII.

BUGS CONNUS

Il n'y a pas de bugs connus à l'heure actuelle.



IX. COPYRIGHT NOTICES

OGRE (www.ogre3d.org) is made available under the MIT License.

Copyright (c) 2000-2015 Torus Knot Software Ltd

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

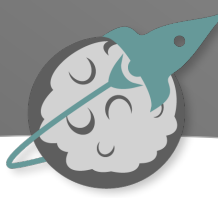
The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The MIT License

Copyright (C) 2004 - 2010 Paul D Turner & The CEGUI Development Team

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:



The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

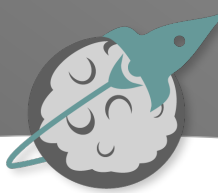
SFML (Simple and Fast Multimedia Library) - Copyright (c) Laurent Gomila

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty.

In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.



Bullet Collision Detection and Physics Library

Copyright (c) 2012 Advanced Micro Devices, Inc. <http://bulletphysics.org>

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty.

In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

BSD License

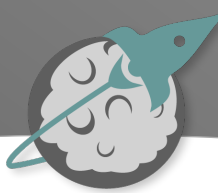
For RakNet software

Copyright (c) 2014, Oculus VR, Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.



* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

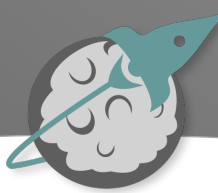
This license applies to all parts of Protocol Buffers except the following:

- Atomicops support for generic gcc, located in `src/google/protobuf/stubs/atomicops_internals_generic_gcc.h`.
This file is copyrighted by Red Hat Inc.

- Atomicops support for AIX/POWER, located in `src/google/protobuf/stubs/atomicops_internals_power.h`.
This file is copyrighted by Bloomberg Finance LP.

Copyright 2014, Google Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:



* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

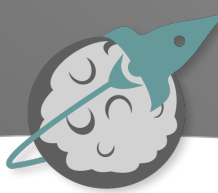
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

Tencent is pleased to support the open source community by making RapidJSON available.

Copyright (C) 2015 THL A29 Limited, a Tencent company, and Milo Yip. All rights reserved.

If you have downloaded a copy of the RapidJSON binary from Tencent, please note that the RapidJSON binary is licensed under the MIT License.



If you have downloaded a copy of the RapidJSON source code from Tencent, please note that RapidJSON source code is licensed under the MIT License, except for the third-party components listed below which are subject to different license terms. Your integration of RapidJSON into your own projects may require compliance with the MIT License, as well as the other licenses applicable to the third-party components included within RapidJSON. To avoid the problematic JSON license in your own projects, it's sufficient to exclude the bin/jsonchecker/ directory, as it's the only code under the JSON license.

A copy of the MIT License is included in this file.

Other dependencies and licenses:

Open Source Software Licensed Under the BSD License:

The msinttypes r29

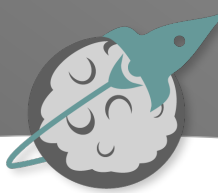
Copyright (c) 2006-2013 Alexander Chemeris

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of copyright holder nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS AND



CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Open Source Software Licensed Under the JSON License:

json.org

Copyright (c) 2002 JSON.org

All Rights Reserved.

JSON_checker

Copyright (c) 2002 JSON.org

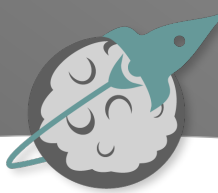
All Rights Reserved.

Terms of the JSON License:

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

The Software shall be used for Good, not Evil.



THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Terms of the MIT License:

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

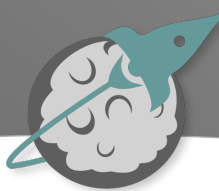
The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES

The MIT License (MIT)

Copyright (c) 2015 Gabi Melman.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software,



and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

OpenGL Mathematics (GLM)

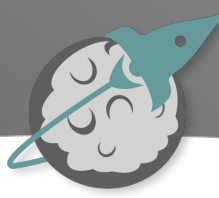
GLM is licensed under The Happy Bunny License and MIT License

The Happy Bunny License (Modified MIT License)

Copyright (c) 2005 - 2014 G-Truc Creation

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.



Restrictions:

By making use of the Software for military purposes, you choose to make a Bunny unhappy.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

=====

The MIT License

Copyright (c) 2005 - 2014 G-Truc Creation

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.