# Itérations

## Itération 1 – Serveur D’enregistrement (+ Interface graphique)

**Durée : 1 semaine**

**Implémenter complètement la partie Serveur d’enregistrement.**

Bonne introduction à la notion de communication CLT-SRV.

**Résultat :** le client peut enregistrer ses parties sur le serveur d’enregistrement et voir la liste de toutes les parties en attente de joueur(s).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fonctionnalités Attendues** | | |
| **ok** | **Responsables** | **Fonctionnalité(s)** |
| 🗆 | Lazhar | Etablissement d’une connexion client / serveur avec échange de message |
| 🗆 | Lazhar | Enregistrer une partie sur le serveur d’enregistrement. |
| 🗆 | Lazhar | Voir les parties inscrites sur le serveur d’enregistrement |
| 🗆 | Lazhar | « Désenregistrement » d’une partie sur le serveur d’enregistrement. |
| 🗆 | Lazhar | Mise à jour des informations d’une partie. |
| 🗆 | Aurélien | Interface graphique pour l’enregistrement de la partie |
| 🗆 | Aurélien | Interface graphique pour voir les parties inscrites |

## Itération 2 – Serveur de Jeu + Architecture

**Durée : 2 semaines**

**Restructuration de l’architecture pour correspondre à un jeu multi-joueurs.**

**Résultat :** Exactement même fonctionnalité mais avec une architecture plus propre.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fonctionnalités Attendues** | | |
| **ok** | **Responsables** | **Fonctionnalité(s)** |
| 🗆 | Aurélien | Le jeu tourne. |
| 🗆 | Aurélien | Enregistrer une partie sur le serveur d’enregistrement. |

## Itération 3 –Interface du Jeu en réseau et son

**Durée : 1 semaine**

**Résultat :** Partie de jeu.

## Itération 4 – Lifting de l’interface graphique + Amélioration Mode Solo

**Durée : 1 semaine**

**Revoir le design**

Bonne introduction à la notion de communication CLT-SRV

**Résultat :** Un programme plus beau et

## Itération 5 – Serveur Web (facultatif)

**Durée : 1 semaine**

**Résultat :** Un system permettant de sauver les meilleures score