ASD Tower Defense

Version 2.0 – En réseau

Document présentant les différentes itérations d’un projet de 8 semaines basé sur une gestion de projet UP.

2010

GEN

HEIG-VD

01/01/2010

Aurélien Da Campo

Lazhar arjallah

Pierre-Dominique Putallaz

Romain Poulain

Table des matières

[Itérations 2](#_Toc260480746)

[Itération 1 – Serveur d’enregistrement + Interface graphique 2](#_Toc260480747)

[Itération 2 – Serveur de Jeu + Architecture 3](#_Toc260480748)

[Itération 3 –Intégration du serveur de jeu + Interface du Jeu en réseau 3](#_Toc260480749)

[Itération 4 – Lifting de la GUI + Game Design + Amélioration Mode Solo 4](#_Toc260480750)

[Itération 5 – Serveur Web (facultatif) 4](#_Toc260480751)

# Itérations

## Itération 1 – Serveur d’enregistrement + Interface graphique

**Durée : 1 semaine – 30 avril 2010 au 7 mai 2010**

**Implémenter complètement la partie Serveur d’enregistrement ainsi que son interface graphique.**

Le serveur d’enregistrement permet d’enregistrer les serveurs de jeu sur un serveur central afin de fournir la liste de ces serveurs aux clients pour que ceux-ci puissent choisir la partie qu’ils veulent rejoindre.

**Pourquoi cette itération prend-t-elle place ici ?**

C’est une petite partie fournissant une bonne introduction à la notion de communication CLT-SRV notamment pour les points suivants :

- Création de notre premier protocole réseau (fixation des standards)

- Première communication CLT-SRV en Java (Création des classes de base)

- Intégration de tout ceci dans une interface graphique cohérente. (Schéma d’interface)

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fonctionnalités attendues** | | |
| **Ok** | **Responsable(s)** | **Fonctionnalité** |
| 🗆 | 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 :** 1 semaine - 7 mai 2010 au 14 mai 2010

**Pourquoi cette itération prend-t-elle place ici ?**

On prépare tous les éléments pour les fusionner ensuite (avec adaptations quasis certaine)

**Création de l’application client / serveur pour le jeu. En parallèle nous commencerons la restructuration de l’architecture pour correspondre à un jeu multi-joueurs.**

Il s’agit de mettre place (sans interface) une communication entre un joueur et le serveur de Jeu.

**Résultat :** Un protocole de communication mis en place pour l’échange de message ente le client et le serveur de jeu. Concernant la restructuration, on attend un mode 1 joueur avec exactement les mêmes fonctionnalités mais avec une bien plus architecture plus propre.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fonctionnalités Attendues** | | |
| **Ok** | **Responsable(s)** | **Fonctionnalité** |
| 🗆 | Pierre-Dominique & Romain | Implémentation de tous les messages fournis par le protocole. (liste trop exhaustive pour les citer tous, *se référer au protocole en annexe*) |
| 🗆 | Aurélien | Le mode 1 joueur fonctionne correctement et comme avant. Présentation du schéma de classe ou de domaine. |

## Itération 3 –Intégration du serveur de jeu + Interface du Jeu en réseau

**Durée :** 2 semaines - 14 mai 2010 au 28 mai 2010

**Intégration du serveur dans l’architecture et le jeu fonctionne.**

Le serveur de jeu devra être intégrer à l’architecture de l’application (au noyau du jeu). Le client et le serveur pourront alors interagir avec le model (point de vue MVC) du jeu. L’interface du jeu permettra d’illustrer ces changements.

**Pourquoi cette itération prend-t-elle place ici ?**

Il est temps de faire fusionner tous les éléments et en faire un programme cohérent.

**Résultat :** A la fin de cette itération le jeu, le jeu doit pouvoir fonctionner, tous les messages transitant entre le client et le serveur son correctement traités pas l’entité réceptrice.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fonctionnalités Attendues** | | |
| **Ok** | **Responsable(s)** | **Fonctionnalité** |
| 🗆 | Aurélien | L’interface permet de solliciter des actions du jeu. |
| 🗆 | Aurélien | Le client peut se connecter à une partie de jeu. |
| 🗆 | Pierre-Dominique & Romain | Le serveur et le client interprètent les messages réseau et modifie correctement le model. Ceci est visible grâce au changement du terrain de jeu. |

## Itération 4 – Lifting de la GUI + Game Design + Amélioration Mode Solo

**Durée :** 1 semaine - 28 mai 2010 au 4 juin 2010

**Revoir le design et faire de notre logiciel un vrai jeu vidéo**

Actuellement, au niveau interface graphique, notre jeu ressemble plus un à logiciel applicatif qu’a un jeu vidéo. Nous aimerons dans cette itération rendre notre jeu plus attractif en créer une interface plus agréable. Il serait aussi très bien de concevoir nos propre ressources (images / sons / etc.) car actuellement, une bonne partie de nos images sont reprises d’autres jeux.

Une bonne chose serait de revoir également toutes les valeurs liées au jeu pour le rendre plus jouable. Cette partie peut paraître bénigne mais elle est cruciale et très complexe pour ce genre de jeu car il y a énormément d’éléments qui influencent la durée de vie du joueur.

Nous voulons également implémenter un système de progression dans le mode solo pour que le joueur ressente cette envie de finir complètement le jeu.

**Résultat :** Un programme plus esthétique, plus jouable et avec un système de progression.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fonctionnalités Attendues** | | |
| **Ok** | **Responsable(s)** | **Fonctionnalité** |
| 🗆 | Lazhar | Lifting de l’interface, celle-ci ressemble plus à un jeu. |
| 🗆 | Pierre-Dominique & Romain | Adaptation des valeurs, jeu plus agréable. |
| 🗆 | Aurélien | Système de progression mise en place. |

## Itération 5 – Serveur Web (facultatif)

**Durée :** moins d’une semaine - 4 juin 2010 au 9 juin 2010

**Serveur web de stockage des meilleurs scores**

Il s’agit de mettre en place un serveur de web fournissant un service web de sauvegarde et récupération des meilleurs scores pour les différents terrains de jeu. Le but étant de motivé le joueur à faire mieux.

**Résultat :** Un system permettant de sauver et voir les meilleures score de tous les joueurs (du monde).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fonctionnalités Attendues** | | |
| **Ok** | **Responsable(s)** | **Fonctionnalité** |
| 🗆 | Romain | Mise en place du serveur web |
| 🗆 | Aurélien | Intégration du service dans l’application |