

jeu de type MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)  
Reproduction du jeu League of Legend



# SOMMAIRE

## 1) Introduction

Présentation du jeu

## 2) Modélisation

general UML

Response service UML présentation

Living entity

## 3) Choix de structures de données

Living entity

## 4) Tests

test unitaires

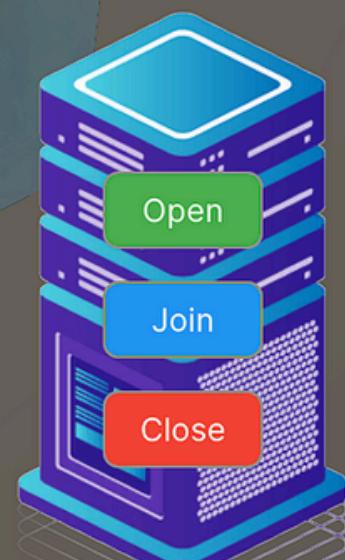
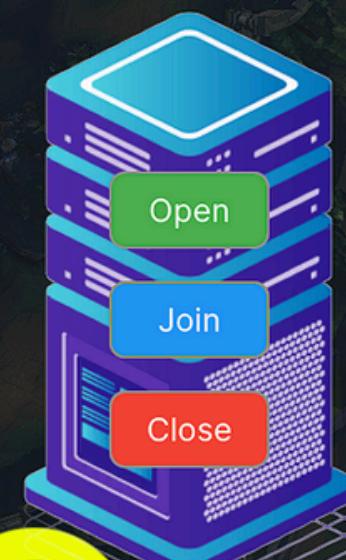
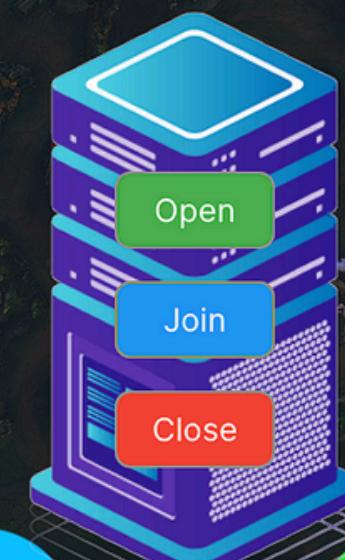
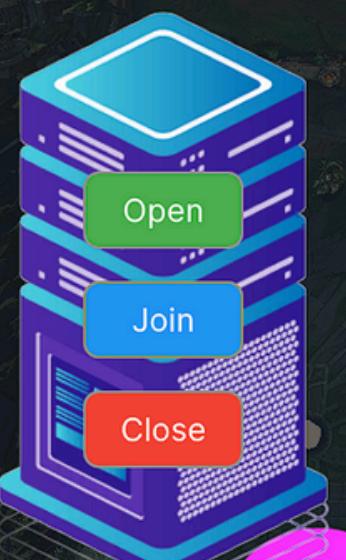
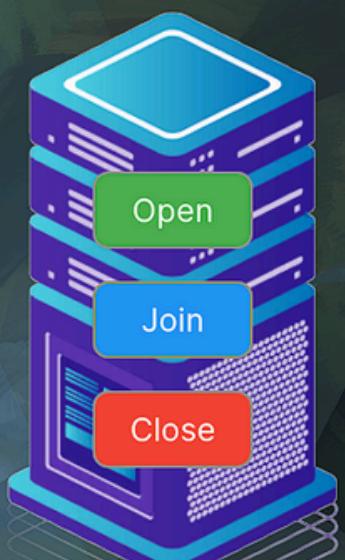
Test end to end

Test plus complexe

## 5) Conclusion

Server Address 192.168.43.92

Connect



A

Z

E

R





Z

≡





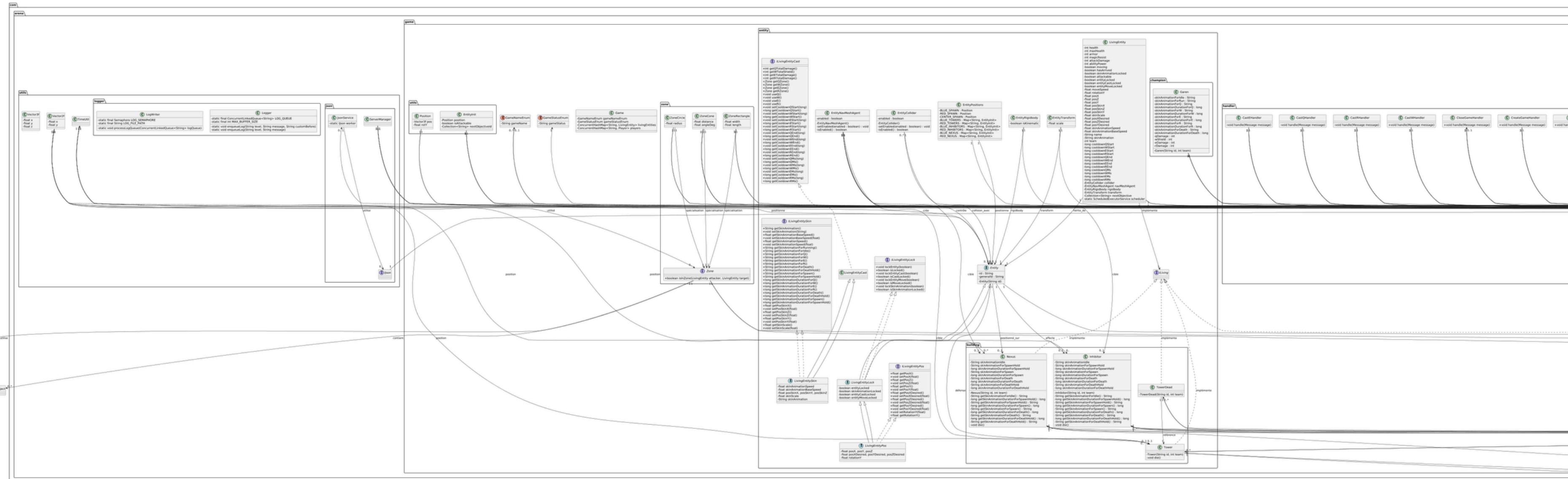


A

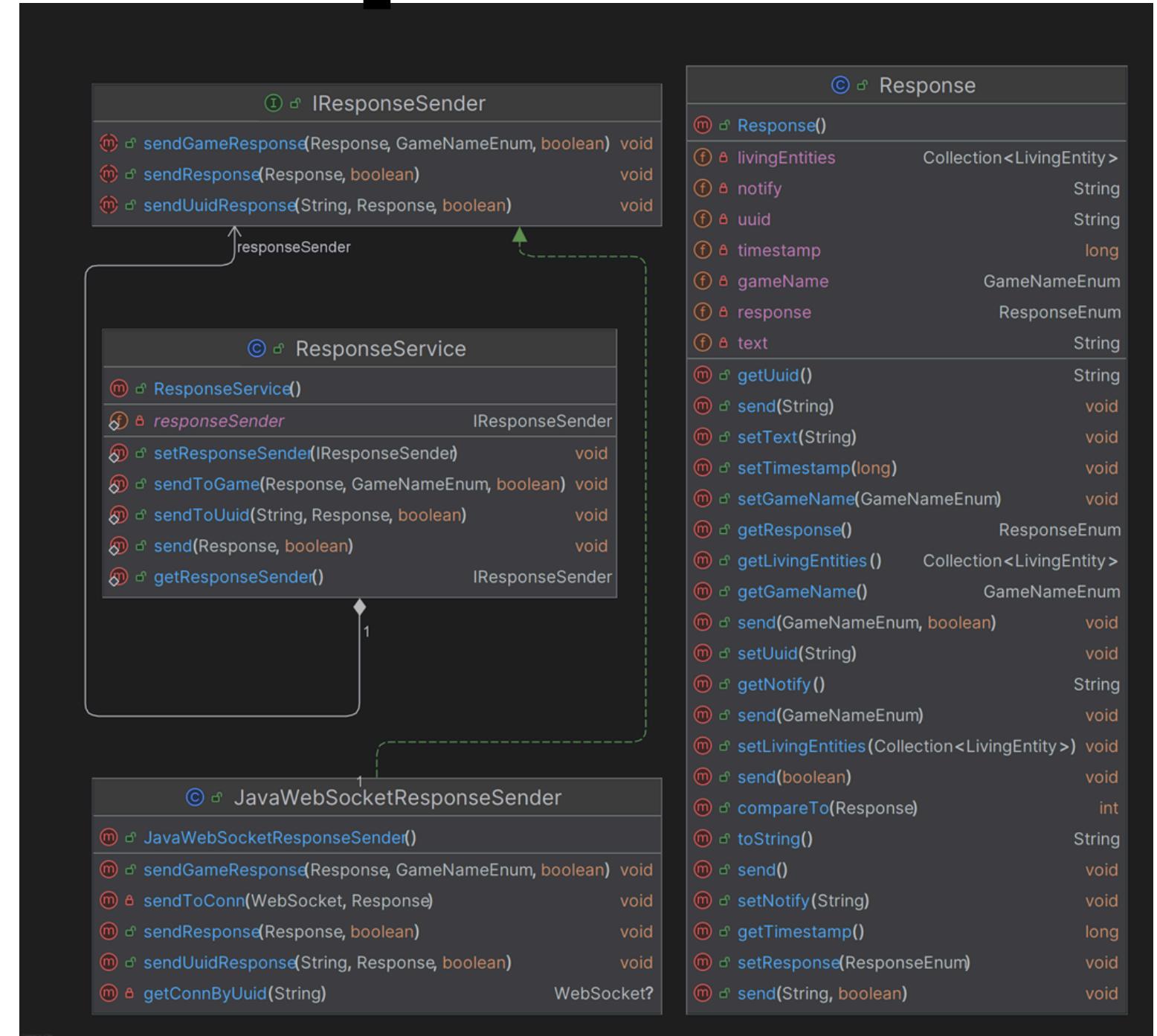
Z

E

R



# Présentation de response sender



# Présentation de response sender

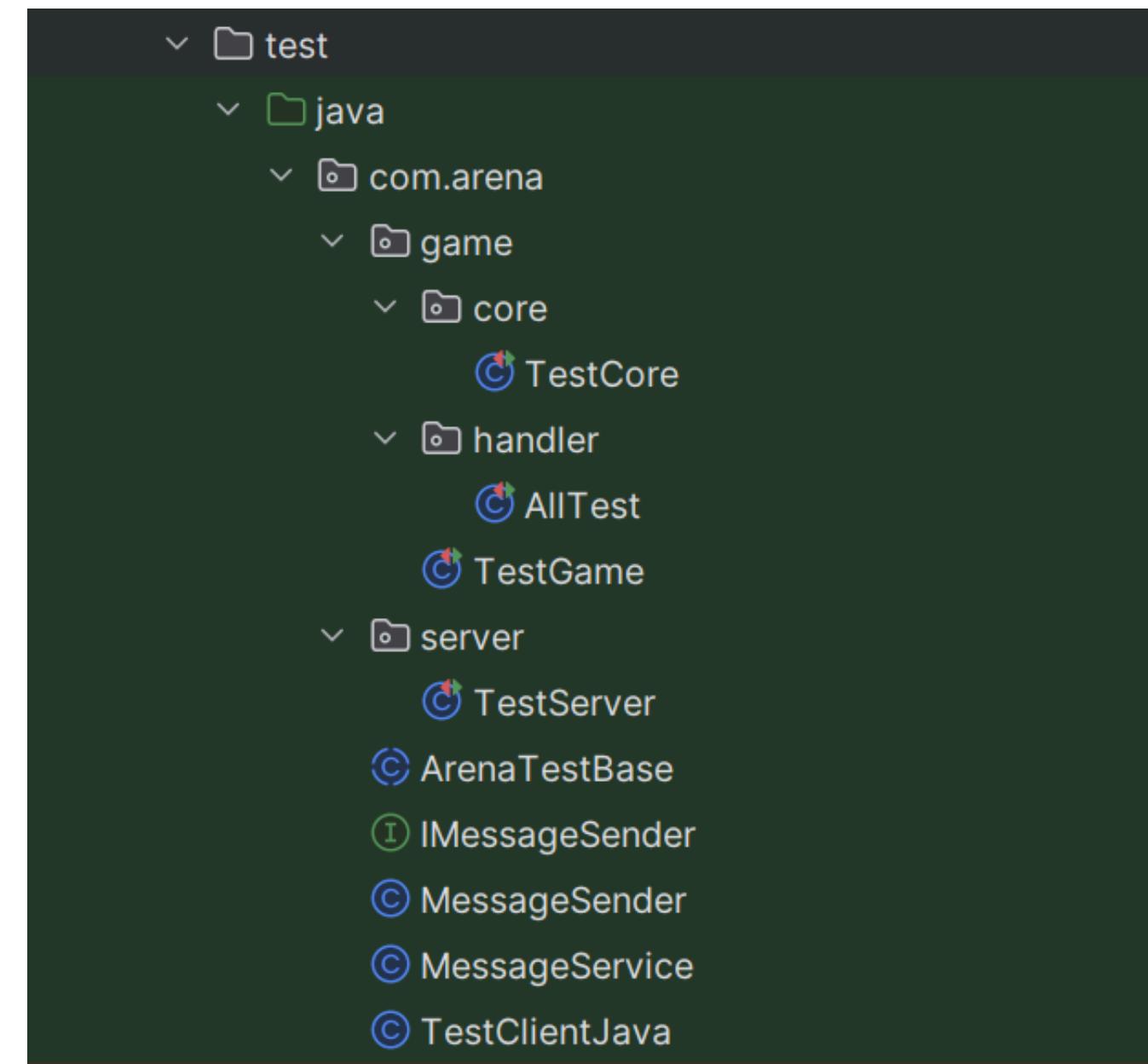


# Test

## test unitaires fonction basiques

Un test end to end → victoire équipe rouge

Test par simulation de clients.



# Conclusion

Utilisation de Maven

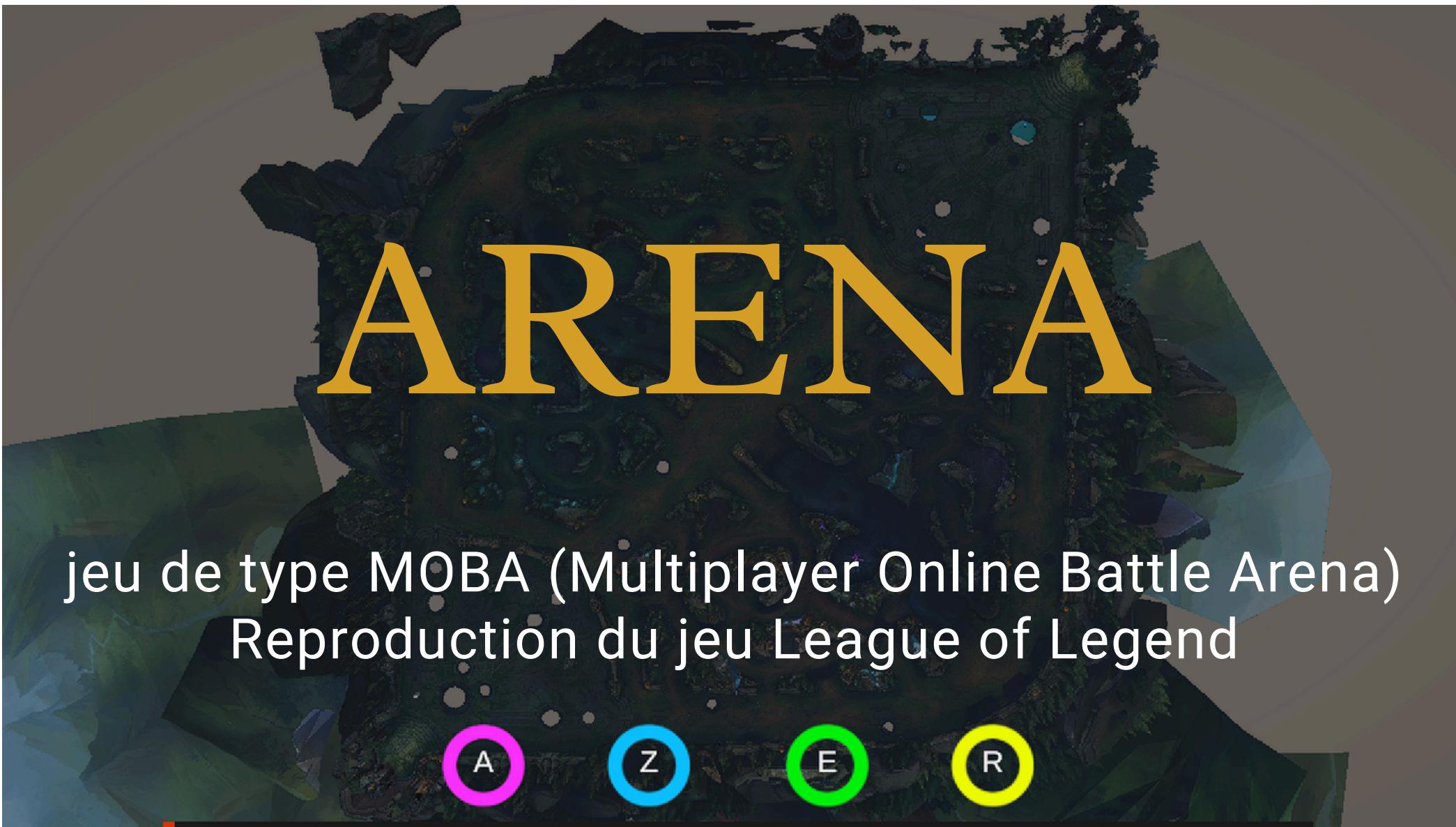
Hyper instructif

En 4 semaines, on s'est donné à fond !

On partais de 0 en 3D et Unity, ça n'a pas été bloquant

Hyper content d'avoir réalisé ce projet avant un départ en stage technique Java pour 4 mois.

Hyper, intéressant, on a beaucoup aimé travailler ensemble et on s'est chacun rendu disponible pour mener à bien ce projet



Merci pour votre écoute