

ProjetPSE

Multiplayer Typing Game in C

Fonctionnement

Comment utiliser notre programme:

1. Il faut compiler les modules dans le dossier **modules**:

```
cd modules  
make
```

2. Il faut compiler le serveur et le client dans le dossier **appli** :

```
cd ../appli  
make
```

3. Il faut lancer le serveur, dossier **appli**:

```
./server <port>
```

4. Il faut lancer le/les client, dossier **appli** :

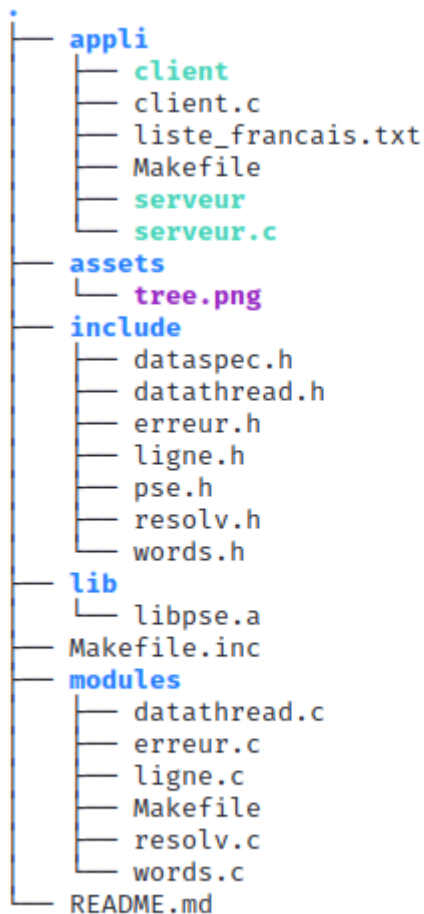
```
./client <ip> <port>
```

Principe du jeu

- Jeu multijoueur : on peut connecter plusieurs clients au serveur (jusqu'à 10) modifiable dans le fichier **server.c** ligne 6.
- Le serveur attend que tous les clients soient prêts pour lancer la partie (appui sur la touche "o" puis "enter")
- Lorsque tous les clients sont prêts, le serveur envoie un mot français aléatoire à tous les clients, le but est de taper ce mot le plus vite possible. A chaque fois qu'un client tape un mot, le serveur lui envoie un nouveau mot et incrémente son score de 1 point.
- Une partie dure 30 secondes (modifiable dans le fichier **server.c** ligne 5)
- A la fin de la partie, le serveur affiche le classement des joueurs et leur score.

Architecture du projet

Voici l'arbre du projet :



6 directories, 23 files

- Le dossier **appli** contient les codes sources (.c) du serveur et des clients.
- Le dossier **assets** contient les images utilisées pour le README.md.
- Le dossier **include** contient les fichiers d'en-tête (.h) utilisés par le serveur et les clients et le fichier pse.h qui nous permet d'inclure toutes les bibliothèques en une seule fois.
- Le dossier **lib** contient les executables des modules (.a) utilisées par le serveur et les clients.
- Le dossier **module** contient les codes sources (.c) utilisés par le serveur et les clients.