README.md 18/06/2023

## **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, dosser 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.

README.md 18/06/2023

## Architecture du projet

Voici l'arbre du projet :

```
appli
  - client
   client.c
    liste_francais.txt
    Makefile
    serveur.c
    tree.png
include
   dataspec.h
   datathread.h
   erreur.h
   ligne.h
    pse.h
   resolv.h
    words.h
 libpse.a
Makefile.inc
modules

    datathread.c

    erreur.c
   ligne.c
    Makefile
   resolv.c
   words.c
README.md
```

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 librairies 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.