

Ohen

BLANCHARD DORIAN

27 décembre 2017

Première partie

Spécificités

Chapitre 1

Description

1.1 Un programme "serveur / client".

Ce programme possède un makefile permettant de compiler un client et un serveur. Le serveur spécifie son nom et le nombre de clients qu'il va accepter et une fois que le nombre indiqué de clients est connecté, il va lancer la partie, recevoir les messages des clients, et leurs répondre toutes les secondes, après les avoir fait jouer. Seul le serveur peut modifier les informations de la partie, le client ne possède qu'une "télécommande" lui permettant de demander au serveur d'exécuter une action. Le client va quand à lui, proposer une personnalisation de l'interface utilisateur, permettant de changer la taille et la couleur de cette dernière, ainsi qu'un tutoriel, expliquant la base du jeu. Et enfin, la connexion à un serveur, sous un certain pseudonyme.

1.2 Ohen, jeu de stratégie en réseau.

Dans une partie d'Ohen, tout les joueurs possèdent de la vie et du Ohen. Quand la vie d'un joueur tombe à zéro, il meurt et ne peut plus jouer. Quand un joueur atteint le maximum d'Ohen, ou est le dernier à être en vie, il gagne. Chaque joueur choisit une action, que le serveur va lui faire faire toute les secondes. Il peut "générer" du Ohen, "attaquer" un joueur, ou se "défendre".

1.3 Environnement de développement

Ce jeu sera réalisé avec "TO DEFINE", en "2D/3D". Il sera jouable sur Linux.