



WarTanks

Présentation du projet de GEN

Armand Delessert

Simon Baehler

Benoit Zuckschwerdt

Ngueukam Djeuda Wilfried Karel

Sommaire

▶ **Présentation du projet**

▶ **Cas d'utilisation**

▶ **Architecture générale**

- Protocole de communication réseau
- Diagramme de séquence
- Base de données

▶ **Interface graphique du client**

▶ **Fonctionnalités abandonnées**

▶ **Difficultés rencontrées**

▶ **Développement restant**

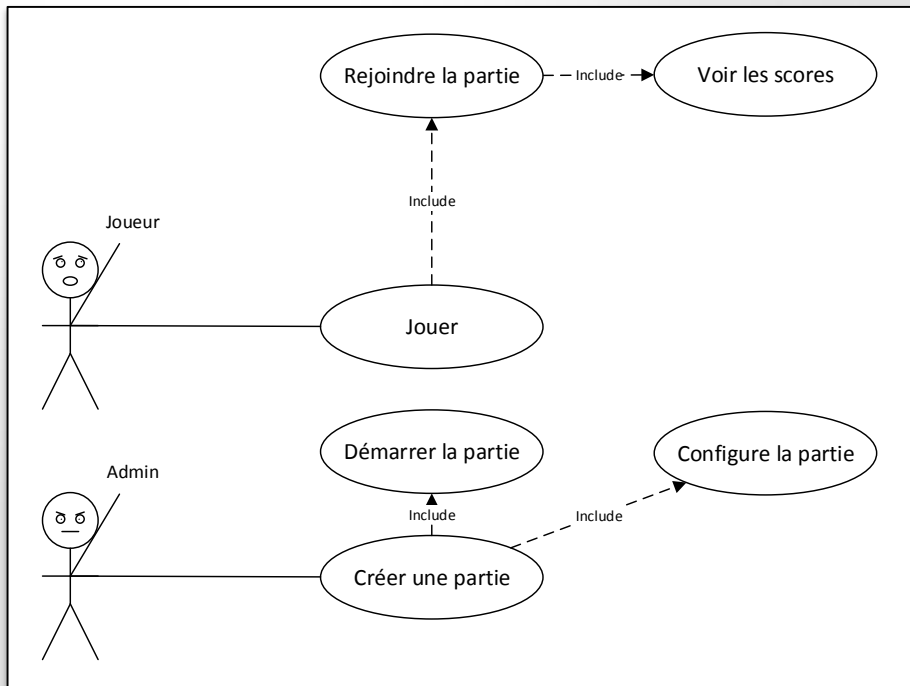
▶ **Démo du jeu**

▶ **Conclusion**

Présentation du projet

- ▶ **Jeu de bataille 2D en vue de dessus**
- ▶ **Chaque joueur commande un tank**
- ▶ **Le but du jeu est de détruire l'adversaire**
- ▶ **De bonus sont disponibles sur la carte**

Cas d'utilisation



► Le joueur :

– Jouer

- Rejoindre une partie
- Voir les scores

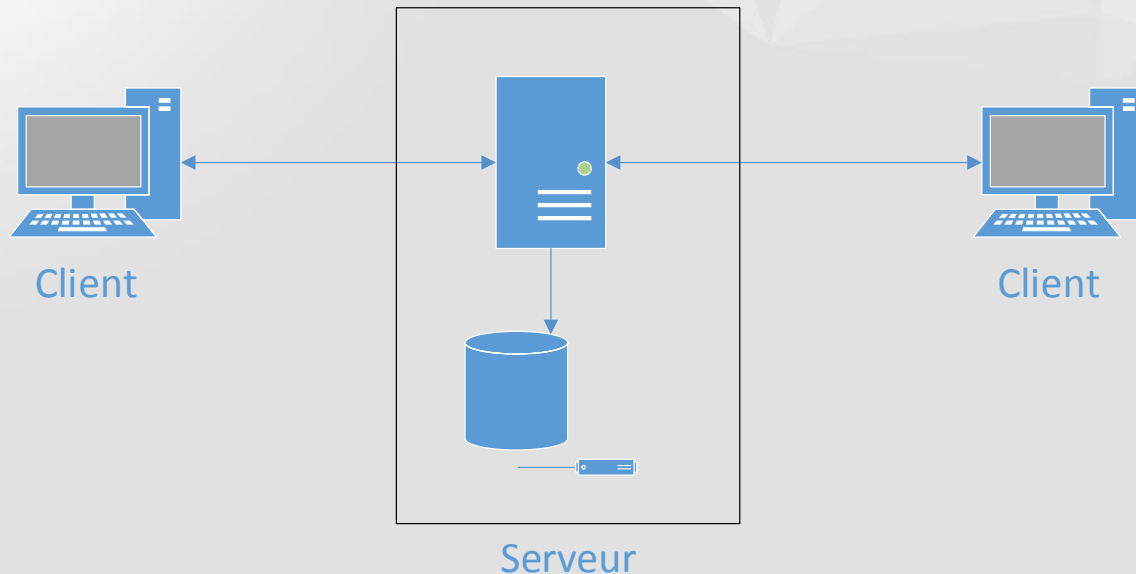
► L'admin :

– Créer une partie

- Configurer la partie
- Démarrer la partie

Architecture générale

- ▶ **Architecture client-serveur**
- ▶ **2 clients nécessaires pour une partie**



Protocole de communication réseau

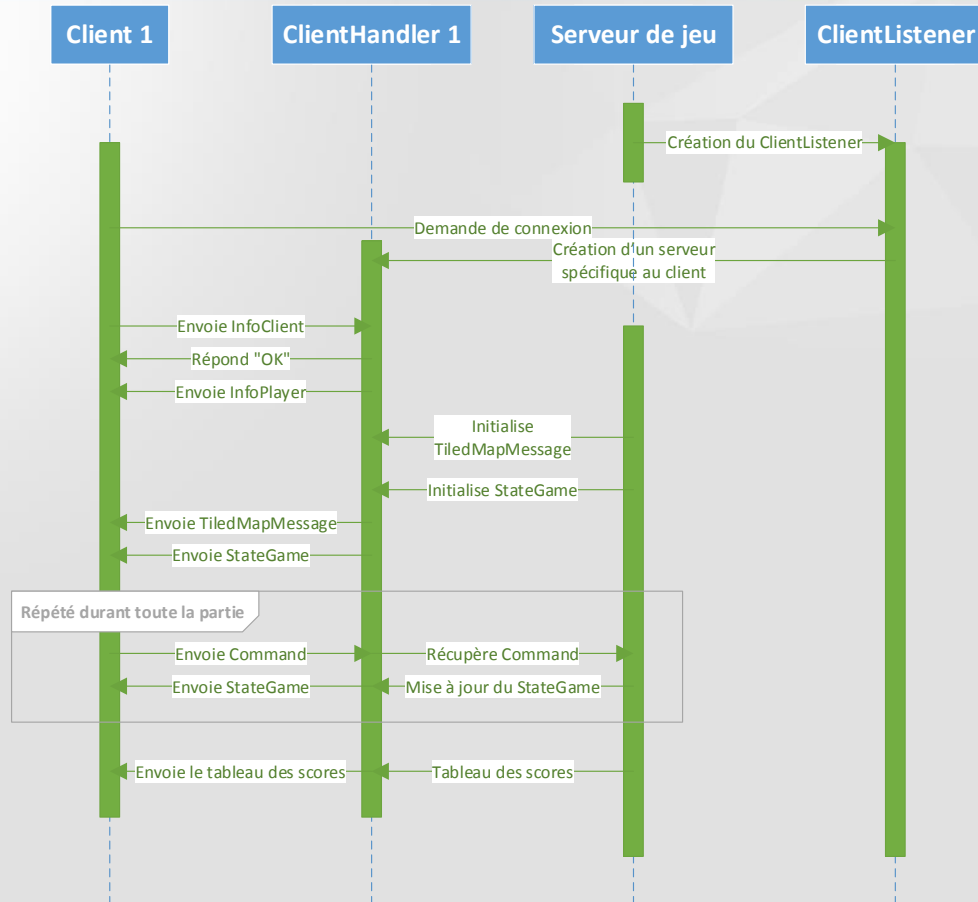
► Initialisation :

- Sérialisation de classes pour l'initialisation des clients.

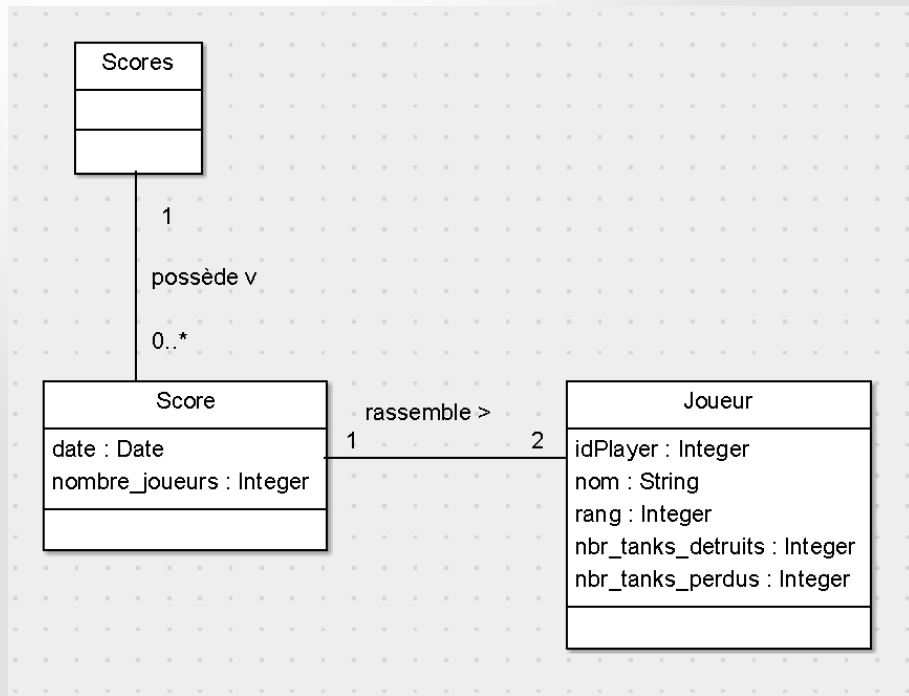
► En cours de partie :

- 2 classes sérialisables
 - Une pour le serveur pour envoyer les mises à jours du jeu aux clients.
 - Une pour le client pour envoyer les commandes au serveur.
 - Utilisation de classes héritées pour spécifier la commande envoyée (déplacement, tir, utilisation d'un bonus, etc.).

Diagramme de séquence



Base de données



- ▶ **Stock les scores de chaque joueurs**
- ▶ **Utilisation d'un fichier XML**

Interface graphique du client



Fonctionnalités abandonnées

- ▶ **Le mode observateur**
- ▶ **Le choix du tank en début de partie**
- ▶ **Le choix de la carte**
- ▶ **Les objets destructibles**

Difficultés rencontrées

- ▶ **La gestion des collisions**
- ▶ **Debug de la communication client-serveur**
- ▶ **Merge entre client et serveur**
- ▶ **Coordination de l'équipe**

Développement restant

- ▶ **Terminer la communication client-serveur**
- ▶ **Debug des collisions**
- ▶ **Implémentation des bonus restants**
- ▶ **Choix du tank en début de partie**
- ▶ **Relancement de la partie**



DÉMO DU JEU