

Mise en œuvre des Modules

Module Gestion de jeu :

Ce module est en charge de la gestion des règles du jeu. Il a comme principale tâches :

- Gestion des collisions entre vaisseau et missile
- Envoie de signaux à l'interface graphique si besoin de suppression d'objet
- Calcul des emplacements d'apparition des vaisseaux, ainsi que leur droite de descente
- Calcul des droites de déplacement des missiles

Module Interface :

Ce module gère toute l'interface graphique du Jeu en récupérant les informations du client.

- Appelle une méthode d'avancement du jeu.
- Récupère les données modifiées par le client.
- Redessine l'interface :
 - o Fonction de dessin pour toutes les formes (Vaisseaux, Silo, Missiles, Sol).
 - o Gestion des sillages par tracé par dessin sur la droite de trajectoire de l'Objet.
 - o Affichage du score dans le sol.
- Suppression des Objets détruits.

Module Score Serveur :

Le module score serveur servira à stocker et envoyer les scores des clients, il fonctionnera comme suit :

- Chargement du fichier XML contenant le top 20 des scores.
- Mise en écoute du programme serveur sur un port donné.
- Réception du flux XML client contenant le pseudo du joueur, ainsi que son score.
- Interprétation du XML client.
- Comparaison du score client avec le dernier score du top 20.
- Si le score client est supérieur, alors insertion dans le top 20, et suppression du dernier score.
- Enregistrement de la modification dans le fichier XML serveur.
- Envoi d'un flux XML au client contenant le top 20.
- Remise en écoute du serveur.

Module Score Client :

Le module Score Client servira à envoyer le score réalisé et à réceptionner et afficher les 20 premiers scores du Serveur :

- Récupération du score depuis la fenêtre de jeu (à la fermeture).
- Lecture du nom du joueur sur l'entrée standard.
- Envoi de l'enregistrement du score, plus nom sous forme de XML (format à définir).
- Récupération de l'enregistrement des 20 meilleurs scores depuis le serveur sous forme de XML.
- Affichage des 20 meilleurs scores.

Diagramme de module

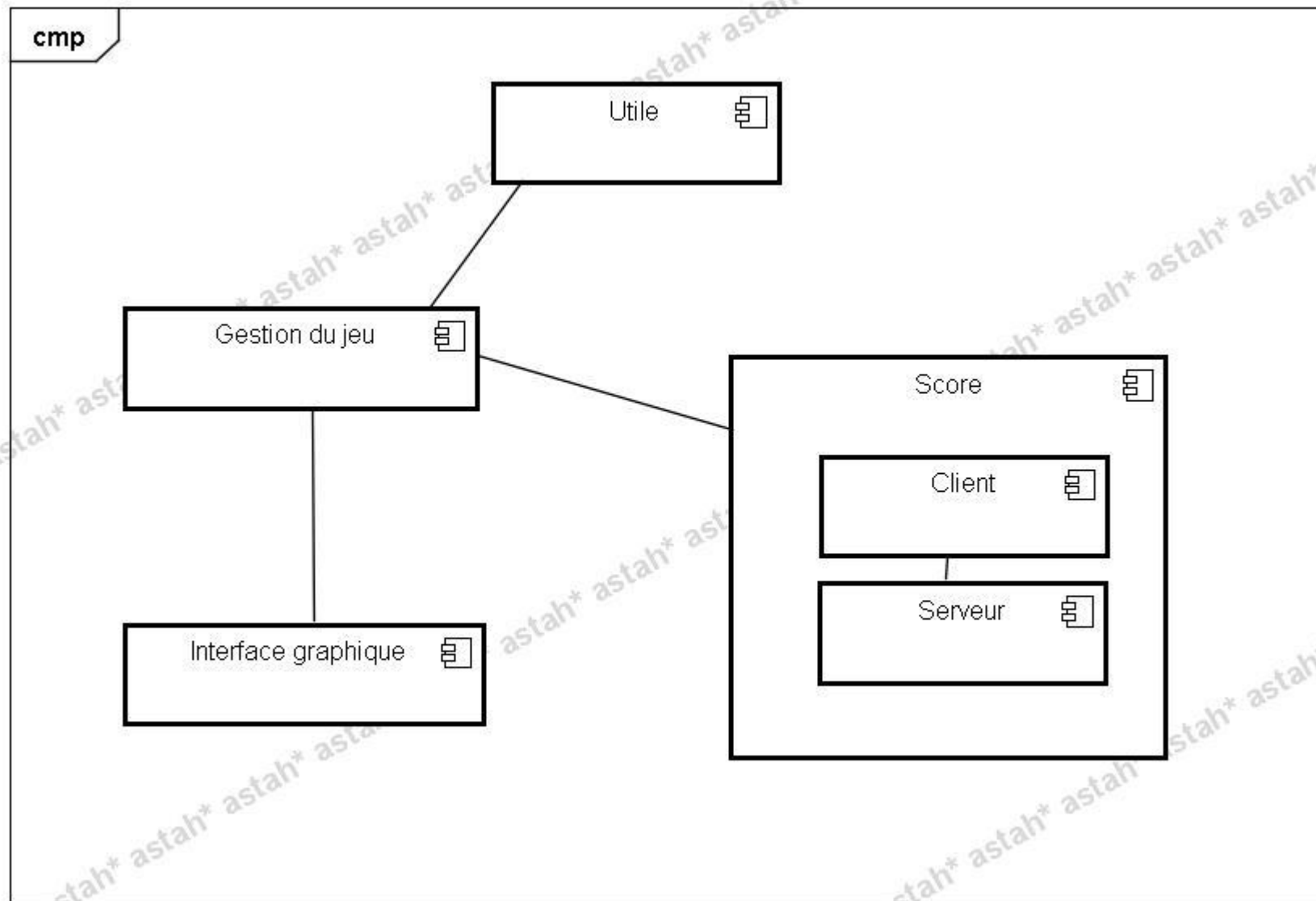


Diagramme de classe

