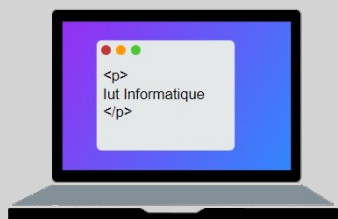


Communications par socket



SAE3.01



INSTITUT UNIVERSITAIRE D'INFORMATIQUE ANNÉE 2022 – 2023

Communications client / serveur par socket TCP/IP ou UDP

Version : 1

Auteurs :

- LECLERCQ Tom
- BRUNEL Bastien
- GUYADER Ludovic
- SENTCHEV Vassili

**UNIVERSITÉ DU LITTORAL CÔTE D'OPALE
IUT CALAIS-BOULOGNE
Rue Louis David - 62100 CALAIS
Téléphone (33) 03.21.19.06.60 Télécopie (33) 03.21.19.06.61**

Présentation de l'équipe :



Leclercq Tom,
Chef de projet & développeur



Brunel Bastien
Développeur



Guyader Ludovic
Développeur



Sentchev Vassili
Développeur

Dans notre groupe nous avons décidé de travailler tous les 4 sur la version 0 pour avoir une base saine. L'objectif est d'être le plus efficace, c'est pour cela que Sentchev Vassili et Guyader Ludovic ont codé le jeu du pendu et Brunel Bastien et Leclercq Tom ont mis en place la communication entre les sockets en adaptant le jeu. D'ailleurs on organise tout le projet sur GitHub.

- ✓ Leclercq Tom, notre chef de projet, organise et planifie le projet en utilisant les outils de gestion de projet sur GitHub. De plus, il travaille en binôme avec Brunel Bastien pour la réalisation des organigrammes et du code v0 (communication socket) et la v2 + organigramme v3.
- ✓ Brunel Bastien, le développeur, travaille en binôme avec Leclercq Tom pour la réalisation des organigrammes, de la communication entre les sockets pour la version 0 et la version 2.
- ✓ Guyader Ludovic, le développeur, travaille en binôme avec Sentchev Vassili pour la réalisation du jeu du pendu, la v1 et son organigramme + le code de la v3.

- ✓ Sentchev Vassili, le développeur, travaille en binôme avec Guyader Ludovic pour la réalisation du jeu du pendu, la mise en place de la version 1 et de la création de son organigramme + le code de la v3.