



UNIVERSITÉ D'AVIGNON
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

C E N T R E
D'ENSEIGNEMENT
ET DE RECHERCHE
EN INFORMATIQUE



L3 informatique
Ingénierie logicielle
UE Projet de programmation

Rapport01

Christophe Gala & Gaël Cuminal

13 octobre 2015

CERI - LIA
339 chemin des Meinajariès
BP 1228
84911 AVIGNON Cedex 9
France

Tél. +33 (0)4 90 84 35 00
Fax +33 (0)4 90 84 35 01
<http://ceri.univ-avignon.fr>

Table des matières

Titre	1
Table des matières	2
1 Présentation de la composante moteur réseau	3
2 Description des interactions avec les autres composantes	3
3 Formalisation des interactions	3

1 Présentation de la composante moteur réseau

Notre groupe fait partie de la composante du moteur réseau, qui permet la communication entre plusieurs machines, dans le but de créer des parties multijoueurs en réseau local ou par internet grâce à une communication de type client/serveur.

2 Description des interactions avec les autres composantes

Le moteur réseau interagit avec l'interface utilisateur pour récupérer l'ensemble des données concernant le joueur et les envoyer à l'interface utilisateur d'un autre joueur se trouvant sur le serveur.

Il n'y a pas d'interactions avec le moteur physique et le moteur graphique.

3 Formalisation des interactions

On utilisera le protocole UDP : celui-ci étant plus simple et plus rapide que le protocole TCP/IP. La perte éventuelle de données n'est pas un problème puisque les données seront actualisées plusieurs fois par seconde. On aura une classe DatagramPacket représentant les données envoyées par le protocole UDP et une classe DatagramExchange permettant de recevoir et d'envoyer des datagrammes. Liste de méthodes utiles : -launchServer() : Permet qu'un joueur crée la partie. -launchClient() : Permet à un joueur de rejoindre la partie. -shutdownServer() : Permet la suppression de la partie. -shutdownClient() : Permet à un joueur de quitter la partie. -send(object) : Permet d'envoyer les données. -receive(object) : Permet de recevoir les données. -updateData(object) : Conserve les données pour les mettre à jour