

# Rapport

Mary Pascal, Marie Vergriete

October 2015

## 1 Présentation de la composante

Nous faisons partie de groupe Moteur Réseau du projet ingénierie logicielle CurveFever. Cette composante permettra de jouer en réseau local. Nous interagissons avec l'Interface Utilisateur afin de récupérer les données des utilisateurs qui sont traités par le Moteur Physique.

## 2 Formalisation

Après mûre réflexion, nous nous sommes mis d'accord sur l'utilisation du protocole UDP. Il est en effet moins sécurisé que le protocole TCP mais dans le cas de ce projet, la rapidité est privilégié à la sécurité. Pour ce qui est des classes Java, nous allons utiliser la classe DatagramPacket, qui représente les données et qui seront envoyées via le protocole UDP : les paquets UDP s'appellent des datagrammes, d'où le nom de cette classe. La classe DatagramSocket, elle, permet d'émettre ou de recevoir des datagrammes.

Ainsi nous allons créer une socket UDP, puis créer des datagrammes contenant nos données à envoyer, et nous utiliserons notre socket pour envoyer nos datagrammes.

En revanche, dans le cas où nous décidons d'établir un chat, il serait plus fructueux d'envisager un protocole TCP/IP car la perte des données est plus problématique.

## 3 Méthodes à implémenter

Les méthodes principales à implémenter seront:

- launchServer() : qui aura pour but de lancer le serveur

- sendPacket() : qui servira à envoyer les données (paquets) au serveur

- receivePacket() : qui servira à recevoir les données (paquets) du serveur