

# Compte-rendu de la Version 1 de la SAE SOCKET

**Membres du groupe :** Noa GAILLARD, Rémy RAMPELBERGHE, Mahana BENARD, Axel NAVE

Pour notre Version 1, voici un récapitulatif :

Durant la création de cette version, nous avons développé une architecture client/serveur permettant à deux joueurs de participer à une partie. Le serveur prends les informations des deux joueurs et les centralisent pendant que chaque client fonctionne indépendamment pour se connecter et jouer. La Version 1 fonctionne de la même manière que la version 0, c'est-à-dire qu'il y a toujours un mot à trouver, des erreurs, etc. Ce qui change, c'est que si le joueur 1 trouve le mot alors la partie s'arrête et le joueur 2 est déconnecté après avoir perdu.

Exemple :

```
[Serveur] gcc PN_serveur_V1.c -o serveur  
[Serveur] ./serveur
```

```
[Client1] gcc PN_client_V1.c -o client  
[Client1] ./client 127.0.0.1 5000
```

```
[Client2] gcc PN_client_V1.c -o client  
[Client2] ./client 127.0.0.1 5000
```

Pour notre Version 1, voici notre organigramme :



