

TIC.TAC.TOE

Sommaire

1. Répartition des tâches
2. Création du jeu
3. Mise en place du serveur
4. Liaison entre le serveur et le jeu

Répartition des tâches :

Tout d'abord nous avons pris connaissance du sujet qui était le développement d'un jeu en multijoueur. Nous avons donc décidé de nous diriger vers un morpion. Le morpion est un jeu de réflexion se pratiquant à deux joueurs au tour par tour et dont le but est de créer le premier un alignement sur une grille. Celui-ci simple de fonctionnement et connu de tous permet à un large public de pouvoir y jouer.

Nous nous sommes donc réparti les tâches :

Ahmed WALID :

Âge : 21 ans

Spécialité : Data Engineer & Data Scientist

Tâches : Création du jeu



Faouizi MZEBLA :

Âge : 19 ans

Spécialité : Développement Web

Tâches : Mise en place du serveur et gestion des délais



Clément WASH DE SERRANT :

Âge : 19 ans

Spécialité : Développement Web

Tâches : Mise en place du serveur et connexion user-server



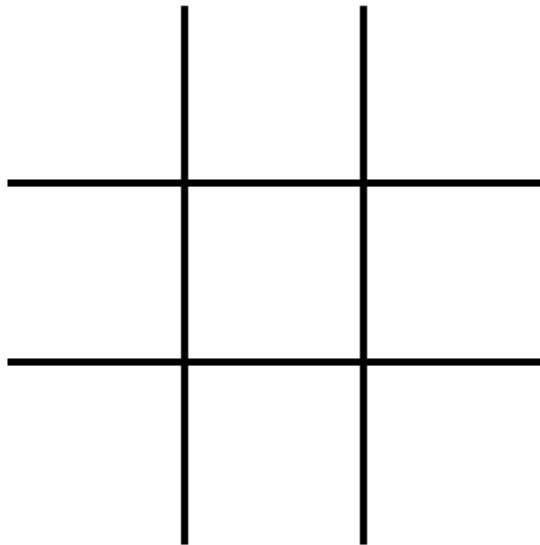
Création du jeu :

Pour la création du jeu, notre Data Engineer Walid a utilisé plusieurs librairies telles que “Pygame”. Grâce à cela il a dans un premier temps créé le “Thread” qui va permettre le lancement du jeu ainsi que sa jouabilité. Il a ensuite établi la fenêtre de jeu qui permettra à l'utilisateur de voir le morpion. Plusieurs conditions vont être vérifiées à chaque action d'un joueur comme :

- celui-ci à aligner trois symboles “X” ou “O” ;
- si des cases sont encore disponibles.

Pour la partie graphique, il a utilisé l'extension “Pygame” qui permet l'affichage d'une interface :

TIC TAC TOE
WAITING FOR PEER



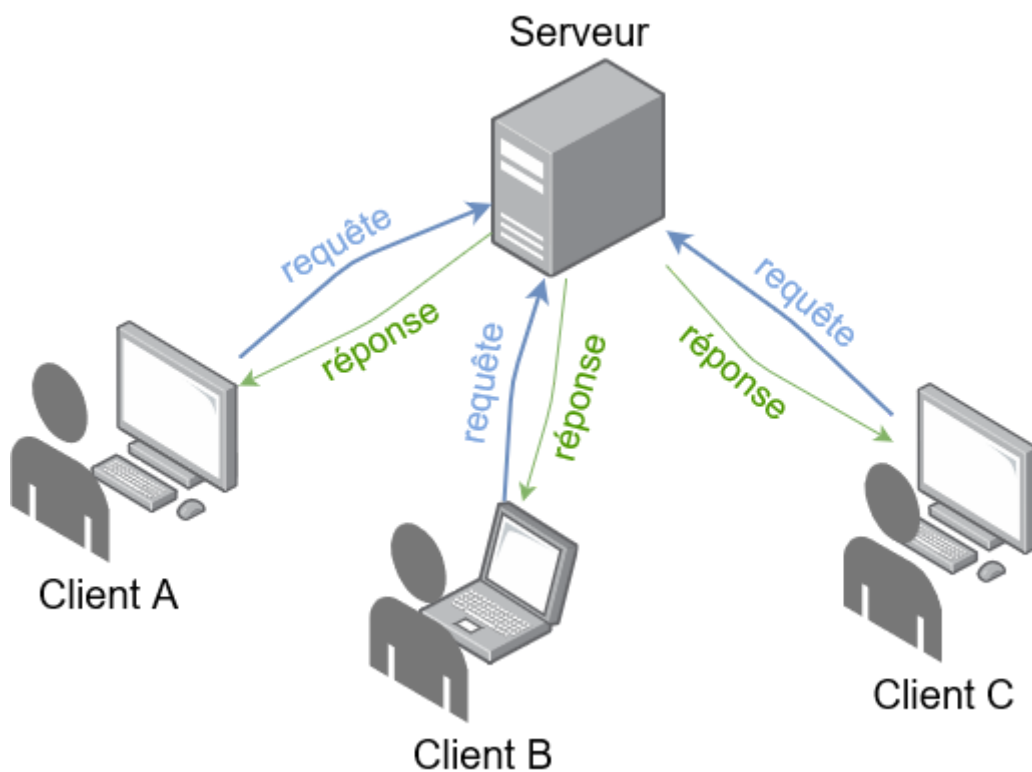
<<< You are player 1 >>>

Mise en place du serveur :

Pour la mise en place du serveur nous avons utilisé la librairie “Socket”. Dans l’architecture Client-Serveur, on trouve en général un serveur et plusieurs clients. Le serveur est une machine qui traite les requêtes du client et lui envoie éventuellement une réponse.

Il y a donc deux types d’application installés sur les machines :

- l’application « serveur » : écoute en attendant des connexions des clients ;
- les applications « client » : se connectent au serveur.



Liaison entre le serveur et le jeu :

Enfin pour que le client se connecte au serveur, il lui faut deux informations :

- L'adresse IP du serveur, ou son nom d'hôte (host name), qui identifie une machine sur Internet ou sur un réseau local.
- Le numéro de port associé à l'application qui doit gérer les requêtes sur le serveur.

Pour que le serveur réponde au client, il lui faut également deux informations :

- Le nom d'hôte (host name), du client ;
- Le numéro de port associé à l'application qui doit recevoir les réponses sur le client.

