



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

IUT Metz
Informatique

Département Informatique
Promotion 2020-2022

Serveur de jeux en réseaux

Projet soutenu le 4 avril 2022

Membres du Groupe

CLAUDE Axel
DI PAOLO Hugo
LEDUC Thomas

Sujet du projet

Objectifs du projet

Il faut mettre en place un serveur de jeux en réseau. Le serveur propose 3 des 4 jeux proposés :

- Le pendu
- Le jeu des allumettes
- Le Tic-tac-toe

L'objectif de ce projet est de démontrer les possibilités de RMI et Java-FX.

A l'aide du développement d'un miniserveur de jeu en réseau. Bien entendu, le prolongement de ce projet à d'autres types de jeux (jeux multi-joueurs avec une intelligence artificielle conséquente, des jeux vidéos, ...).

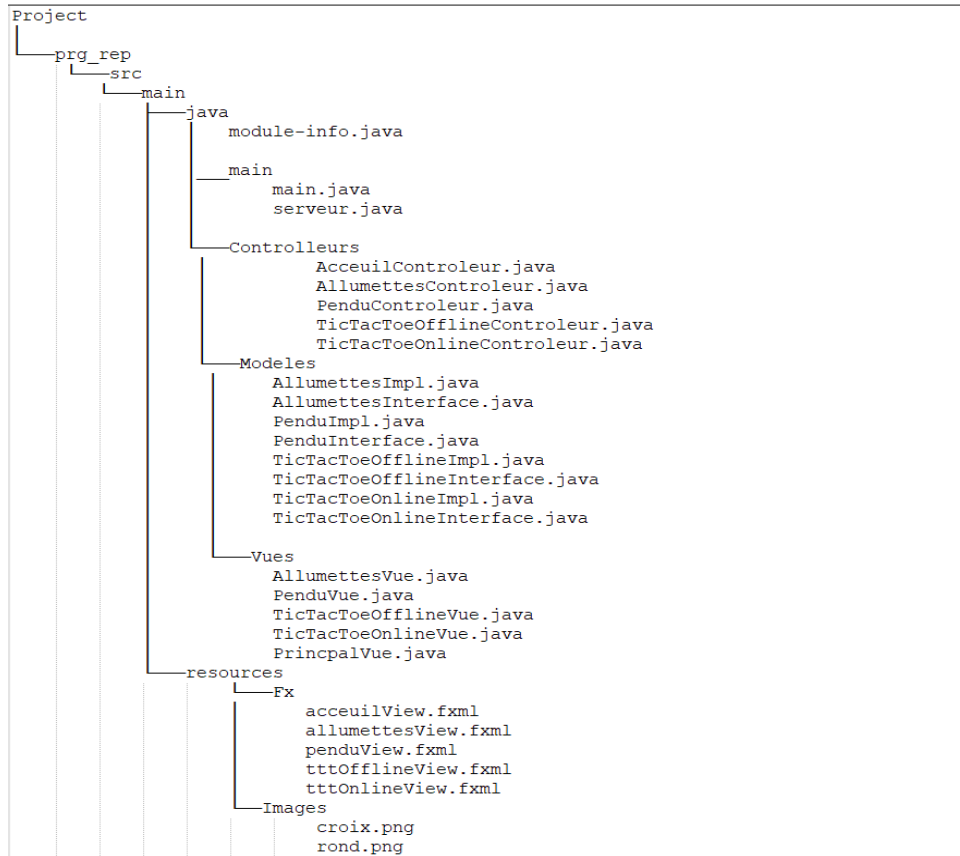
Architecture du projet :

Un seul projet client/serveur. Le projet dispose de 2 versions du jeu Tic-Tac-Toe : une version joueur contre le serveur et une autre version client contre client.

Partie Client : Représenté par les contrôleurs de chaque vue

Partie Serveur : Représenté par le serveur

Partie Interfaces Remote : Représenté par les fichiers Impl.java et Interface.java



Structure de données du projet

Une structure utilisée dans ce projet est ArrayList. Elle nous permet de stocker des listes de données comme des Strings pour les mots du jeu du pendu, ou bien des entiers pour le tableau du tic-tac-toe.

Fonction importante de la Partie Modèle

Findepartie(): Cette fonction se trouve dans AluImpl, elle permet de déterminer si la partie d'allumettes est terminée ou pas

Checklettre(char c): Cette fonction se trouve dans PenduImpl, elle permet de vérifier si une lettre jouée est présente dans le mot, si ce n'est pas le cas, le compteur du nombre de vies diminue, et, la lettre jouée se retrouve dans un tableau contenant toutes les lettres jouées. Si la lettre jouée appartient déjà à ce tableau, le joueur ne perd pas de vie.

EstGagneJoueur(): Cette fonction se trouve dans TicTacToeImpl, elle permet de vérifier si le joueur a gagné.

EstGagneServeur(): Cette fonction se trouve dans TicTacToeImpl, elle permet de vérifier si le serveur a gagné.