

Rapport de projet : Jeu de Dames en réseau

Anthony Bertrand, Quentin Bandera

Contents

1	Introduction	1
2	notes	1
2.1	choix du protocole de transport	1

1 Introduction

2 notes

2.1 choix du protocole de transport

Dans le monde du jeu vidéo en ligne, le protocole UDP est très souvent utilisé. UDP possède une faible latence pour le traitement ce qui est l'élément recherché dans des jeux nerveux comme Overwatch, League of Legends, Unreal Tournament etc... Dans notre cas, le jeu se fera en tour par tour. Notre choix se porte donc sur TCP car nous ne voulons pas de perte de paquet lorsque le joueur valide son coup.

Nous aurions pu utiliser un protocole applicatif existant, se basant sur UDP, voire même créer notre propre protocole mais par soucis de temps, nous nous contenterons de TCP.