

Table des matières

1 Entraînement de la semaine.....1

L'énoncé de cette semaine est plus court, car nous arrivons à la fin de la réalisation. Il demandera pourtant autant d'effort.

1 Entraînement de la semaine

Cette semaine, nous allons chercher à développer la partie cliente du jeu.

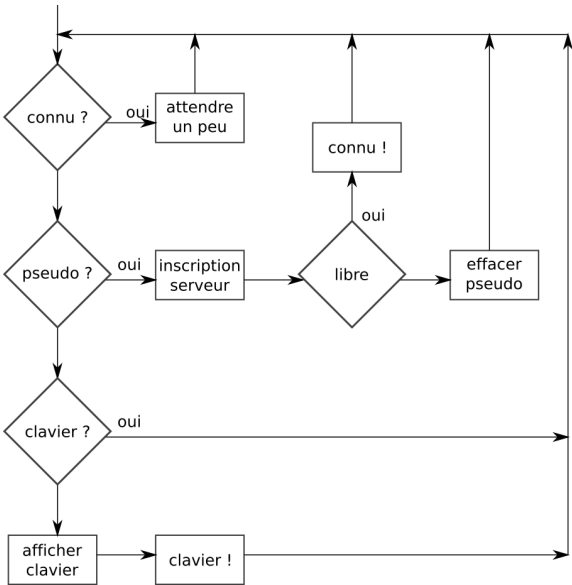
Pour cela rechercher un binôme (voir trinôme). Vous alternerez le rôle de client et de serveur.

Le client affichera un clavier et attendra la saisie d'un pseudo pour l'envoyer au serveur.

Le serveur pourra répondre soit que le pseudo est déjà pris soit que tout est OK.

Vous chercherez à compléter les fonctions proposées au TP6.

Pour vous aider voici un exemple d'algorithme à suivre pour le client dans la boucle du client.



Pour le clavier, vous pouvez utiliser l'exemple n°2 sur le site r204.merciol.fr (15-keyboard).

2 Rendu du TP7

- Le rendu doit respecter des contraintes :
- Le rendu comprend un document PDF (suivant l'exemple fourni) et une archive du répertoire contenant le « .ino »
 - Le fichier doit être compressé (« tar -cjf tp1.tar.bz2 » ou « zip »)
 - Les fichiers doivent tous avoir un nom unique.
 - Le nom doit contenir le numéro du TP et l'identité de l'étudiant.
 - Le nom doit correspondre au modèle suivant « 2023_Prénom_NOM_TP1.tar.bz2 »

- Liens de téléversement à l'aveugle par groupe TP :
- groupe A : <https://dept-iut-info-vannes-cloud.kaz.bzh/s/r7wdkaSXS9yHJKK>
 - groupe B : <https://dept-iut-info-vannes-cloud.kaz.bzh/s/rJGpB7FadoSi6Jp>
 - groupe C : <https://dept-iut-info-vannes-cloud.kaz.bzh/s/b4EkT3fLnFEHdKe>
 - groupe D : <https://dept-iut-info-vannes-cloud.kaz.bzh/s/EcGSDc9cJp8BwoT>