

PROJET PSE : PONG EN LIGNE

Le projet est un serveur de jeu "Pong". Lorsqu'un client s'y connecte, il est envoyé dans une salle de jeu libre.

Lorsqu'un autre client se connecte, il est envoyé dans une salle où un joueur se trouve déjà, pour jouer contre lui à "Pong".

Le serveur va ainsi gérer plusieurs clients et plusieurs salles de jeux. Les données sur la position de la balle, sur les scores et sur les touches appuyées par les joueurs seront transmises entre clients et serveur.

Le programme serveur.c gère la connection des joueurs, les salles de jeux, les calculs de trajectoire de balle, de position des joueurs, et de score.

Le programme client.c gère l'interface graphique du joueur, et les touches appuyées par le joueur.

Execution :

1)Extraire toute l'archive dans un unique dossier.

2)Lancer le serveur dans le dossier "Projet PSE Serveur" , avec le port souhaité, avec la commande:
./serveur port

3)lancer deux fois le client dans le dossier "Projet PSE Client" avec la commande:
./client localhost port

4)Le jeu se lancera sur les clients.

Touche 8 du pavé numérique: la raquette va vers le haut.

Touche 2 du pavé numérique: la raquette va vers le bas.

Compilation:

Pour compiler le serveur, aller dans le dossier "Projet PSE Serveur" et dans un terminal, taper "make".

Pour compiler le client, il est nécessaire d'installer SDL2 pour développeur:

```
sudo apt-get install libsdl2-2.0-0  
sudo apt-get install libsdl2-dev.
```

Puis, aller dans le dossier "Projet PSE Client" et dans un terminal, taper "make".

Remarque: dans le dossier, vous trouverez un client déjà compilé. Ce dernier peut fonctionner sans avoir installé SDL2.