**Projet Réseau – Document Projet**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Année scolaire : 2021 - 2022** |  |  |
| **Intitulé du projet :** | Bataille Navale | |
| **Participants :**  **Classe : T5** | SAILLOT Léna | EBERHARDT Valentin |

|  |  |
| --- | --- |
| **Choix du jeu retenu :**  Le jeu retenu est celui de la bataille navale. | |
| **Production finale attendue (interface graphique, menu déroulant, identifiant de connexion demandé, etc.)**  Les scripts à lancer sont BatailleNavaleClient.py et BatailleNavaleServeur.py.  Le jeu de la bataille navale propose une interface introductive dans laquelle sont à disposition de chacun des joueurs 2 boutons : Jouer, Règles et Quitter.  Le jeu ne se lance pas avant que les deux joueurs soient connectés et aient entrer leurs pseudonymes. Le joueur serveur se connecte en premier, puis le joueur client. Tous deux saisissent leurs pseudos, et la partie commence.  Quand l’un des deux joueurs a gagné, une fenêtre pop-up apparaît sur chacun des deux écrans signalant le pseudo du vainqueur. Il faut fermer manuellement chacune des deux fenêtres pour définitivement mettre un terme à la partie. | |
| **Caractéristiques de la production finale (nombre de joueurs, Game Play, etc.) :**  Pour jouer à la bataille navale, il faut être **2 joueurs**.  Règles du jeu (2) | |
| Répartition des tâches : | |
| Participant 1 : Léna | Participant 2 : Valentin |
| **Ajouts généraux : interface**   * Partie GUI : placement de la fenêtre de jeu au centre de l’écran, menu du jeu * Constitution du dossier images : choix des images, du plateau de jeu, des icônes, des images correspondant aux thèmes (lightmode et darkmode) * Recherche des sons * Gestion des erreurs   **Communication avec le client ennemi**   * Méthode recevoir\_clic   **Interaction des scripts client et serveur : GUI**   * Méthode pop\_up * Méthode changer\_mode   **Méthodes relatives aux cases des grilles**   * Méthode init\_cases   **Méthodes relatives à la gestion des clics**   * Méthode detection\_clic * Méthode tir   **Pose des bateaux**   * Méthode poser\_bateau * Méthode afficher\_regles * Méthode debut\_jeu * Méthode menu | **Ajouts généraux : lisibilité**   * Mise à jour de la PEP8 et gestion des erreurs * Structuration du code   **Scripts Client et Serveur**   * Programmation des classes Client et Serveur en POO * Ajout des classes Client et Serveur pour la partie réseau : fichiers client.py et serveur.py   **Scripts JoueurClient et JoueurServeur**   * Programmation des classes JoueurClient et JoueurServeur   **Interaction des scripts client et serveur : GUI et sons**   * Méthode poser\_image * Méthode jouer\_son   **Méthodes relatives aux cases des grilles**   * Méthode coordonnees\_cases * Méthode chercher\_case   **Méthodes relatives à la gestion des clics**   * Méthode detection\_clic * Méthode validation\_clic   **Pose des bateaux**   * Méthode verifier\_position\_bateau |