



Slither.io Clone

<https://github.com/web-classroom/projet-libre-racaj-fullemann>

Quesako ?

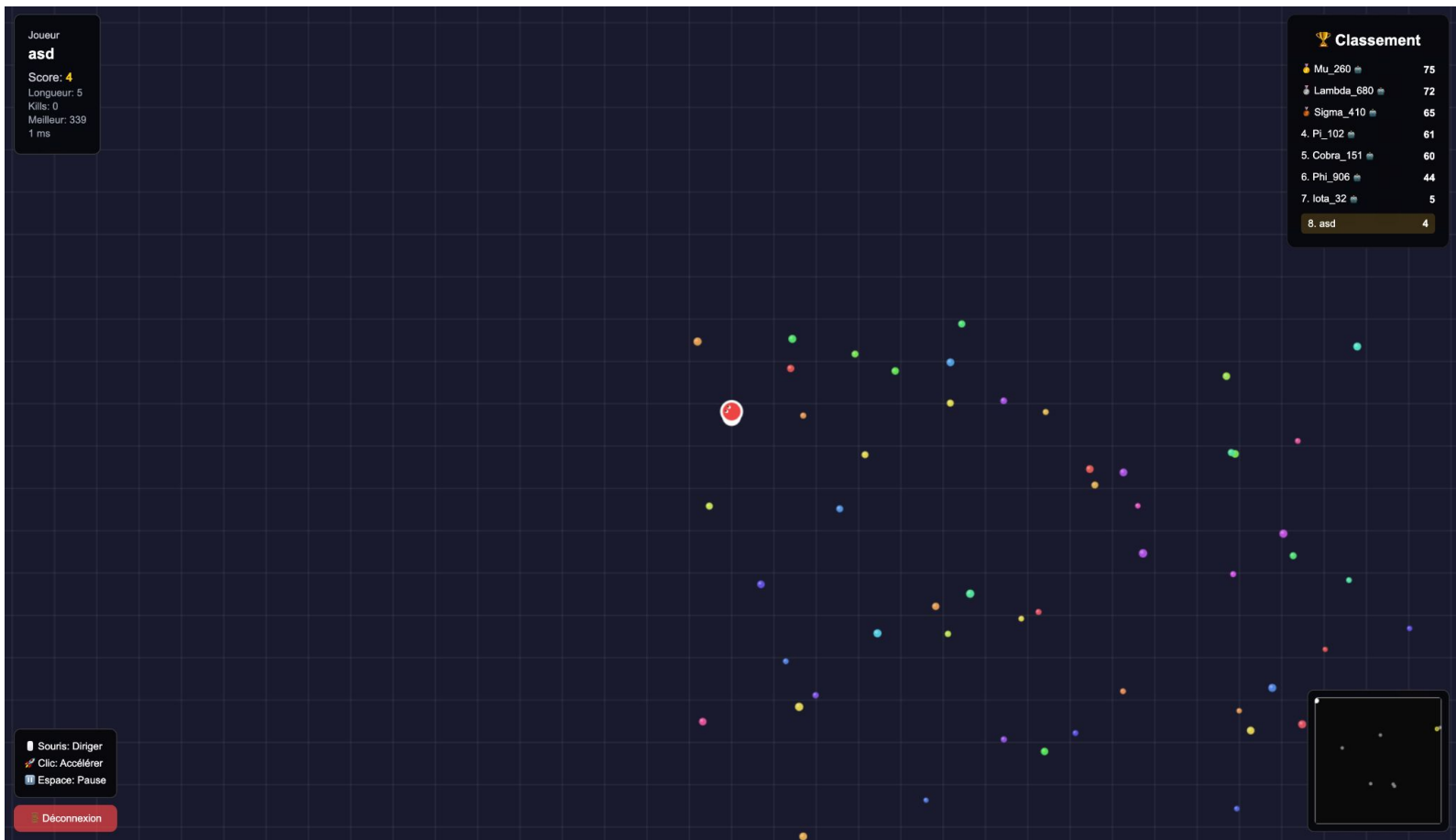
- Clone de Slither.io (Steve Howse, 2016)
- Snake multijoueur





Fonctionnalités clés

- Multijoueur en temps réel
- Bots "intelligents"
- Classement live
- Caméra dynamique
- Minimap
- Gestion utilisateurs
- Boost des serpents
- Création de nourriture



Vue d'ensemble



Logique des bots

- Passif
- Attaque
- Défense



Technologies utilisées

- Node.js
- Express.js
- Socket.io
- SQLite
- bcrypt
- JWT
- Docker
- HTML5/JS

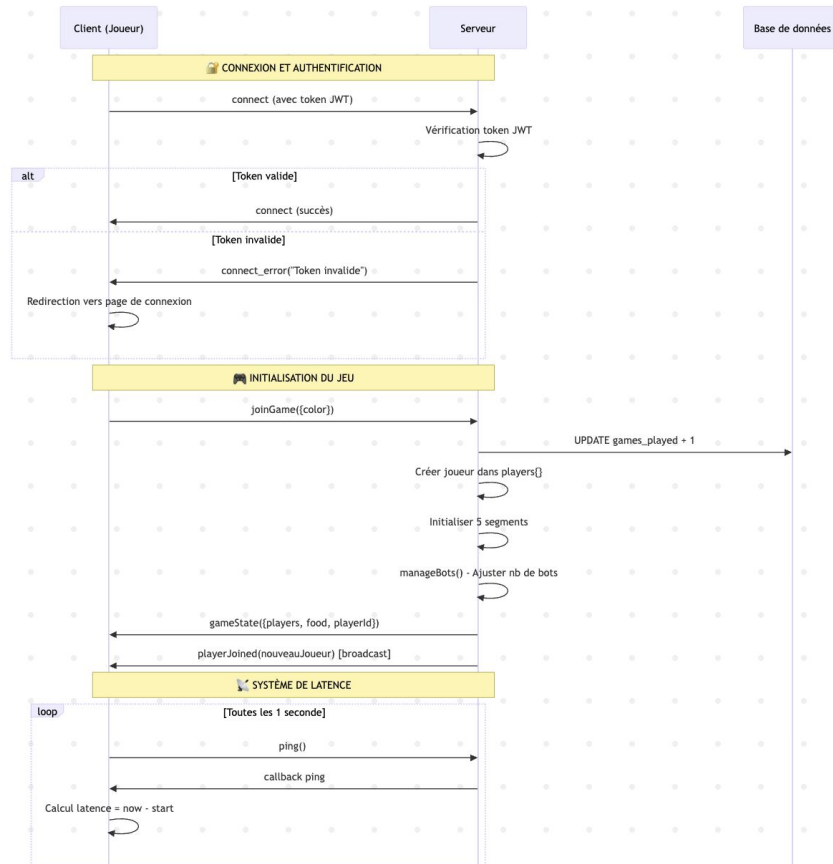


Socket.IO - Communication via WebSockets

- Client/Serveur
- Wrapper WS
- Fallback tech
- ...

Inconvénients

- Lourd
- Performance
- Intégration limitée





SQLite

- Bdd relationnelle
- Léger
- Local
- Portable

Inconvénients

- Concurrency
- Utilisateurs/rôles
- Pas idéal pour très gros projet



bcrypt (fonction de hachage)

- Work factor
- Sel

Inconvénients

- Lent (mais normal)
- 72 chars



JWT

- Stateless
- Portabilité entres langages
- Simplicité

Inconvénients

- Révocabilité
- +- lourd
- Pas de chiffrement



Docker

- Containerisation
- Environnement reproductible
- Facilite le déploiement



Problème rencontré

- Lors du développement
- Pour la présentation



Démonstration



Questions ?



Merci de nous avoir écouté