

Sorbonne Universités



**SORBONNE
UNIVERSITÉ**

**CRÉATEURS DE FUTURS
DEPUIS 1257**

**MASTER 1
PROJET PC2R**

Jeu de Lettres : ***Boggle***

Réalisé par :

Sofiane GHERSA - 3525755
//TODO

Année universitaire : 2017-2018

1. Introduction.

2. Problématique.

3. Conception.

3.1. Serveur.

3.2. Client.

4. Expérimentation.

5. Conclusion.

1. Introduction

Le monde de l'informatique en général et de la programmation en particulier est très vaste, les informaticien font face à des très grand problèmes a chaque implémentation, parmi ces problèmes est celui de choix d'une architecture et de langage de programmation.

Il existe plusieurs architectures et langages et chaqu'un entre eux il a ses avantages et ces inconvénients.

OCaml est un langage fonctionnel augmenté de traits, permettant la programmation impérative et typé statiquement. Il se prête à la programmation dans un style fonctionnel, impératif ou orienté objet. Pour toutes ces raisons, OCaml entre dans la catégorie des langages multi-paradigme. Son système de type permet un développement logiciel d'une grande fiabilité. De plus en plus d'entreprises, par exemple Facebook et JaneStreet, l'intègrent dans leurs projets.

Java est un langage de programmation orienté objet, la particularité et l'objectif central de Java est que les logiciels écrits dans ce langage doivent être très facilement portables sur plusieurs systèmes d'exploitation tels que Unix, Windows, Mac OS ou GNU/Linux, avec peu ou pas de modifications. Pour cela, divers plateformes et frameworks associés visent à guider, sinon garantir, cette portabilité des applications développées en Java.

2. Problématique

Dans ce travaille on va réaliser un jeu de lettre multijoueurs de type **Boggle**.

On fournit à tous les participants connectés la même grille (tirage de lettres d'un plateau de 4x4 lettres). les participants envoient des mots construits à partir de ces lettres et à la fin du tour, tous les participants marquent des points en fonction de leurs propositions, ensuite le jeu continue pour tous les participants avec une nouvelle grille.

3. Conception

Nos choix techniques sont :

- L'application est réalisée suivant une architecture client/serveur.
- La partie client est écrite avec langage **Java**.
- La partie serveur est écrite avec langage **OCaml version 4.06.0**.

3.1. Client

Pour le développement de notre client on a choisi le langage Java qui est un langage Orienté-Objet, multiplateforme ce qui nous permet d'exécuter notre application sur différentes plateformes en fonction des clients et qui nous permet de transformer notre Interface en Applet Java si on veut évoluer notre application pour qu'elle s'exécute dans un site web qu'on peut consulter avec n'importe quel navigateur.

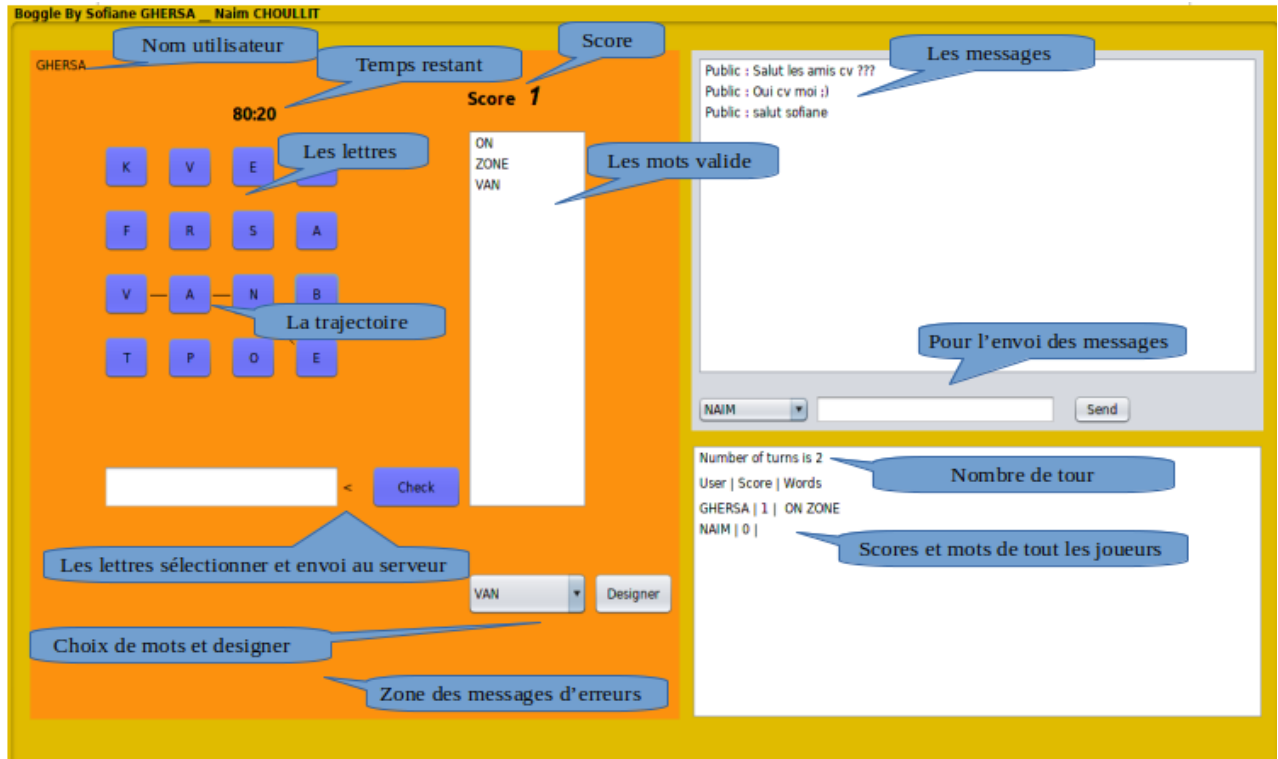
3.1.1 hiérarchie des packages et classes

- **Package Graphique** : Il contient l'ensemble des classes qui étendent de **JFrame** et qui représentent les différentes interfaces graphiques, dans ce package on trouve :
 - **Connexion** : Le main de côté client elle permet aux utilisateurs d'entrer l'adresse IP, le Port de serveur et leurs nom d'utilisateur.

The screenshot shows a Java GUI window titled "Please enter the IP address and Port". It contains four text input fields and two buttons. Blue callout boxes with pointers identify the following elements:

- Pour l'adresse IP**: Points to the "IP address" field containing "127.0.0.1".
- Pour le Port**: Points to the "Port" field containing "2018".
- Nom d'utilisateur**: Points to the "Username" field containing "Your UserName".
- Réinitialiser les champs**: Points to the "Cancel" button.
- Connexion**: Points to the "Login" button.
- Afficher les erreurs**: Points to a red text label "Connection error" at the bottom of the window.

- **Jeux** : Si l'utilisateur arrive à réussir la connexion avec le serveur la fenêtre *Connexion* va disparaître et une nouvelle fenêtre s'affiche cette dernière est l'interface de *Jeux* qui contient l'ensembles des lettres, les scores des autres joueurs et les messages échangés.



- **Package *Threads*** : Il contient l'ensembles des classes qui extend de ***Thread*** et qui gères les différents partis de l'interface, on a choisi d'utiliser les threads pour implémenter le principe de programmation répartie qui permet l'exécution de plusieurs fonctions en même temps, dans ce package on trouve :
 - ***Gestion_Commandes*** : C'est un thread qui est lancée directement au premiere connection avec le serveur, il attends en boucle infini des commandes qui arrivent de serveur et il les traite ou il fait appel au fonction de la class mère qui est l'interface ***Jeux***.
 - ***Jeux_Lab_Messages*** : C'est un thread qui s'occupe d'afficher un message d'erreur sur l'interface ***Jeux*** et ces messages proviennent de serveur qui indique par exemple un mot qui n'existe pas dans le dictionnaire, nouveaux joueur qui viens de connecter, la fin de tour et la fin de session.

- **Connexion_Lab_Erreur** : C'est un thread qui s'occupe d'afficher un message d'erreur sur l'interface **Connexion** et ces messages proviennent de serveur qui indique par exemple le serveur n'est pas accessible.

3.2. Serveur

Le serveur est intégralement codé en ocaml

Il est séparé en 5 modules principaux:

Server_manager : qui a comme principale rôle d'accepter les connections des clients en créant un thread pour chacune d'elle.

Connection_manager : pour traiter les différentes requêtes d'un client spécifique.

Tour : pour gérer l'exécution des tours et la génération des tirages

Global_functions : qui contient différentes fonctions partagé entre les modules.

Main : pour lancer le serveur.

Module Global_functions :

Le serveur nécessite certaine ressource relative aux client ou à la sessions de jeu actuel pour fonctionner. Il utilise le type infos qui permet de stocker toute les informations relative au joueurs qui est connecté et les différentes fonctions pour lire dans le dictionnaire ou la conversion de certains type de données.

```
type infos = {
  user : string;
  socket : Unix.file_descr;
  mots_proposer: string ref;
  score : int ref;
  outchan : out_channel };;
```

- user : Pseudo du joueur.
- socket / outchan : La socket et les flux d'entrée et de sortie utilisé afin d'envoyer des requêtes aux client
- mots_proposer : l'ensemble des mots valides proposer par le client
- score : Le score de ce joueur dans la session actuel.

Module Server_manager :

Le module serveur à pour rôle de gérer la connexion des clients et de les synchroniser avec les tours de jeu en cours. Il crée un thread chaque nouvelle connexion d'un client.

Module Connexion_manager :

Le module principale de projets, il s'occupe des différents requêtes de client.

A chaque nouvelle connexion d'un client, on stock ces informations et on l'ajoute dans une liste **clients** géré par le serveur qui est protégé par un verrou (**mutex**) afin d'éviter qu'elle ne devienne corrompu par un accès simultanés de plusieurs Thread.

Envoi des requêtes aux clients :

Le serveur dispose d'un certain nombre de fonctions lui permettant de générer automatiquement les string des requêtes à envoyer aux clients. La majorités de ces fonctions sont juste des concaténations de string mais quelques une d'entre elles font appelle au module Tour afin de vérifier les mots proposés par le client, ou l'ajouter dans la liste des mots valides proposés par ce dernier, cette liste est **motsValides** qui protéger avec un **verrou**. avant d'envoyer une réponse

Nous envoyons aussi des requêtes d'erreur aux clients lorsque leurs requêtes ne respectent pas le bon format.

Traitement des requêtes client:

Le serveur dispose d'une fonction de traitement pour chacune des requêtes que peut envoyer un client.

- **treat_request message** : elle fait appelle a une fonction qui correspond aux type de requête de client.
- **connect client** : si le client est déjà connecté, on lui envoie un message d'erreur, sinon on récupère ces information et l'ajouter dans la liste des clients connectés, puis on lui envoie le tirage de tour courant avec les scores qui correspond à chaque joueur connecté.
- **start_session** : pour indiquer au premier client connecté le commencement d'une nouvelle session
- **signal_connexion client** : signale la connexion d'un joueur aux autres joueurs.
- **disconnect user** : après avoir reçu une requête de déconnection d'un jour, on ferme sa socket et on signal sa déconnection aux autres joueurs.

- **trouve mot trajectoire** : c'est la méthode principale de jeu, elle se compose de plusieurs tests:
 - vérification de la trajectoire
 - vérifier que le mot proposé existe dans la langue française
 - vérifier que le mot proposé n'a jamais été déjà proposer
 dans le cas ou ces tests sont vérifiés, on ajoute ce mot dans les liste des mots de ce jours, dans la liste des mots valides et on mit à jour son score selon la longueur de mot.
 dans l'autre cas, on envoie un message d'erreur qui dépend de test qui n'a pas été vérifier
- **chat** :
 - **broadcast_message msg** : envoie d'un message à tous les joueurs connectés
 - **send_message_to msg user** : envoie d'un message à un joueur spécifique

Module Tour :
// TODO

4. Expérimentation

Pour tester notre travaille vous pouvez récupérer la source de projet sur GITHUB le liens est : <https://github.com/GHERSASofiane/Boggle> .

En premier suivez les étapes décrit dans la section 3.2. Serveur pour lancer le serveur et la section 3.1 Client pour lancer aussi l'interface graphique correspond au client.

5. Conclusion

Dans le cadre de notre PC2R nous avons pu développer jeu de lettre multijoueurs qui permet à plusieurs joueurs de participer.

Nous avons pu mettre en corrélation les aspects théoriques et pratiques, sans éclipser les difficultés que nous avons rencontrées dans ce projet, c'est-à-dire les échanges entre un serveur et plusieurs clients, la gestion des threads et la programmation repart.

Au terme de ce projet, notre sentiment est très positif ; nous avons effectivement acquis de nombreuses connaissances profondes de programmation

concurrent et repart. Nous avons acquis des compétences nouvelles également la programmation fonctionnelle d'une part en OCaml et un langage multi-paradigme typé dynamiquement d'autre part, nous avons pu développer l'esprit d'équipe et la gestion de projets grâce à GitHub, le service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels.