

# Devoir de programmation PC2R - Scrabble

Sofiane GHERSA

2017



## Table des matières

<b>1</b>	<b>But Du devoir</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Langage utilise</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Règles du jeu</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Protocole</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>SERVEUR</b>	<b>3</b>
5.1	Tirage . . . . .	3
5.2	Placement . . . . .	3
5.3	Score . . . . .	3
5.4	Meilleur mot . . . . .	3

<b>6</b>	<b>CLIENT</b>	<b>4</b>
6.1	Exécution . . . . .	4
6.2	L'interface Graphique . . . . .	4

## Résumé

Réaliser d'une application clients-serveur permettant a des utilisateurs de jouer a un jeu de lettre multijoueurs (type Scrabble Duplicate ).

## 1 But Du devoir

On fournit a tous les participants connectes l'état du plateau de jeu (des cases éventuellement remplies de lettres) et le même tirage de 7 lettres ; les participants envoient des propositions de placement des lettres sur le plateau.

a la fin du tour, tous les participants marquent des points en fonction de leur placement et le jeu continue pour tous les participants avec le plateau obtenu après le meilleur placement propos.

On envoi le meilleur mot avec son score et celui qui la trouve et le scores de toute les joueur a chaque tour et le numéro de ce tour grâce a **BILAN/mot/vainqueur/scores/scores** : n\*user1\*score1\*user2\*score2\*... je considère que « user1 » le nom de joueur qui reçoit et « score1 » c'est son score .

## 2 Langage utilise

Le langage JAVA pour le cote Serveur : je le trouve mieux pour les thread et la gestion de la concurrence.

Le langage C pour le cote Client : grâce a la bibliothèque GLADE qui nous facilite le travail sur les interface graphique et elle donne la possibilité de traiter les événement soit en C ou PYTHON .

## 3 Réglés du jeu

les même règle que le [Sujet](#) vous trouve en bas les changement qu'on a fait dans les deux cote .

## 4 Protocole

le dictionnaire : on utilise GLAFF , on a fait quelque modification sur le dictionnaire ( on a sépare les mots dans plusieurs fichier en fonction de sa

première lettre EX : le fichier « A\_dico.txt » il contienne tout les mots qui commence par 'A' on a fait ça pour facilite l'accès et la vérification des mots ) .

le serveur écoute sur le port 2017 en TCP . On peut garder les valeurs compte-arebours qu'on a sur le sujet ou initialiser notre propre valeur .

Les commande on utilise celle de sujet juste qu'on a ignore **VAINQUEUR/bilan/** on utilise que **BILAN/mot/vainqueur/scores/** même a la fin de session .

## 5 SERVEUR

### 5.1 Tirage

On pioche aléatoirement les lettre dans notre réservoir a la fin de tour si aucun na trouve un mot on pioche 7 nouvelle lettre sinon on garde celle qui ne son pas utilise et on pioche les autre , si le nombre de lettre qui reste dans le réservoir est inférieur a celle qu'on a besoin donc on arrête la session .

### 5.2 Placement

Le placement des lettre doit forme un mots qui existe dans notre dictionnaire .

### 5.3 Score

Chaque lettre ajoute elle a son score comme suit :

- A,E,I,L,N,O,R,S,T,U : 1 point
- D,G,M : 2 points
- B,C,P : 3 points
- F,H,V : 4 points
- J,Q : 8 points
- K,W,X,Y,Z : 10 points

A la fin de compte le score on regarde si on a des lettre ajoute dans les case cher qui son les case :

- ( 0 , 0 ) ; ( 0 , 7 ) ; ( 0 , 14 ) ; ( 7 , 0 ) ; ( 7 , 14 ) ; ( 14 , 0 ) ; ( 14 , 7 ) ; ( 14 , 14 ) qui veux **triple**
- ( i , i ) qui veux **double**

### 5.4 Meilleur mot

Est celui qui est dans le plateaux qui a le meilleur score .

## 6 CLIENT

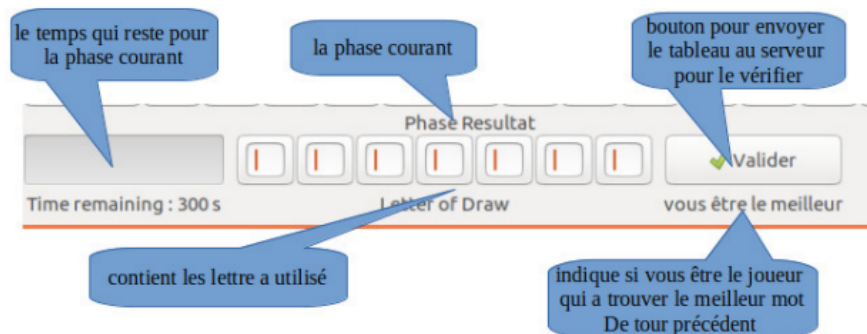
### 6.1 Exécution

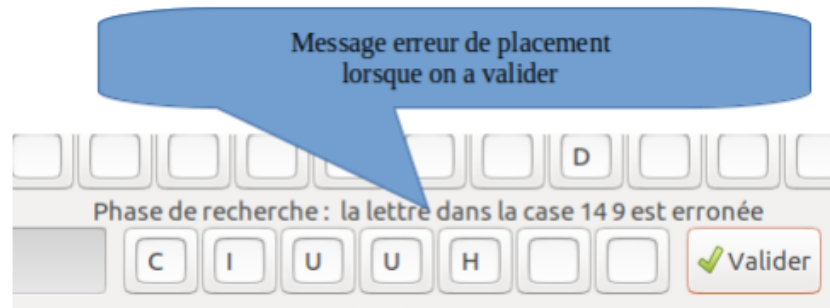
pour lance le client il suffit juste d'exécuté le MAKEFILE « **make** » , si vous voulez exécute la version de test « **make tests** » a chaque fois que vous clique sur le bouton valide y a un nouveaux test qui sera exécute .

Pour le test utiliser « Login » comme nom de jouer .



### 6.2 L'interface Graphique





Nom de Joueur

Nom de Touts les joueurs

Sofiane :	50
Joueur	Score
hacene	15
kasdi	2
alex	10

Score de joueur  
A la premier connexion  
Son score est 00

Score de touts  
Les joueurs

Nombre de Tour	50
Meilleur Joueur	Sofiane
Meilleur Mot	VOUS
Connexion : GHERSA	

zone pour afficher le résultat de tour  
meilleur score  
meilleur mot  
joueur qui a trouvé ce mot

afficher en temps réel  
Connexion : le joueur qu'es connecte  
Deconnexion : le joueur qu'es déconnecte

