Gary JACQUELIN

Bryan VACHER

Tanguy REYMBAUT

Jeu du Perudo

(2 à 5 joueurs)

# La liste des règles implémentées :

Les estimations des 1 qui sont doublées, les 1 qui sont des jokers. Dudo et Calza. (Ce sont les seules règles avec lesquelles on a jouées)

# Le mode de fonctionnement du jeu :

Le joueur arrive dans un hub d’accueil. Il peut créer un salon de jeu en choisissant son nom et le nombre de joueurs. Il peut aussi en rejoindre un. On peut avoir plusieurs parties se déroulant en même temps mais un joueur ne peut participer que à une partie à la fois.

# Les technologies :

Os utilisé : Windows  
Client : C# .Net 6 WPF  
Serveur : C++

# Pour faire fonctionner le serveur :

1. Lancer le serveur (exe ou lancer depuis VS 2022)
2. Lancer une invite de commande (ou plusieurs si vous voulez jouer)
3. Envoyer la commande : telnet 127.0.0.1 3490
4. Suivre la communication client-serveur pour jouer (attention, les fautes d’orthographes, espaces etc ne sont pas permis, ni ctrl v, car le serveur prend en compte l’appui des touches et pas les suppressions)

# Communication client-serveur :

#Initialisation :

|  |  |
| --- | --- |
| Descriptions | Mots clef serveur client |
| Le serveur demande le pseudo du joueur | AskLogin |
| Le joueur répond avec demande le pseudo du joueur | Login pseudo1 |
| Le serveur peut envoyer : "Error login" puis "AskLogin" en cas d'erreur | Error login AskLogin |
| Lorsque le login est correct le joueur arrivera dans un lobby lui permettant d’avoir accès aux salons disponible | AskAvailableSalon |
| Le serveur lui donnera les salons qui sont disponible | AnswerAvailableSalon nomSalon1 (nbJoueur) (nbjoueurMax) nomSalon2 (nbJoueur) (nbjoueurMax) … |
| Le joueur pourra créer un salon lui-même Il sera directement envoyé dans ce salon | Create nomSalon (nbJoueurMax) |
| Le joueur pourra aussi accéder à un salon de jeu | Play nomSalon |

#Préparation de la partie :

|  |  |
| --- | --- |
| Si une fois arrivé dans le salon, il est déjà plein, le serveur lui dit que le salon est plein et reviens dans le lobby de départ | SalonFull |
| Une fois dans un salon les joueurs du salon seront prévenus de son arrivé | NewPlayer pseudo1 |
| S’il manque des joueurs, le serveur dit combien | MissingPlayer 1 |
| Le serveur envoie la liste des logins de tous les joueurs séparés par un espace. | Players pseudo1 pseudo2 pseudo3 |

#Debut de la partie :

|  |  |
| --- | --- |
| Le serveur envoie ensuite à chaque joueur leurs jet de dés séparé par un espace. | SelfRolls 4 5 1 2 6 |
| Le serveur va choisir un joueur pour commencer et va lui demander ce qu’il veut faire | AskEstimate |
| Le joueur répondra son estimation avec le dès qu'il voudra et le nombre estimé (le 1 correspondra au paco) | AnsEstimate 4 5  AnsEstimate dodo  Ansestimate kalzone |
| Si le serveur détecte une erreur par rapport aux estimations trop basse ou à la réponse donné par le client il lui dira. puis renverra "AskEstimate" | ErrorEstimate |
| Si tout est correcte, le serveur envoie à tous les joueurs la précédente estimation et le joueur l'ayant donné. Puis envoie "AskEstimate" au prochain joueur, jusqu’à la fin du tour | GiveEstimate pseudo1 4 5 |
| A la fin du tour le serveur notifie tous les joueurs de la précédente réponse | GiveEstimate pseudo1 Dodo |
| A la fin du tour le serveur notifie tous les joueurs des joueurs et de leurs dés | ShowDice pseudo1 1 2 3 Pseudo2 4 5 6 |
| Le serveur envoie ensuite le résultat à tous les joueurs avec le joueur qui gagne ou perd un dé et son incrémentation | Result pseudo1 -1 |
| Si le joueur a perdu, le serveur le notifie à tous le monde | PlayerLoose pseudo1 |

#Fin de partie :

|  |  |
| --- | --- |
| Le serveur dit à tt le monde qui a gagné | PlayerWin pseudo2 |
| Le serveur envoie une demande pour savoir si les joueurs veulent recommencer | AskRestart |
| Le client enverra donc "Restart" ou non pour rester dans le salon | Restart |
| Le serveur envoie la notification de sortie de salon si le joueur n'a pas répondu à temps | GiveTimeOut |

# Difficultés rencontrées :

Apprentissage du C++.

Des merges qui ont effacés certaines modifications.

Sensibilité esthétique différentes entre les membres du groupe.

La partie communication front/back n’a pas été faite car un membre du groupe a été en arrêt pendant la fin du projet.