**C41-IN**

**Votre nom : Vincent Fournier**

***NOTE : enregistrer le document sous votre numéro de matricule***

|  |
| --- |
| **Instructions pour les Étudiants** |
| 1. **Lecture initiale du code** : Faites une lecture rapide de chaque module afin de voir son rôle a priori. Identifiez le point de démarrage. |
| 1. **Exécution du Code** : Commencez par exécuter le code pour observer son comportement et ses fonctionnalités. |
| 1. **Lecture pour une analyse structurée** : Faites une lecture « procédurale » en avançant dans le code comme le programme le fait. |
| 1. **Identification de l’architecture, des composantes et leurs fonctionnalités** : Notez les fonctionnalités que vous parvenez à identifier et comment elles sont implémentées. |

**Rapport de lecture**

|  |
| --- |
| 1. **Description Générale** : |
| * + But général du programme, développement potentiel dans le cadre du cours. |

Réponse : Il s’agit ici d’un jeu de stratégie en temps réel dans lequel chaque joueur possède une nation. Le but est de faire gagner sa nation en exterminant ses ennemis. Plusieurs mécaniques permet d’obtenir un avantage sur ses ennemis : l’obtention de ressources, l’amélioration de bâtiment, la création de fortification. Le jeu pourrait d’avantage développer en y ajoutant des nations différentes avec des troupes et bonus propres à elles-mêmes, ainsi que d’un système d’upgrade des bâtiments et de spécialisation des troupes.

|  |
| --- |
| 1. **Analyse générale de l’architecture, des composantes et des fonctionnalités** : |
| * + Description de l’organisation du code, préciser le rôle des diverses parties et de leurs interdépendances... |

Réponse : La vue gère les interactions avec les joueurs, les menus, l’affichage du jeu. Il renvoie au contrôleur une liste des actions du joueur. Le contrôleur s’occupe ici principalement de communiquer avec le serveur pour connaitre la prochaine étape à faire. Il gère les itérations pour savoir si il est synchroniser avec le serveur, communique les actions renvoyer par le serveur au modèle et renvoie de nouvelles action au serveur. Le modèle gère les actions, ainsi que toutes les entités manipuler par les actions.

|  |
| --- |
| 1. **Stratégie de distribution et d’application des requêtes d’actions des joueurs :** |
| * + Expliquez le principe, et décrivez la syntaxe générale des requêtes. |

Réponse : L’action d’un joueur est d’abord perçu par la vue qui l’a renvoie à une liste d’action requises au contrôleur. À chaque boucle de jeu, ce dernier envoie ces actions au serveur puis vérifie si il est synchroniser avec celui-ci, si oui alors il ajoute aux actions à faire dans le modèle les actions qu’il reçoit du serveur et joue son tour ( il joue le prochain coup dans modèle et l’affiche dans la vue), si non il recule d’une itération. Puis la boucle recommence.

|  |
| --- |
| 1. **Faire le diagramme de séquence du placement de bâtiments** : |
| * + https://sequencediagram.org/ |

Réponse : 