

Mini - projet GEN - Cadre général

Par groupes de 4

Client-Serveur (typiquement un Jeu)

Deux programmes: un client + un serveur communiquant par Internet - sockets

Une BD (mysql) ou év. XML/JSON pour stocker des données persistantes

Deux acteurs (les fonctionnalités offertes par le programme Client seront différentes selon le type d'acteur qui utilise le programme)

- utilisateur normal (par exemple « joueur »)
- administrateur

Utilisation de GIT comme outil d'intégration et de versionning

Utilisation de JUnit pour le test unitaire d'au moins une classe conséquente