

# Cahier des charges

M. FRIEDLI, A. GILLIOZ, J. GUERNE  
He-Arc Ingénierie  
2000 Neuchatel

21 avril 2017

# Chapitre 1

## Introduction

Le but de ce projet est de créer une application multi-plateforme en java. Dans ce projet nous allons créer des minis jeux, jouable sur différentes plateformes et en réseau. Les minis jeux implémenté ne seront pas très complexe, car le véritable objectif de ce projet est de faire communiquer plusieurs clients via un serveur. L'architecture client/serveur que nous allons utilisé sera décrite dans ce document dans la partie .....

# Chapitre 2

## Objectifs

Cette partie décrit les principaux objectifs que nous nous sommes fixés.

### 2.1 Objectifs

- Faire communiquer un client avec un serveur.
- Le serveur renverra ensuite les données demandé par le client.
- Créer des mini-jeux.
- Faire communiquer les clients entre eux via le serveur.
- Sérialiser les données des jeux pour permettre le jeu en ligne.
- Le serveur fera la synchronisation des clients.

### 2.2 Objectifs bonus

- Rechercher automatiquement les joueurs connectés à l'application.

## Chapitre 3

# Description du projet

Ce chapitre, présente les différentes phases du programme.

### 3.1 Coté serveur

Le serveur recevra les données qui lui seront envoyées par le client. Il les traitera, puis les renverra aux différents client qui joue ensemble. La partie traitement que fera le serveur sera la partie « model » de notre application.

### 3.2 Coté client

Le joueur pourra choisir à quel mini-jeu il veut jouer.

## Chapitre 4

# Fonctionnalités

### 4.1 Minimum Viable Product (MVP)

#### 4.1.1 Minis-jeux

Nous implémenterons, dans l'ordre, les jeux suivants :

- Le morpion
- La bataille navale
- Jeu de dames

#### 4.1.2 Plateformes

Notre projet devra être utilisable sur, au moins, les plateformes suivantes :

- PC (Mac, Window et linux)
- Android
- IOS
- HTML5