G1 – Juan Kerber & Stéphane Pacheco

Rapport intermédiaire Checkpoint 2

**Analyse des objectifs**

**Une image contenant texte, carte

Description générée automatiquement**

**Modèles base de données**

**Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement**

**Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement**

**Modèles Système**

**Une image contenant texte, carte

Description générée automatiquement**

**Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement**

**Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement**

**Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement**

**Modèle Algorithme**

**Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement**

Dès qu’un joueur se connecte, la connexion est donnée par socket à tous les autres clients qui affiche sur leur client le nouveau personnage. Dès qu’un mouvement est fait, de la même manière., les donnes sont diffusées à tous les autres clients pour qu’ils changent les différentes positions.

**Implémentation client/serveur**

L’entièreté du code est disponible sur le répertoire GitHub suivant :

<https://github.com/JuanKerber/projet-transverse1>

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

**Démo préliminaire**

Une vidéo de démonstration du projet à ce stade du développement est disponible sur le lien suivant :

<https://www.dropbox.com/s/trk4kqito4g8pej/checkpoint2_videoJeu_JuanStephane.mov?dl=0>

Une image contenant bâtiment, grand, debout, signe

Description générée automatiquementUne image contenant oiseau

Description générée automatiquement