Année 2021 – 2021

RAPPORT DE PROJET – BTS SNIR 2

PROJET PROGRAMMATION INFORMATIQUE

« PONG »

Projet réalisé par

Julien HUYGHE

Nicolas JOUSSEAUME

Lucas LEBOURHIS

Projet encadré par

Sébastien ANGIBAUD



SOMMAIRE

[I. INTRODUCTION 4](#_Toc52616119)

[II. BESOINS ET OBJECTIFS DU PROJET 5](#_Toc52616120)

[1. Contexte 5](#_Toc52616121)

1. INTRODUCTION

Dans le cadre de notre seconde année du Brevet Technicien Supérieur Systèmes numériques, il nous est proposé un projet de 12h nous permettant de découvrir les différents principes de fonctionnement d’applications communicante via les couches de transport UDP et TCP.

Ayant une passion commune pour les jeux-vidéos ayant marqués l’histoire par leurs avancées, notre groupe composé de Julien HUYGHE, Nicolas JOUSSEAUME et Lucas LEBOURHIS, a saisi l’opportunité d’exploiter cet intérêt commun pour proposer un projet au responsable M. Sébastien ANGIBAUD.

1. OBJECTIFS TECHNIQUES

Etant, pour le moment, dans un projet scolaire limité en temps, nous avons décidé de restreindre notre projet informatique en sélectionnant les éléments essentielles constituant le PONG.

Nous avons donc, dans un premier temps, choisi de mettre en place un serveur et un client TCP afin de connecter à distance plusieurs périphériques ensemble et dans un second temps l’interface de jeu du PONG.

Le but du projet est donc de permettre à deux joueurs de jouer dans une partie commune et d’afficher en temps réel, les différentes actions de chacun des joueurs sur l’écran de l’autre.

1. GESTION DU PROJET

Nous avons choisi de séparer ce projet en trois taches distinctes :

* Julien HUYGHE : gestion de la programmation coté client
* Lucas LEBOURHIS : gestion de la programmation coté serveur
* Nicolas JOUSSEAUM : gestion de l’IHM et du fonctionnement du jeu

Deux personnes se sont occupées de la communication entre le serveur et le client puisque, étant une notion nouvelle, cela semblait préférable de s’organiser de cette manière pour découvrir cette notion. De plus, ayant acquis de l’expérience en programmation l’année dernière, une simple personne sur la gestion de l’IHM était plus pertinent.

1. REALISATION DU PROJET
2. COMMUNICATION SERVEUR-CLIENT

Grâce aux annexes mise à notre disposition au début du projet, il a été très facile de faire se connecter le client au serveur

1. INTERFACE HOMME-MACHINNE