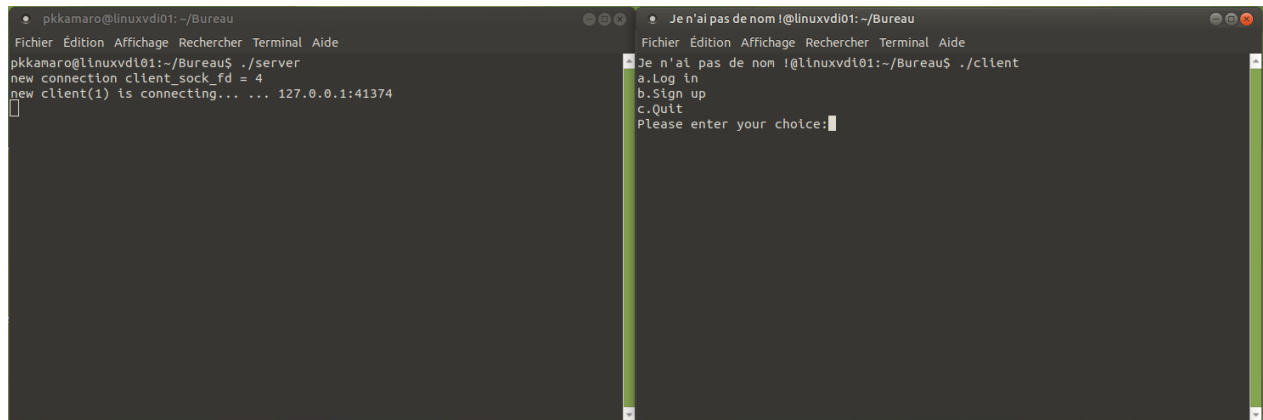


TP : Jeu de dames

Kevis KAMARO & Arnaud NSEGIYUMVA

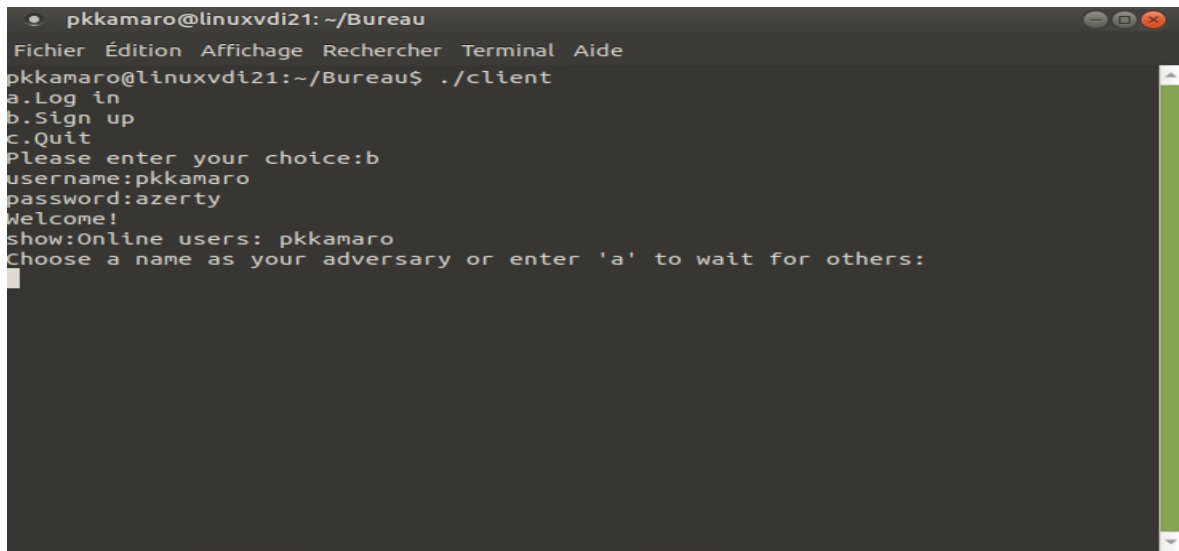
Le but de ce projet est de réaliser un jeu de dames multi-client. On a choisi d'utiliser un protocole TCP. La grille du jeu conçu est de 8X8.

Le serveur ne peut compter que 8 clients. On ouvre d'abord le serveur puis un client qui se connecte comme suit : un socket est créé et on procède à l'authentification/identification du client(login.h).



The image shows two terminal windows side-by-side. The left window, titled 'pkkamaro@linuxvdi01: ~/Bureau', shows the execution of the server program: 'pkkamaro@linuxvdi01:~/Bureau\$./server'. The output indicates a new connection: 'new connection client_sock_fd = 4' and 'new client(1) is connecting... ... 127.0.0.1:41374'. The right window, titled 'Je n'ai pas de nom !@linuxvdi01:~/Bureau', shows the execution of the client program: 'Je n'ai pas de nom !@linuxvdi01:~/Bureau\$./client'. The client displays a menu: 'a.Log in', 'b.Sign up', 'c.Quit', and prompts the user to 'Please enter your choice:'.

Le choix est fait grâce à la lettre « a », « b » ou « c ». On se connecte alors et le serveur envoie un message pour faire patienter le client:



The image shows a single terminal window titled 'pkkamaro@linuxvdi21: ~/Bureau'. The user has executed './client'. The client displays the same menu as before. The user has chosen 'b' for 'Sign up'. The client then prompts for 'username:pkkamaro' and 'password:azerty'. After successful authentication, it says 'Welcome!'. It then shows 'show:Online users: pkkamaro' and prompts the user to 'Choose a name as your adversary or enter 'a' to wait for others:'.

Quand un autre joueur se connecte et demande de jouer avec l'autre, le joueur 1 doit écrire « a » et il obtient une mise à jour de la liste des connectés et la nouvelle demande.

```
pkkamaro@linuxvdi21: ~/Bureau
Fichier Édition Affichage Rechercher Terminal Aide
Choose a name as your adversary or enter 'a' to wait for others:
a
Please be patient... ...
show:Online users: pkkamaro kamaro
kamaro wanna play with you! Enter 'yes' to agree, enter 'no' to refuse!
yes
show:3 2 1 FIGHT!!!!
  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
--|---|
0 |  o |   |  o |   |  o |   |  o |   |
--|---|
1 |   |  o |   |  o |   |  o |   |  o |
--|---|
2 |  o |   |  o |   |  o |   |  o |   |
--|---|
3 |   |   |   |   |   |   |   |   |
--|---|
4 |   |   |   |   |   |   |   |   |
--|---|
5 |   |  o |   |  o |   |  o |   |  o |
--|---|
6 |  o |   |  o |   |  o |   |  o |   |
--|---|
7 |   |  o |   |  o |   |  o |   |  o |
```

La grille de jeu est affiché et on peut jouer. Pour faire avancer les pions on utilise les anciennes coordonnées puis les nouvelles.