

Protocoles Internet - Soumission 2

Minehive - Tempus Finis

Implémentations réalisées :

Entités indépendantes avec identifications, jeu démineur, interface graphique indépendante, majorité des communications réseau.

Compilation :

Depuis le répertoire Demineur/ :

```
javac */*.java
```

Aperçu de notre travail, avec interface textuelle, avec 3 terminaux S, C, H :

```
C : java network.Client
S : java network.Server
    -> Client à Server
C : REGI#Kevin#Khau
C : LSUS
C : LSAV
C : NWMA
    -> Noter le numéro de port donné : [hostPort]
H : java network.Host [hostPort]
C : LSMA
    -> La partie créée est normalement dans la liste, vérifier que [hostPort]
    correspond bien
C : LEAV
    -> Client à Host
C : [hostPort]
C : JOIN#Kevin#Khau
    -> Aperçu du plateau initial : tout est caché
C : CLIC#10#3
C : CLIC#14#1
    etc.
```

Dans un autre terminal, pour voir l'annexe graphique pas encore associée :

```
java gui.ClientApp
```

Remarques :

Nos travaux collectifs sont disponibles sur Google Drive :

<https://drive.google.com/drive/folders/0B4JUx-rN-wQ-ZWZHMWViWnBBRWs?usp=sharing>

Le dépôt Git du projet source auquel vous avez normalement déjà accès :
<http://moule.informatique.univ-paris-diderot.fr:8080/khau/protocolesinternet>

À venir :

- Correctifs d'anomalies dans les connexions réseaux
- Optimisations attente passive et complexité des algorithmes
- Interface graphique compatible et améliorée
- Processus Host totalement indépendant du Server
- Rigueur du protocole et de l'implémentation par rapport aux spams, identification par force brute, imposture Host