Basic RTS

# Structure générale

La structure principale de notre application est la suivante :

Un client de jeu, s’occupant de **l’affichage** des menus et de **l’affichage** de la partie encours. Il gère également la collecte des actions de l’utilisateur.

Un serveur de jeu, dont le but est de gérer la partie d’un point de vue logique (règles, mécanique de jeu, etc.) et de synchroniser les clients avec sa partie.

Un éditeur permettant de créer des cartes sur lesquelles jouer.

# Structure du serveur

Le serveur est décomposé en module principal :

* Interface extérieure :
  + Paramétrage via lecture fichier de configuration
  + Paramétrage via passage de paramètre
  + Ecriture des actions serveur dans un fichier journal
* Communication :
  + Gestion des utilisateurs connectés ou voulant se connecter
  + Traduction des messages à transmettre dans le protocole de communication
  + Communication avec les clients
* Chargement carte :
  + Création du plateau de jeu depuis un document XML
* Gestion salon :
  + Permet à l’hôte de paramétrer la partie   
    (type carte, mode de jeu, nombre de joueurs, handicape, etc.)
  + Permet de discuter entre joueurs avant le lancement
* Gestion jeu :
  + Gère le déroulement de la partie   
    (Règles du jeu, action sur le jeu par les joueurs, etc.)

# Structure du client

Le client est décomposé en module principal :

* Interface extérieure :
  + Menus de l’application
* Communication :
  + Recherche de serveur et connexion à celui-ci
  + Communication avec le serveur
* Gestion salon :
  + Gestion du mode salon coté client, communique avec le pendant coté serveur
* Gestion jeu :
  + Affiche la partie cotée client
  + Récupère les actions utilisateur
  + Communique avec le pendant coté serveur

# Structure de l’éditeur

L’éditeur est décomposé en module principal :

* Ecriture carte :
  + Permet de sauvegarder la carte au format XML sur le disque
* Chargement carte :
  + Permet de charger une carte au format XML dans l’éditeur
* Affichage :
  + Interface utilisateur de création et d’édition