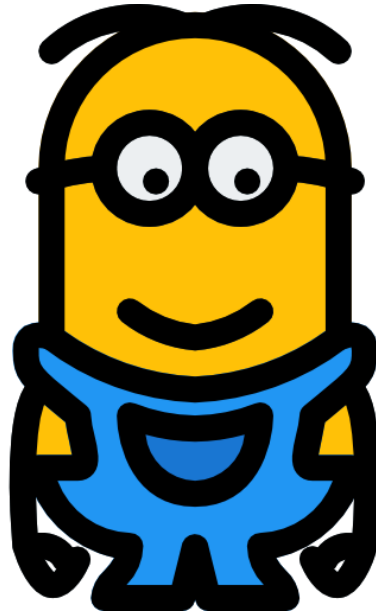


Jeu d'échec MINION

<https://github.com/MrC9H13N/MINION>

<https://youtu.be/xW1IV1BCd0>



Rôles de chacun

Modules utilisés

Choix d'architecture

Fonctionnalités

Rôles de chacun :

Lionel : Développement du système de comptes

Antoine : Développement du lien entre le serveur et l'interface graphique

Hugo : Développement du serveur (partie logique)

Florent : Aide au développement du serveur + création des modèles 3D MINIONS

Christophe : Développement de l'interface graphique

Modules utilisés :

socket.io pour la communication entre le serveur et le client



babylon.js pour la gestion en 3D de l'interface graphique



express.js framework pour la gestion du serveur en node.js



Choix d'architecture :

L'architecture utilisée est simple : un serveur qui gère toute la partie « logique » du jeu d'échec. Deux clients s'y connectent afin de pouvoir jouer ensemble. Les clients communiquent tous deux avec le serveur par l'intermédiaire de socket.io.

Port 6969 pour socket.io

Pour 5050 pour l'accès à la page de connexion

Fonctionnalités :

- Système de compte (création et connexion grâce à un nom d'utilisateur et un mot de passe)
- Interface graphique permettant une expérience de jeu immersive (déplacement de la caméra)

... mais surtout le seul jeu d'échec MINION du marché !