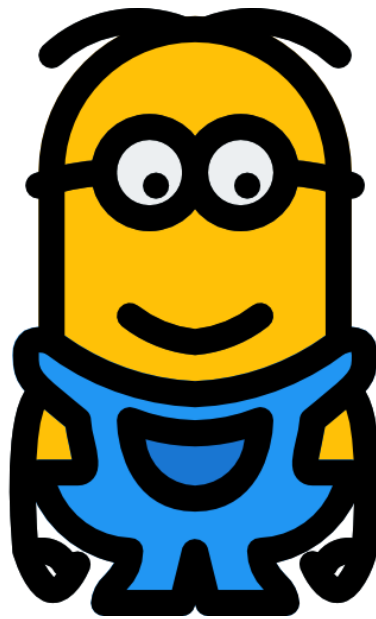


# Jeu d'échec MINION

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

<https://youtu.be/xW1IV1IBCd0>

<https://youtu.be/xmkEiDGpNMc>



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  
serveur et le client



**socket.io**

communication entre le

babylon.js  
gestion  
l'interface



**babylon.js**

pour la  
en 3D de  
graphique



[express.js](https://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](https://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 !