



Rapport final de Projet Informatique « La Bataille Brestoise »

Alexandre Froehlich & Guillaume Leinen
alexandre.froehlich@ensta-bretagne.org
guillaume.leinen@ensta-bretagne.org

Table des matières

1	Description générale du problème	1
1.1	Introduction	1
1.2	Les différentes pistes envisagées	1
1.3	Différentes hypothèses réductrices choisies	1
2	Application proprement dite	2
2.1	Présentation générale du programme	2
2.1.1	Le serveur	2
2.1.2	Le client	2
2.2	Description des principales classes/méthodes	4
2.2.1	Classes de jeu	4
2.2.2	Classe de l'IHM	5
2.2.3	Classe du client/serveur	6
3	Conclusion	6
3.1	Différents tests effectués	6
3.2	Limitations	6
3.3	Perspectives d'amélioration	7
A	Diagrammes de classe	9

1 Description générale du problème

1.1 Introduction

Pour ce projet d'informatique, nous avons décidé de prendre un sujet autre que ceux proposés par nos enseignants. Ayant fait tous les deux une année zéro dans la marine nationale, un sujet proche de ce que l'on avait vécu semblait la solution évidente.

Nous sommes donc parti sur un jeu de type bataille navale, en temps réel et multijoueurs que nous avons nommé :



FIGURE 1 – Logo du projet d'informatique

Pour travailler en collaboratif sur le code, nous avons utilisé un repository sur github, le code est accessible au lien suivant :

<https://github.com/NightlySide/La-Bataille-Brestoise>.

1.2 Les différentes pistes envisagées

Pour le choix de l'interface Homme-Machine (IHM) le choix s'est rapidement porté sur **PyQt5** pour sa polyvalence et sa programmation événementielle. Concernant la connexion entre le serveur et les clients, nous sommes tout d'abord partis sur la bibliothèque **sockets** qui permet de créer un tunnel simple entre deux clients. Nous avons finalement choisi **asyncio**, implémentée depuis python3, qui permet de gérer en asynchrone toutes les requêtes nécessaires au projet, et ce avec plusieurs clients en simultané.

1.3 Différentes hypothèses réductrices choisies

Pour réduire la taille du projet et surtout le rendre réalisable, nous avons choisi d'établir quelques réductions pour cette première partie :

- Le positionnement et le déplacement des joueurs et entités se fait une grille de 8×8 pixels.
- Les joueurs ne sont pas visibles par les autres joueurs.
- Le chat ne peut accueillir que du texte, donc pas de commande (du type */help*).
- La vitesse de rafraichissement, ou le nombre de boucles de jeu par seconde est indépendant selon la classe.

2 Application proprement dite

2.1 Présentation générale du programme

Le programme est scindé en deux parties : le client et le serveur avec chacun son script pour le lancer. Le script *test_suite.py* permet de lancer tous les tests unitaires contenus dans le dossier *tests*.

2.1.1 Le serveur

Lancer le serveur avec le script *serveur.py*, crée un serveur sur l'hôte *localhost* (127.0.0.1 ou 0.0.0.0). sur le port 25566. Le serveur va ensuite accueillir les nouveaux joueurs, organiser le chat et gérer toutes les entités du jeu. Une fois lancé et opérationnel le terminal de commande ressemble à cela :

```
[10:24:15][INFO] Lancement du serveur ...  
  
#-----La Bataille Brestoise SERVEUR-----#  
#  
#   HOST NAME : ENS7UXN3T  
#   IP = 192.168.0.26  
#   PORT = 25566  
#   Nb max joueurs = 10  
#  
#                                     Have Fun !!!  
#-----#  
[10:24:15][INFO] Initialisation du serveur  
[10:24:15][INFO] Initialisation terminée  
[10:24:15][INFO] Serveur lancé
```

FIGURE 2 – Ecran de fonctionnement du serveur

Une fois démarré le serveur affichera les informations utiles telles que le nom de la machine sur laquelle il est exécuté, son ip locale, le port de connexion et le nombre de joueurs maximum (pas encore implémenté).

2.1.2 Le client

Une fois le serveur lancé en local, on peut soit se connecter à ce dernier, soit se connecter à un serveur que nous laisserons ouvert chez nous, pré-enregistré dans la liste des serveurs disponibles.

En démarrant le client avec le script *client.py*, on se trouve devant l'écran de connexion du projet. (cf. 3)

Sur celui-ci l'utilisateur pourra retrouver les serveurs pré-enregistrés ainsi qu'une boîte pour indiquer son pseudonyme, un bouton pour se connecter au serveur sélectionné.

Enfin l'utilisateur trouvera un bouton "Serveur local" pour entrer manuellement les informations de connexion au serveur (cf. 4)



FIGURE 3 – Ecran de connexion client

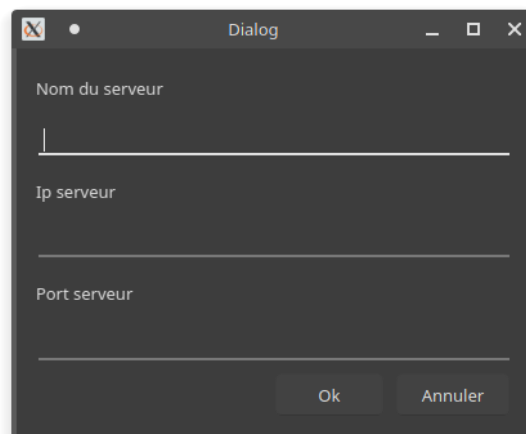


FIGURE 4 – Boite de dialogue de connexion manuelle à un serveur

Une fois connecté au serveur, l'utilisateur est face à l'écran de jeu (cf. 5) qui comporte une surface de jeu, que nous appellerons *canvas*, sur laquelle sera dessinée la carte, les entités et les joueurs. On y retrouve un radar permettant de détecter les entités aux alentours (attention pas entièrement fonctionnel pour l'instant), et une chatbox pour communiquer avec les autres joueurs présent sur le serveur.

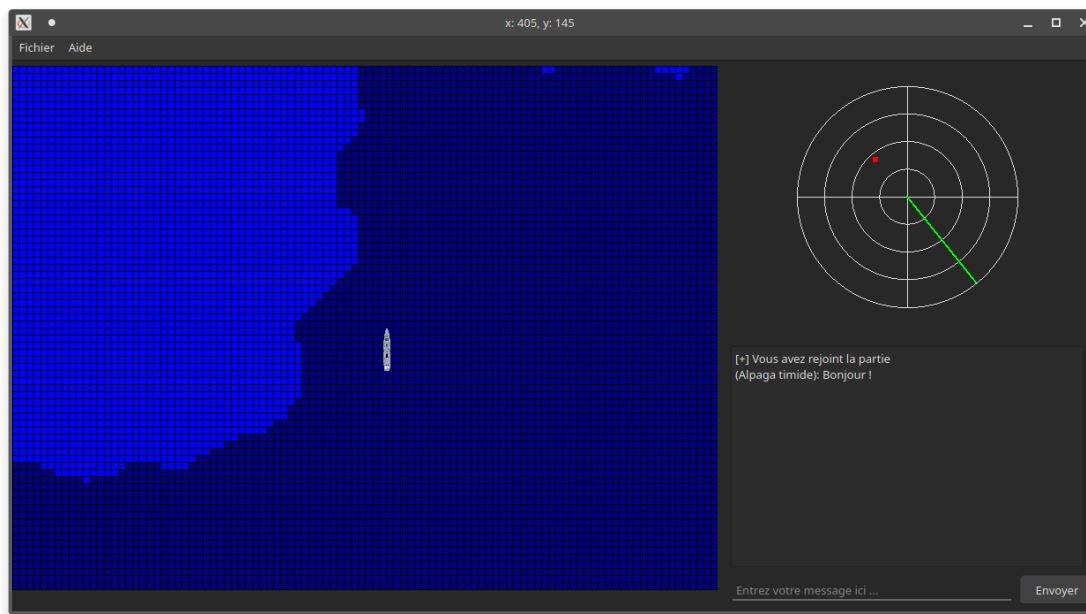


FIGURE 5 – Ecran de jeu du projet

Pour cette première phase, nous nous sommes concentré sur la structure du jeu. Par conséquent les contrôles joueur sont limités. Pour se déplacer l'utilisateur pourra utiliser les flèches du clavier dès que le focus est sur le canvas (un click souris sur le canvas suffit à récupérer le focus).

2.2 Description des principales classes/méthodes

Pour une meilleure lisibilité, vous pouvez retrouver les diagrammes de classes en annexe (cf. 8)

2.2.1 Classes de jeu

En premier lieu, il convient de décrire les classes directement liés au fonctionnement du jeu. (cf. 10)

La classe "Entité" est la base d'une joueur, qu'il soit réel ou contrôlé par la machine. Elle va notamment avoir des attributs de points de vie, de position dans la map ou encore d'arme actuellement sélectionné par le joueur.

Une entité peut être "joueur" ou "pnj". Une entité interagit avec les autres entités par le biais du client de jeu, les entité "pnj" sont elles contrôlés par le serveur. Une

entité à un instant t contrôle un bâtiment et sélectionne une arme disponible sur ce bâtiment. La classe "Bâtiment" contient toutes les statistiques et données sur un bâtiment, cela peut être son niveau, les points de vie maximaux, ou encore la portée de détection. La classe "Armes" quand à elle définit les données des différentes armes disponibles. (cf. 11)

2.2.2 Classe de l'IHM

Dans l'IHM, nous avons intégré plusieurs éléments qui nécessitent leur propre classe.

La classe "Radar" est une classe héritée de Qwidget. Elle gère le radar de détection des autres entités ennemies.

La règle du jeu veut que si un ennemi se trouve dans notre portée de détection et que cet ennemi a une dissimulation (implémentée plus tard) supérieure à la distance qui nous sépare d'elle, cet ennemi sera affiché par un point rouge sur le radar.

Le radar balaye l'espace à $90^\circ/s$. On garde les traces d'un ennemi détecté en rouge puis en gris lorsqu'elles s'apprêtent à disparaître du radar.

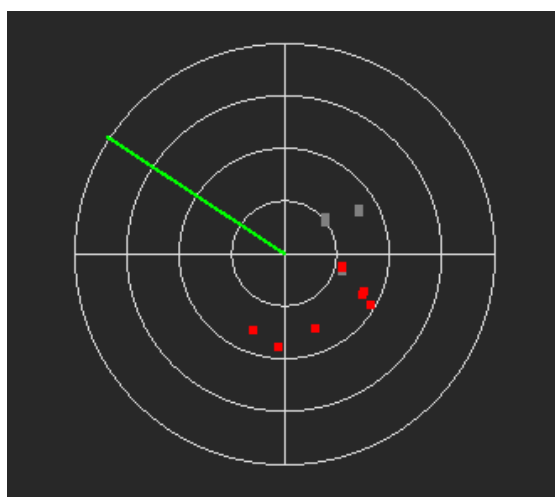


FIGURE 6 – Aperçu du Radar

La classe "Chatbox" comme son nom l'indique renvoie à la chat box en bas à droite du canevas de jeu. Elle est héritée de QTextBrowser. Cette classe existe car on doit pouvoir écrire sur le chat pendant que le jeu tourne, il est donc nécessaire de créer un autre thread, sur lequel tourne la chatbox, et dans lequel Qt va piocher les informations lorsque nécessaire.

Elle contient une liste de lignes qui est mise à jour avec les messages des autres joueurs. Un signal Qt permet d'envoyer un message en appuyant sur la touche Entrée.

2.2.3 Classe du client/serveur

Pour gérer la connexion asynchrone entre le client et le serveur il est nécessaire d'avoir deux classes supplémentaires gérant ces différents aspects. La classe 'TCPClientProtocol' (cf. 10) hérite du protocole de la bibliothèque *asyncio* et qui fonctionne en événementiel. La classe 'TCPServer' du côté serveur (cf. 9), possède un fonctionnement similaire. On retrouve ainsi dans les deux classes une fonction pour prendre en charge l'ouverture du tunnel entre le client et le serveur, une fonction pour prendre en charge la déconnexion et enfin deux fonctions pour l'envoi et la réception de données.

3 Conclusion

3.1 Différents tests effectués

Pour les tests unitaires, le script *test_suite.py* permet d'effectuer les tests provenant des classes de *unittest* présentes dans le dossier 'tests'. Ces classes de test vont tester les éléments de l'IHM ainsi que certaines mécaniques du jeu.

Pour la connexion client/serveur, nous avons tout d'abord essayé la bibliothèque *sockets* afin de créer la connexion entre le client et le serveur. Cependant cette dernière ne gère que difficilement les connexions multiples du côté du serveur. Il est vrai que l'on aurait pu utiliser comme avec python 2.7 le module *selectors*, cependant cette méthode, comme *asyncore* que nous avons aussi essayé, semble disparaître avec les versions après 3.6 au profit de *asyncio*.

Pour suivre l'évolution des tests et à fins de debug, nous avons implémenté un *Logger* dans notre projet. Il va gérer l'affichage sur le terminal de commande en fonction de la sévérité du message envoyé par le programme, il peut de plus, enregistrer ces logs dans un fichier *.log*.

3.2 Limitations

Nous avons rencontré quelques limitations durant ce projet.

En premier lieu, l'usage d'une mode multijoueur implique une utilisation extensive de la bande passante, ce qui nécessite d'optimiser les requêtes afin de ne pas surcharger un réseau.

Ensuite le fait que Pickle ne gère pas directement QT, en raison du fait qu'il ne gère pas les objets codés en C. Hors, nos messages sont sérialisés à l'aide de *pickle* et envoyés sur le réseau. Il faut donc se restreindre à de l'envoi d'objets de 'bases' reconnus par pickle lors de la communication client/serveur.

Une dernière limitation est le fait que la bibliothèque *pyQt*, n'accepte pas que l'on interragisse avec ses objets à partir d'un thread différent. La solution fut de passer par des classes annexes comme "ChatBox" afin de contourner cette limitation, en ayant d'un côté le thread TCP populant le contenu de la ChatBox, et de l'autre

pyQt qui récupère ces informations pour l'afficher sur l'IHM (comme expliqué précédemment et cf. 7)

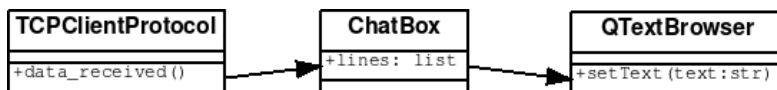


FIGURE 7 – Principe de la classe intermédiaire entre deux Threads

Nous avons pu contourner ces limitations et les seuls réels limitations de notre projet sont actuellement plus de l'ordre de la performance que du fonctionnement.

3.3 Perspectives d'amélioration

On pourrait améliorer la dynamique des bâtiments, en leur donnant des caractéristiques d'inertie ou encore de rayon de giration, ce qui aurait été plus réaliste (on ne manoeuvre pas un porte-avions comme un BIN).

On pourrait encore implémenter un concept de dégât critique, avec des équipements importants du bâtiment qui pourrait être mis temporairement hors d'usage après un coup bien placé (armement, radar, propulsion).

Pour améliorer le temps de calcul on pourra par exemple réfléchir à un moyen de passer en calcul vectoriel si possible.

Enfin on pourra implémenter des sauvegarde de score ou tout simplement des sauvegarde de paramètres utilisateurs dans des fichiers internes au projet, probablement en JSON ou en YAML.

A Diagrammes de classe

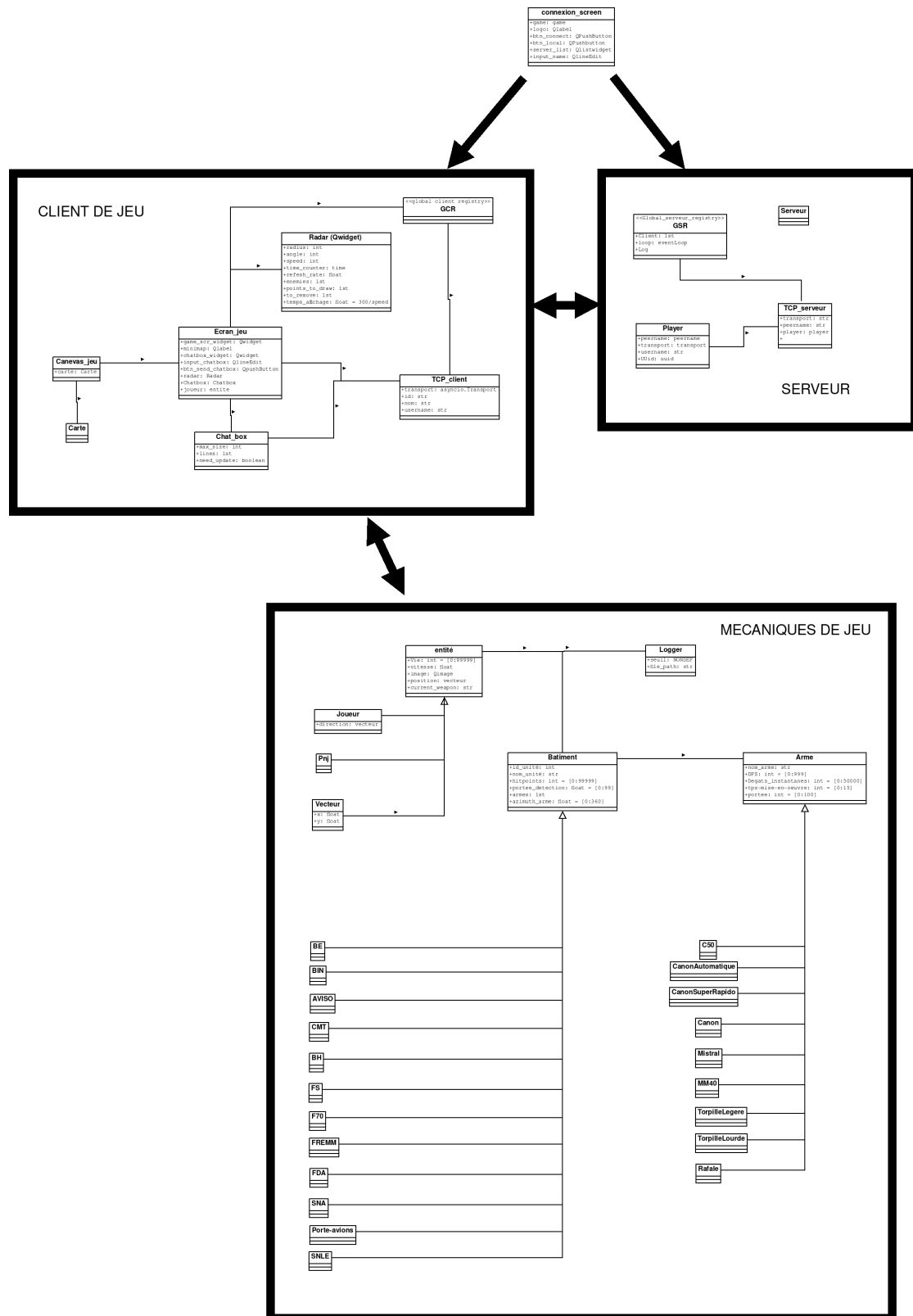


FIGURE 8 – Diagramme de classes complet

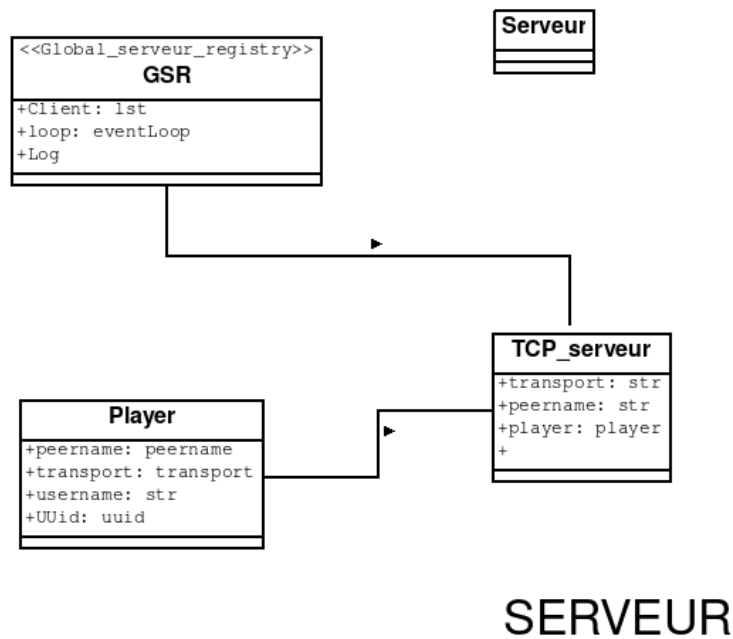


FIGURE 9 – Diagramme de classes côté serveur

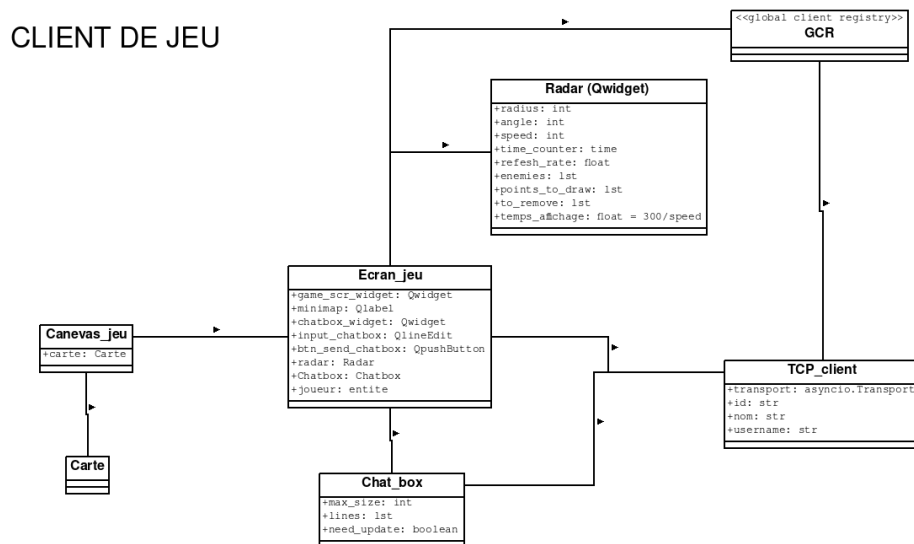


FIGURE 10 – Diagramme de classes côté client

MECANIQUES DE JEU

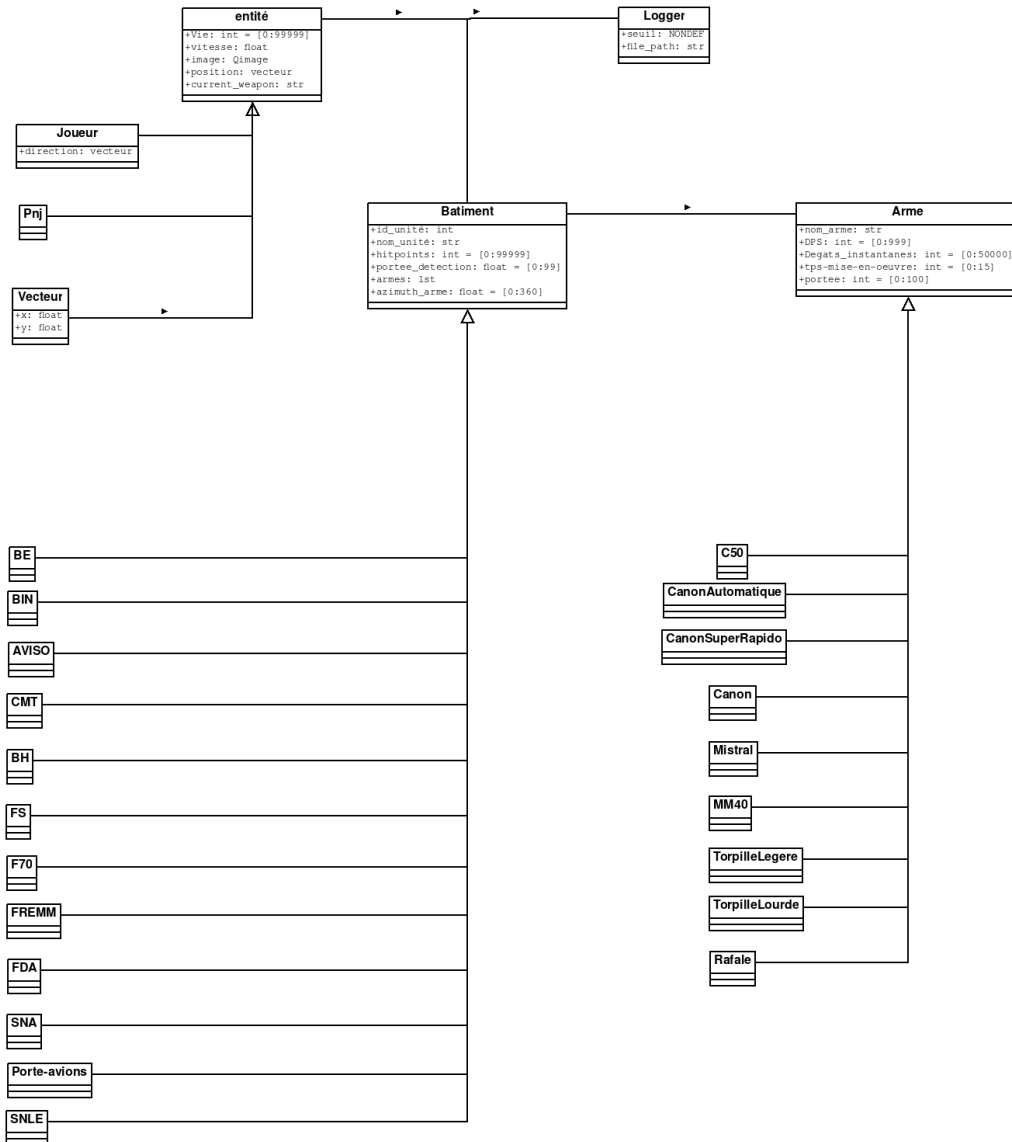


FIGURE 11 – Diagramme de classes des mécaniques de jeu