

Peaceful Shadow Online

CHRETIEN OCTAVE, EHINGER SYLVAIN,
MALLEVAEY PIERRE, SPECQ CORENTIN



PROJET DE FIN D'ANNÉE



Table des matières



- Présentation du projet
- L'interface graphique
- Le système de jeu
- La partie réseau
- Bilan de notre projet

Présentation du projet

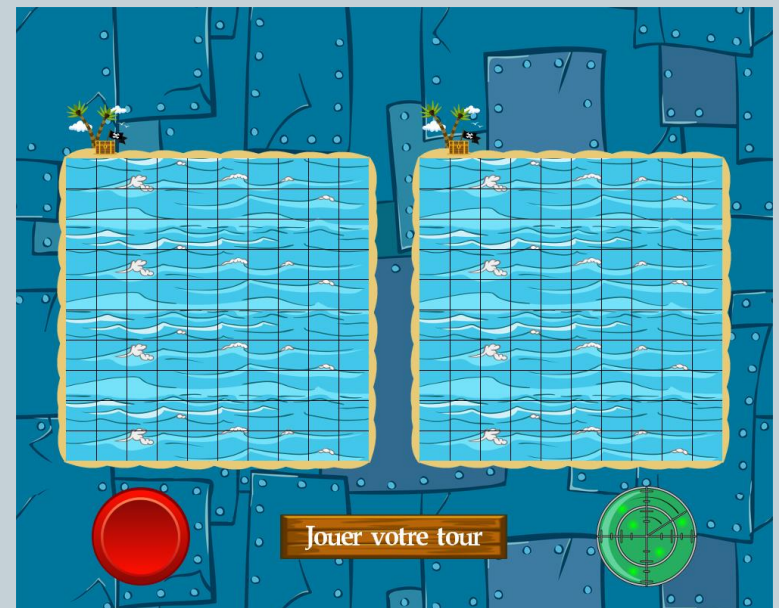


- Un jeu de bataille navale en C++.
- Des règles personnalisées à notre projet.
- Couche graphique et réseau passant par la lib SFML.

L'interface graphique



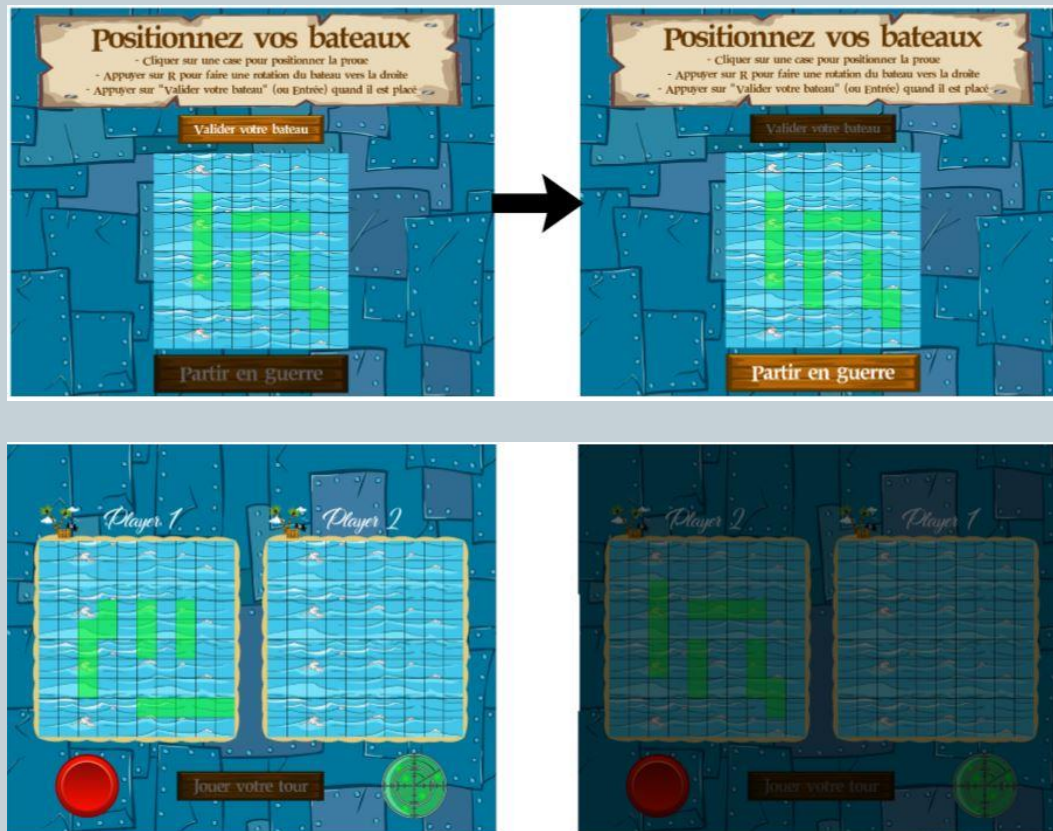
- Le choix d'une interface personnalisée



L'interface graphique



- Une interface graphique dynamique



L'interface graphique



- Une utilisation intuitive de la souris et du clavier.
- Des interactions de l'utilisateur appelant toutes les fonctions du système de jeu.

Le système de jeu



- Stockage des informations de jeu au niveau du client.
- Vidéo de présentation: déroulement d'une partie.

La partie réseau

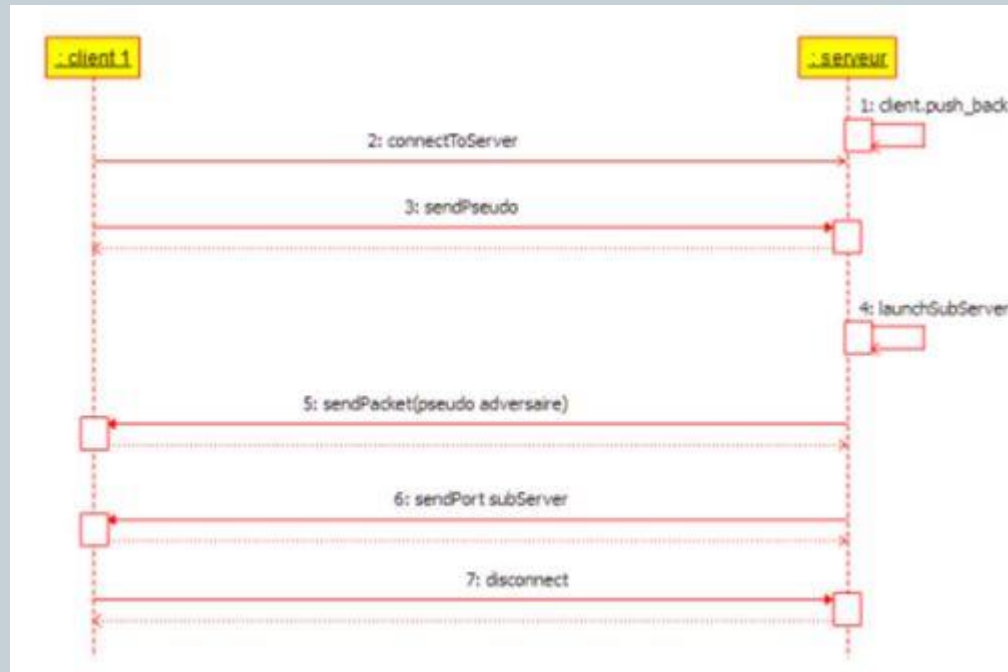


- Une architecture client/serveur.
- Une architecture distribuée.
- Des protocoles de communication TCP.
- Différenciation entre deux types de serveurs.

La partie réseau



- Le serveur principal : la connexion au jeu.



La partie réseau



- Les serveurs de jeu: le multithreading.
- Gestion des ports et état des serveurs de jeu.
- Ordonnancement des tours de jeu.
- Transition de toutes les informations entre clients.

Bilan de notre projet



- Ce qui s'est bien passé:
 - L'utilisation de la SFML.
 - La réalisation des objectifs à haute priorité.
- Ce qui s'est mal passé:
 - La liaison entre les différentes parties.
 - La gestion de notre temps.

Bilan de notre projet



- Améliorations possibles:
 - Amélioration de la structure de données et du code.
 - Meilleure gestion des ports des nouveaux serveurs.
 - Finir d'implanter les musiques et les fenêtres d'attente.

Bilan de notre projet



Merci de votre attention.