



# PROJET UF LOGICIEL : BLACKJACK

Thomas Dumont  
Pierre Ceberio  
Simon Laborde

# Sommaire

- 🎰 Contexte et problématique posée
- 🎰 Réponse à la problématique
- 🎰 Technologies utilisées
- 👑 Interactions et architecture des Threads
- 🎰 Démonstration
- 🎰 Problèmes rencontrés
- 👑 Pour aller plus loin
- 🎰 Conclusion





# Problématique posée

- Créer un serveur de Matchmaking
- Avoir une relation BDD
- Un logiciel client
- Liberté de choix technologique



# Réponse : Blackjack

- Rappel des règles
- Ses caractéristiques



# Technologies utilisées

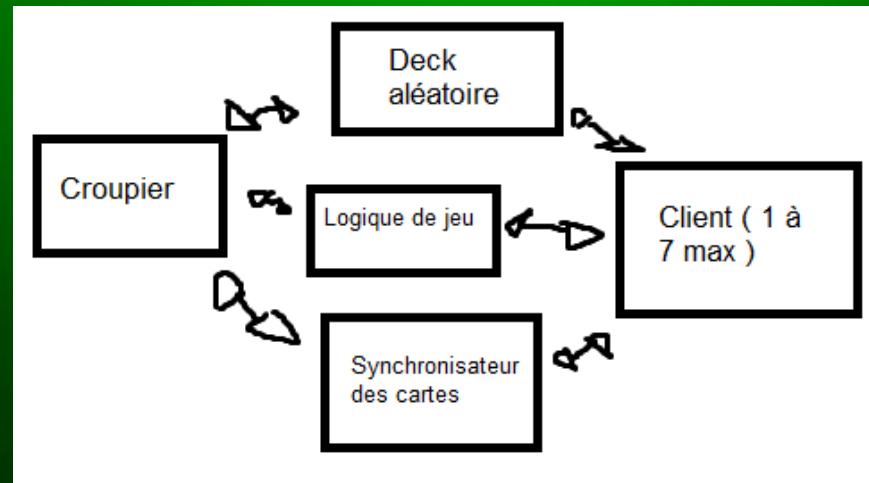


*TK*



# Interactions et architecture


- Interactions Client > Serveur & Serveur > Client
- L'architecture et la communication entre les Threads







# Démonstration



# Problèmes rencontrés

- Choix du jeu
- Apprentissage et compréhension
- Gestion du temps / Projet trop ambitieux ?





# Pour aller plus loin

- Finir le Matchmaking
- Régler problème encodage
- Ajout d'un chat de discussion entre les joueurs durant la partie
- Possibilité d'ajouter un avatar à son compte utilisateur et l'afficher en jeu
- Avoir un historique des parties et pouvoir afficher les plus gros gains sur un podium



# Conclusion

Merci de nous avoir écouté

[https://github.com/PierreYnov/Projet\\_Logiciel\\_Avance](https://github.com/PierreYnov/Projet_Logiciel_Avance)