Une image contenant texte, horloge, clipart

Description générée automatiquement

HADID Hocine et CHEMIN Pierre | 01/01/2022

Dirigé par **RABAT Cyril et DELISLE Pierre**

INFO 601/602 – Jeu multijoueur en réseau

Table des Matières

[1. Introduction 2](#_Toc126663352)

1. Introduction
2. Editeur de monde

Dans cette partie nous allons aborder l’application permettant d’éditer les mondes et niveaux du jeu. Il faut effectivement d’abord créer son monde et ses niveaux avant de pouvoir jouer. Nous verrons comment nous avons géré la sauvegarde des mondes, l’édition de ces derniers et comment leurs niveaux sont représentés dans l’éditeur ainsi que son fonctionnement.

1. La représentation d’un monde

Tout d’abord pour ce qui est de la représentation d’un monde, il s’agit d’une grille de 60x20, c’est-à-dire une matrice de 60 cases de largeur et de 20 cases de hauteur.

1. L’aspect serveur
2. L’aspect client
3. Organisation du travail