

Informatique

Raga - Document utilisateur

SOMMAIRE

1. Introduction	2
2. Règle du jeu	3
3. Fonctionnement Serveur	3
3.1 Lancement du serveur	3
3.2 Commandes disponibles	3
3.2.1 Commande help	4
3.2.2 Commande lock	4
3.2.3 Commande unlock	4
3.2.4 Commande stop	5
3.2.5 Commande list	5
3.2.6 Commande kick	5
3.2.7 Commande freeze	5
3.2.8 Commande unfreeze	6
4. Fonctionnement Client	6
4.1 Connexion au serveur	6
4.2 Interface de jeu	7
4.2.1 Déplacement	8
4.2.2 Grossissement	9
4.2.3 Score	9

1. Introduction

Raga est un jeu qui reprend le principe du jeu Agar.io. Il se joue en multijoueur sur un réseau local. Il est composé d'une application serveur et d'une application client. Pour jouer il faut qu'une personne lance le serveur via le projet ServeurRaga sur un pc connecté à un réseau puis que les joueurs lancent l'application client via le projet ClientRaga sur des pc connecté à ce réseau.

2. Règle du jeu

Le joueur contrôle un carré qui suit le curseur de sa souris. Il peut absorber d'autres carrés plus petit pour grossir. L'objectif étant d'être le plus gros possible.

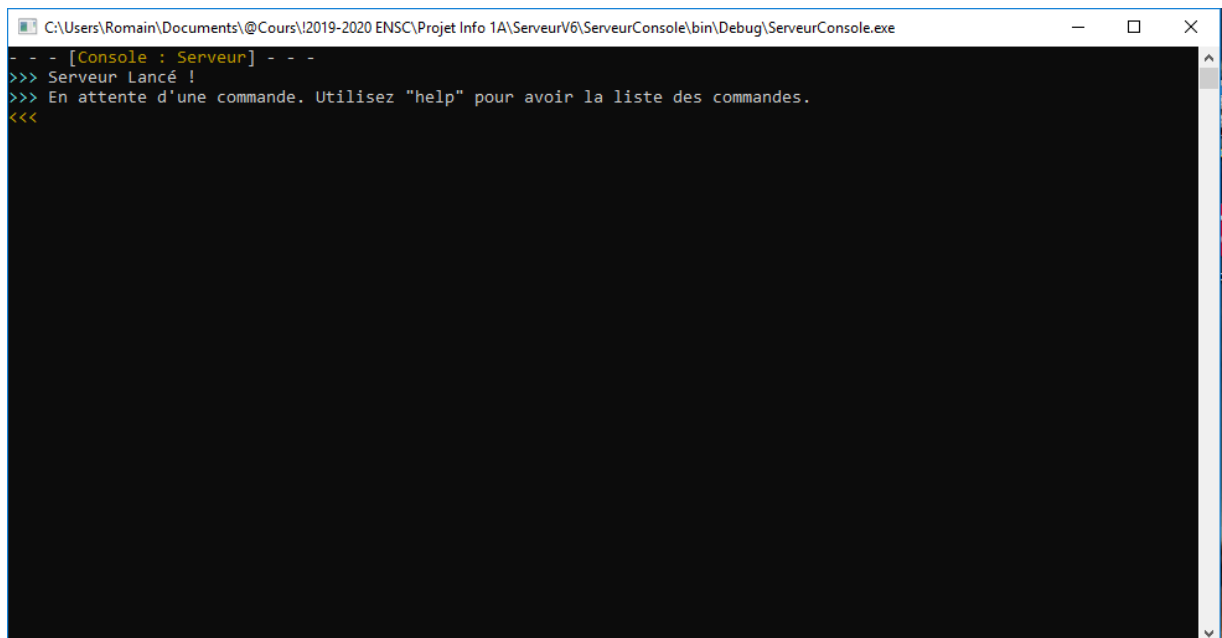
A la différence du jeu initiale, outre le fait que le joueur contrôle un carré et non une boule, dans Raga le joueur doit choisir une couleur d'équipe avant de se connecter, puis rejoindra cette

équipe lors du jeu. La couleur de l'équipe choisi sera celle du carré contrôlé par le joueur. Les joueurs ne peuvent pas absorber des joueurs de la même équipe, même s'il sont plus grand qu'eux.

3. Fonctionnement Serveur

3.1 Lancement du serveur

Voici la fenêtre qui apparaît au lancement du serveur:



```
C:\Users\Romain\Documents\@Cours\2019-2020 ENSC\Projet Info 1A\ServeurV6\ServeurConsole\bin\Debug\ServeurConsole.exe
- - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<<
```

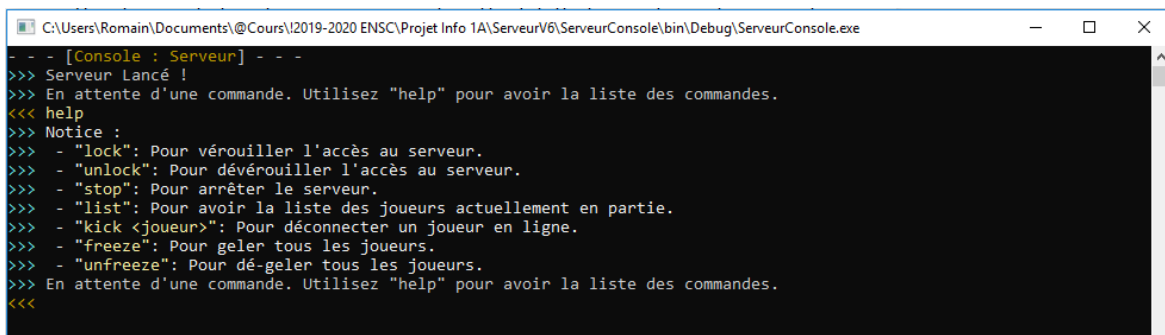
Les joueurs peuvent se connecter mais seront immobile, en état de *freeze*. Il faudra entrer la commande *unfreeze* pour démarrer la partie (cf 3.2.8).

3.2 Commandes disponibles

Il y a 8 commandes que la personne qui a lancé le serveur peut lancer à n'importe qu'elle moment.

3.2.1 Commande *help*

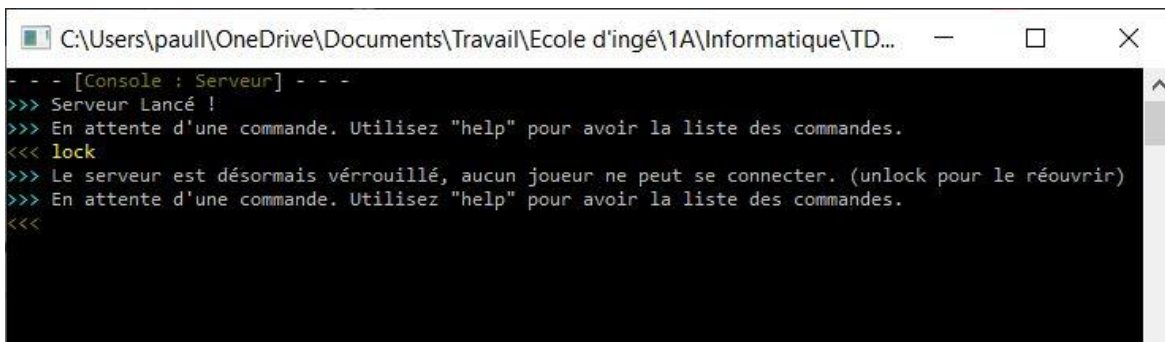
help permet d'afficher une liste des 7 autres commande avec une brève description de chacune.



```
C:\Users\Romain\Documents\@Cours\2019-2020 ENSC\Projet Info 1A\ServeurV6\ServeurConsole\bin\Debug\ServeurConsole.exe
- - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< help
>>> Notice :
>>> - "lock": Pour verrouiller l'accès au serveur.
>>> - "unlock": Pour déverrouiller l'accès au serveur.
>>> - "stop": Pour arrêter le serveur.
>>> - "list": Pour avoir la liste des joueurs actuellement en partie.
>>> - "kick <joueur>": Pour déconnecter un joueur en ligne.
>>> - "freeze": Pour geler tous les joueurs.
>>> - "unfreeze": Pour dé-geler tous les joueurs.
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<<
```

3.2.2 Commande *lock*

lock empêche toute nouvelle personne de se connecter au serveur et ainsi accéder à la partie en cours.



```
C:\Users\paul\OneDrive\Documents\Travail\Ecole d'ingé\1A\Informatique\TD...
- - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< lock
>>> Le serveur est désormais verrouillé, aucun joueur ne peut se connecter. (unlock pour le réouvrir)
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<<
```

3.2.3 Commande *unlock*

unlock permet à toute nouvelle personne de se connecter au serveur et ainsi accéder à la partie en cours.

```
C:\Users\paul\OneDrive\Documents\Travail\Ecole d'ingé\1A\Informatique\TD...
- - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< lock
>>> Le serveur est désormais verrouillé, aucun joueur ne peut se connecter. (unlock pour le réouvrir)
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< unlock
>>> Le serveur est désormais accessible. (lock pour le verrouiller)
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<<
```

3.2.4 Commande *stop*

stop déconnecté tous les joueurs et ferme le serveur.

```
C:\Users\paul\OneDrive\Documents\Travail\Ecole d'ingé\1A\Infor...
- - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< stop
>>> Le serveur s'est arrêté. Tous les joueurs ont été déconnectés.
>>> Appuyez sur une touche pour terminer le programme.
<<<
```

3.2.5 Commande *list*

list affiche tous les joueurs actuellement connectés au serveur et donc en partie.

```
C:\Users\paul\OneDrive\Documents\Travail\Ecole d'ingé\1A\Informatique\TD\Raga\Version final\ServeurV6\ServeurConsole\bin\Debug\ServeurConsole.exe
- - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< list
>>> La liste des joueurs est :
>>> Romain
>>> Paul
>>> Pierre
>>> Jacques
>>> Louis
>>> Alexandre
>>> Clémence
>>> Lisa
>>> Hugo
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<<
```

3.2.6 Commande kick

kick pseudoJoueur déconnecte le joueur dont le pseudo est pseudoJoueur.

C:\Users\paul\OneDrive\Documents\Travail\Ecole d'ingé\1A\Informatique\TD\Raga\Version final\ServeurV6\ServeurConsole\bin\Debug\ServeurConsole.exe

```
- - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< unfreeze
>>> Les joueurs ont bien été unfreeze.
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< kick Hugo
>>> Le joueur a bien été kick.
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<<
```

3.2.7 Commande freeze

freeze immobilise tous les joueurs. Met en pause la partie.

```
C:\Users\paul\OneDrive\Documents\Travail\Ecole d'ingé\1A\... - - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< unfreeze
>>> Les joueurs ont bien été unfreeze.
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< freeze
>>> Les joueurs ont bien été freeze.
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<<
```

3.2.8 Commande unfreeze

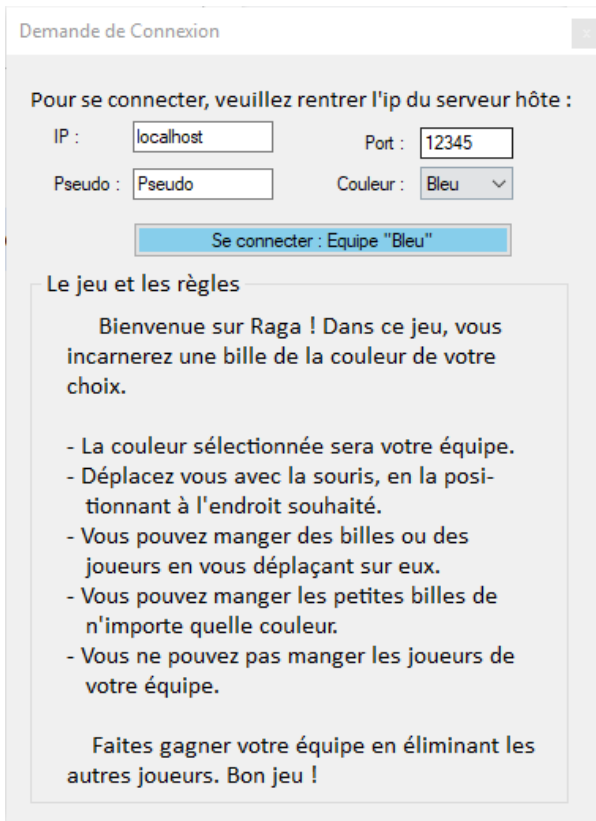
unfreeze relâche les joueurs. Commande à écrire après le lancement du serveur.

```
C:\Users\paul\OneDrive\Documents\Travail\Ecole d'ingé\1A\... - - - [Console : Serveur] - - -
>>> Serveur Lancé !
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<< unfreeze
>>> Les joueurs ont bien été unfreeze.
>>> En attente d'une commande. Utilisez "help" pour avoir la liste des commandes.
<<<
```

4. Fonctionnement Client

4.1 Connexion au serveur

Fenêtre qui apparaît lors du lancement du client



The screenshot shows a window titled "Demande de Connexion". It contains a text prompt: "Pour se connecter, veuillez rentrer l'ip du serveur hôte :". Below this are four input fields: "IP :" with the value "localhost", "Port :" with the value "12345", "Pseudo :" with the value "Pseudo", and "Couleur :" with a dropdown menu showing "Bleu". Below these fields is a button labeled "Se connecter : Equipe 'Bleu'". At the bottom, there is a section titled "Le jeu et les règles" containing a welcome message and a list of rules.

Pour se connecter, veuillez rentrer l'ip du serveur hôte :

IP : localhost Port : 12345

Pseudo : Pseudo Couleur : Bleu

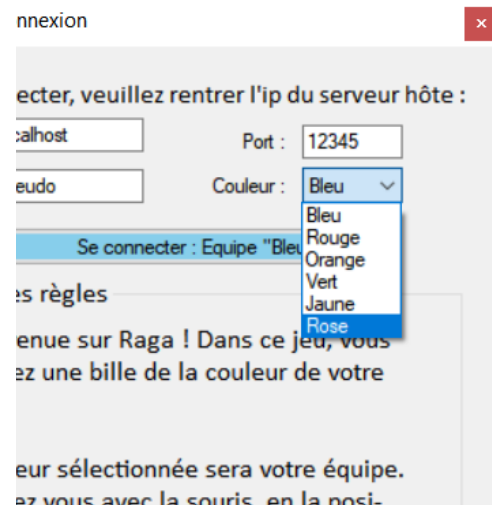
Se connecter : Equipe "Bleu"

Le jeu et les règles

Bienvenue sur Raga ! Dans ce jeu, vous incarnerez une bille de la couleur de votre choix.

- La couleur sélectionnée sera votre équipe.
- Déplacez vous avec la souris, en la positionnant à l'endroit souhaité.
- Vous pouvez manger des billes ou des joueurs en vous déplaçant sur eux.
- Vous pouvez manger les petites billes de n'importe quelle couleur.
- Vous ne pouvez pas manger les joueurs de votre équipe.

Faites gagner votre équipe en éliminant les autres joueurs. Bon jeu !



The screenshot shows a window titled "Connexion". It contains a text prompt: "Pour se connecter, veuillez rentrer l'ip du serveur hôte :". Below this are four input fields: "IP :" with the value "localhost", "Port :" with the value "12345", "Pseudo :" with the value "Pseudo", and "Couleur :" with a dropdown menu showing "Bleu". The dropdown menu is open, showing a list of colors: "Bleu", "Rouge", "Orange", "Vert", "Jaune", and "Rose". Below these fields is a button labeled "Se connecter : Equipe 'Bleu'". At the bottom, there is a section titled "Le jeu et les règles" containing a welcome message and a list of rules.

Connexion

Pour se connecter, veuillez rentrer l'ip du serveur hôte :

localhost Port : 12345

Pseudo : Pseudo Couleur : Bleu

Se connecter : Equipe "Bleu"

Le jeu et les règles

Bienvenue sur Raga ! Dans ce jeu, vous incarnerez une bille de la couleur de votre choix.

La couleur sélectionnée sera votre équipe.

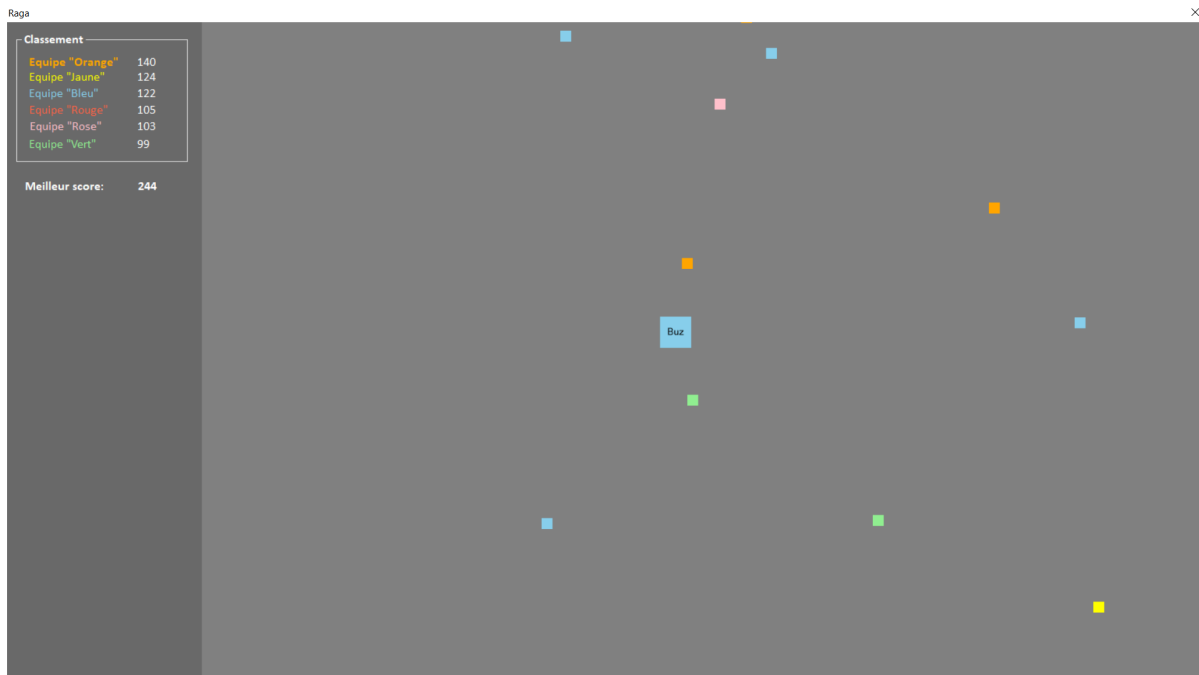
Le joueur doit entrer l'ip et le port du serveur sur le réseau local et doit choisir un pseudo disponible ainsi qu'une couleur. Cette couleur correspond à une équipe.

Les dernières valeurs de ces champs sont stockées afin d'être pré-remplis lors des prochaines connexions.

4.2 Interface de jeu

Si les quatres champs sont valides alors la fenêtre de connexion laisse place à la fenêtre de jeu.

Notre carré apparaît à une position aléatoire sur une carte de 5000 par 5000 avec une taille initiale de 20.



4.2.1 Déplacement

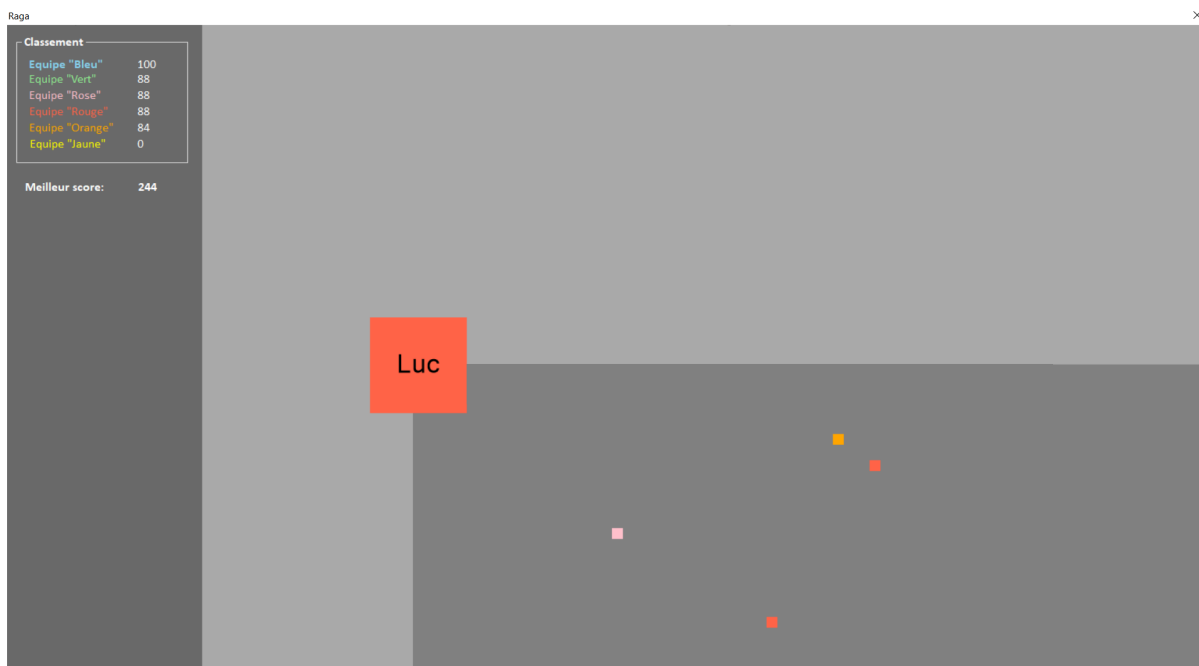
Pour déplacer le carré il suffit de positionner la souris à l'endroit de l'écran où on veut aller.

Il faut positionner la souris dans le carré pour s'immobiliser.

La vitesse de déplacement est constant quelque soit la distance entre la souris et le carré (sauf si la souris est dans le carré).

La vitesse diminue en fonction de la taille du carré.

On ne peut pas aller se déplacer au delà des limites de la carte :



4.2.2 Grossissement

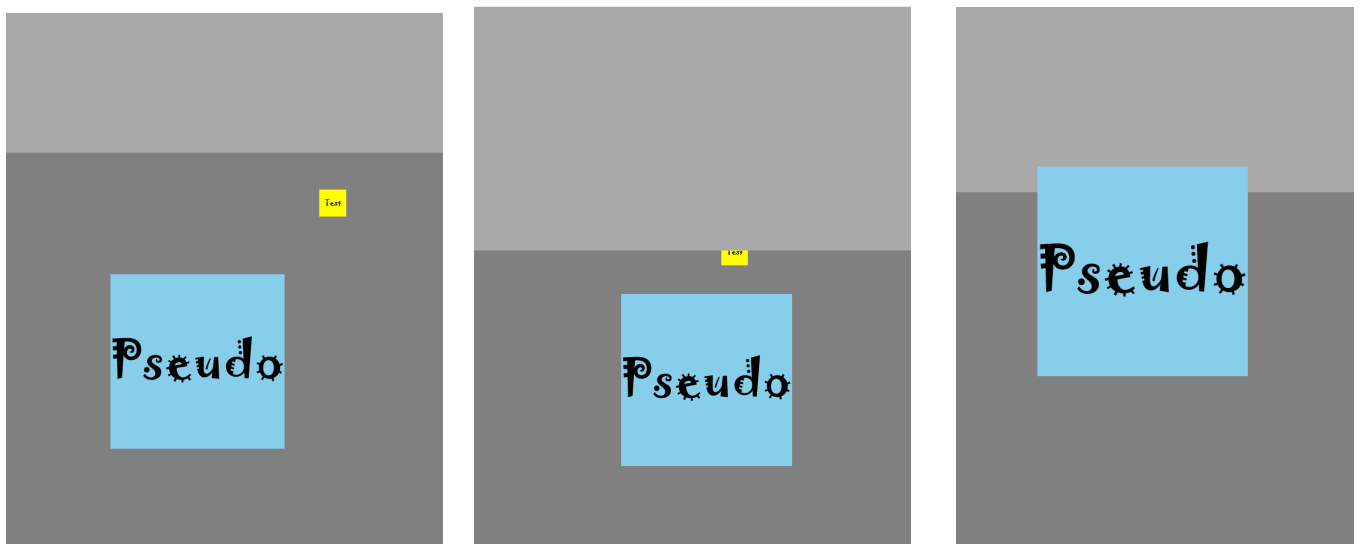
Pour que le carré grossisse il faut soit:

- manger des petits carré
- manger un autre joueur

Il y a 250 petits carré immobile sur la carte. Lorsque le joueur absorbe un petit carré sa taille augmente de 2.

Pour manger un autre joueur il faut être plus gros que lui et que le centre de son carré entre dans notre carré.

La taille maximum est 400.



4.2.3 Score

Le taille de l'ensemble des joueurs d'une même couleur est sommé pour donner le score de l'équipe et le classement.

Le meilleur score personnel est enregistré lorsqu'on est tué par un autre joueur.

Raga

Classement
instantané par
couleur

Meilleur score
personnel / taille
maximale obtenu
avec le pseudo
actuelle et en étant
connecter au
serveur actuelle

