**420-621 – Programmation d’applications en réseau**

Marc-André Labrosse

Félix St-Amour

**Livrable 3**

Objectif général du projet

Le BeagleBone Black est un serveur portable pour le jeu *Cards Against Humanity*. Au démarrage, le programme affiche l’adresse IP du BB et un mot de passe de connexion, et lance un serveur http. À partir du réseau local, des joueurs peuvent ouvrir une application sur ce site qui leur permettra de se joindre à une partie. L’application web gère la distribution des cartes, les tours et l’affichage.

Livrable 3 – 23 mai

Finaliser l’application :

* S’assurer qu’à chaque tour, des cartes nouvelles sont présentées et que les cartes déjà utilisées ne sont pas présentées
* S’assurer que l’application fonctionne avec plusieurs joueurs simultanément
* S’assurer que l’application fonctionne au démarrage du BBBLack sans intervention (« plug and play »)

Éléments du livrable 3 :

* Démo du code fonctionnel
* Lien vers un dépôt Git contenant le code à jour
* Journal du sprint

Le journal est un fichier XLS qui relate les séances de travail consacrées au développement du programme et fournit certains détails. Le modèle vous est fourni par le professeur sur omnivox. Il comprend les champs suivants :

* Date
* Durée de la séance de travail
* Travail effectué : décrire ce qui a été fait
* Remarques : endroit pour mentionner les problèmes rencontrés, les imprévus, la documentation consultés, etc.

**Évaluation (20%)**

|  |  |
| --- | --- |
| Atteinte des objectifs tels que formulés dans le document de planification | /4 |
| Test « en production »: brancher le BBBlack à l’alimentation puis au réseau, l’application devrait être fonctionnelle sans intervention | /3 |
| Qualité du code (efficacité, clarté) | /7 |
| Qualité et exhaustivité du journal | /6 |