

Duel sur la Toile



INFORMATIQUE

AUBRY Erwan
BEAUVAIS Antoine
BIZOT Jérôme
CHRISTOPHE Marie
CIZEAU Valentin
COLLET Axel
FRUCHART Théodore

Sommaire

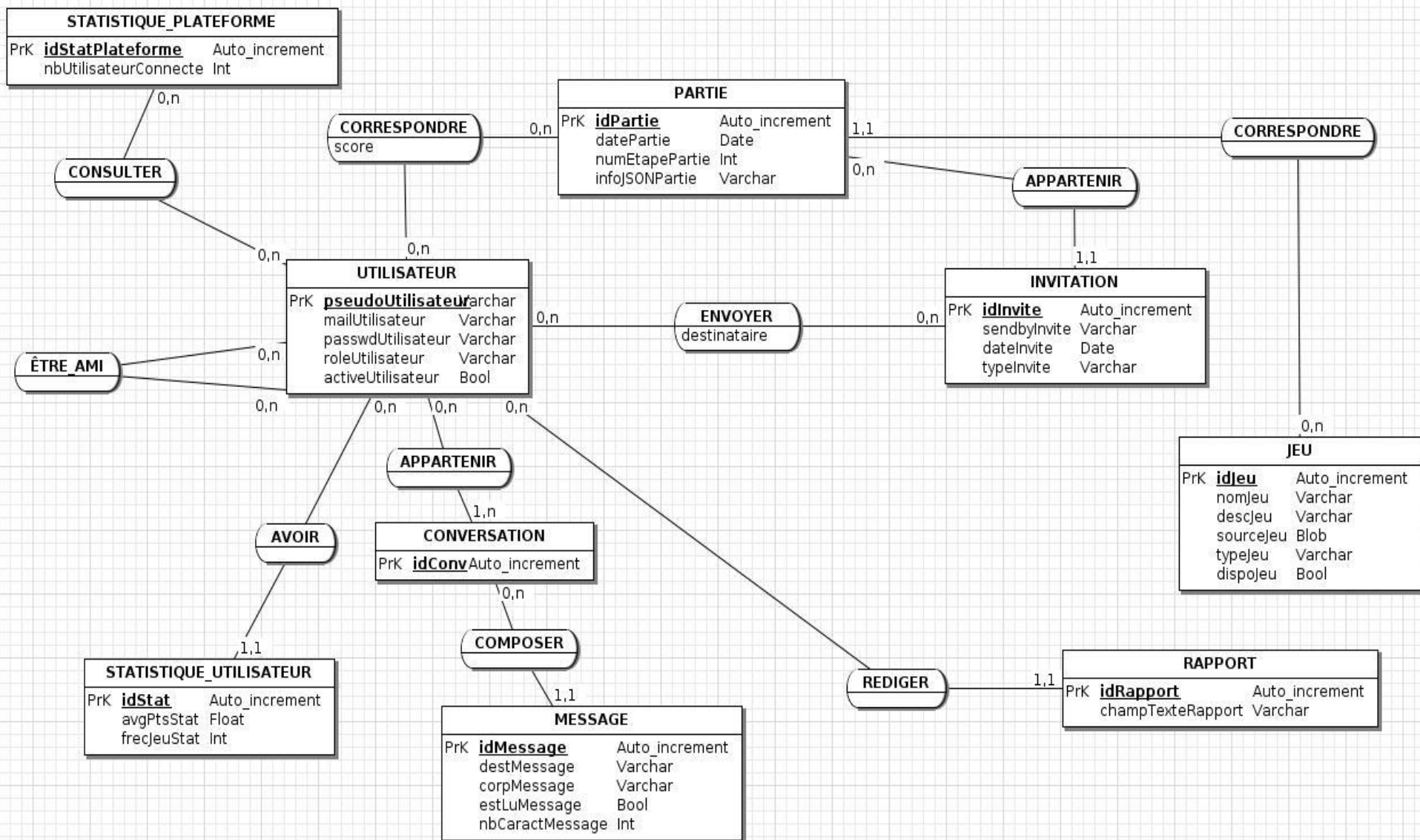
- I. Introduction
- II. Analyse
- III. Interface Homme Machine (IHM)
- IV. Problème Rencontré
- V. Conclusion

I. Introduction

- Plate-forme de jeu vidéo en ligne.
 - Spécialisée dans les jeux en 1 contre 1 ;
 - Basée sur un système de compte utilisateur ;
 - Implémentant des fonctionnalités sociales :
 - Invitations en ami ;
 - Système de “tchat”.
- Spécifications techniques.
 - Implémentation d'une base de données.
 - Langage de programmation imposé (Java).
- Organisation de groupe.
 - Basée sur les méthodes d'entreprise.
 - Notion de hiérarchie.

II. Analyse

1. Modèle Conceptuel de Données (MCD)
2. Diagramme des cas d'utilisation



MCD

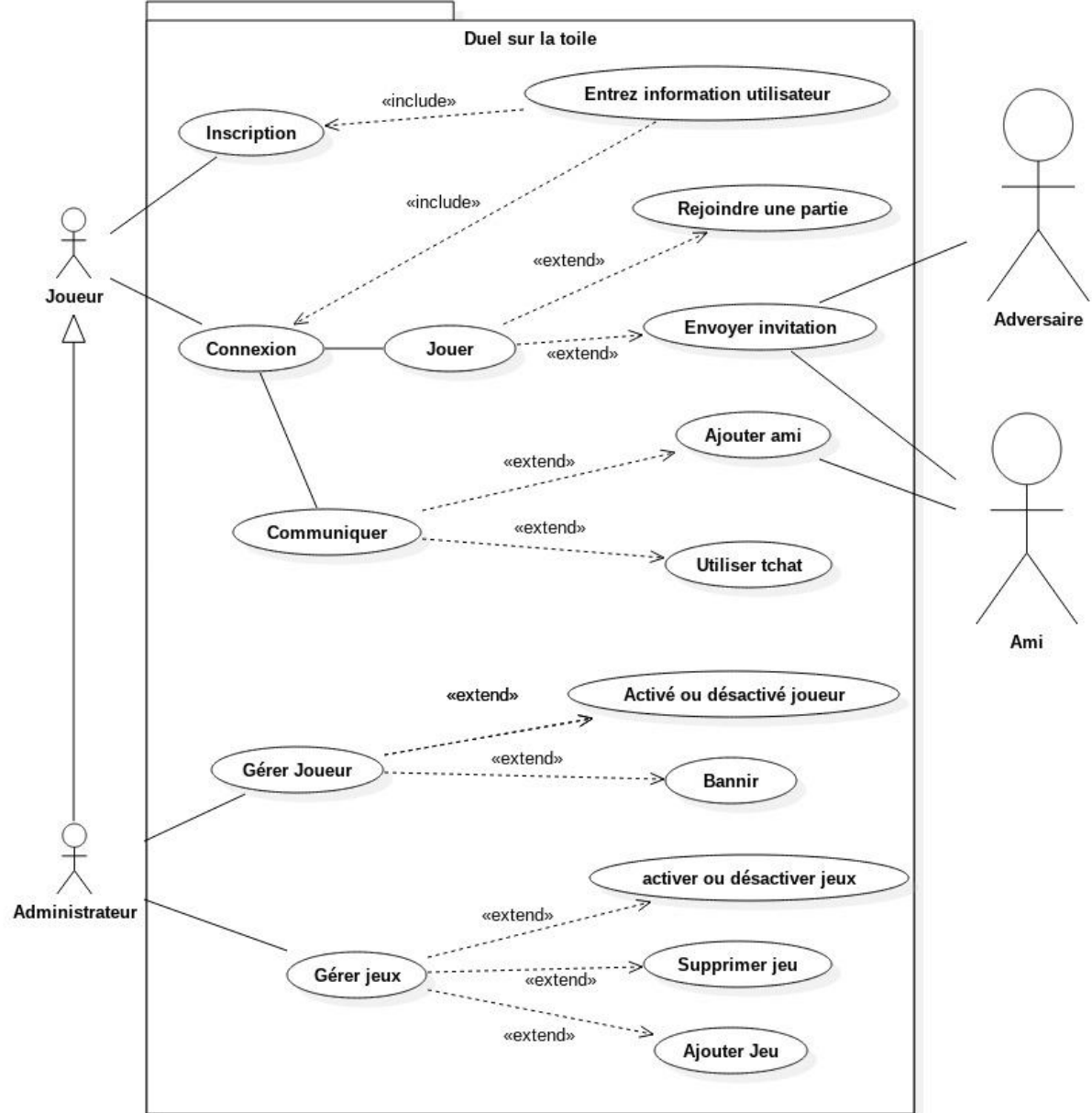


Diagramme des Cas d'Utilisation de la plateforme

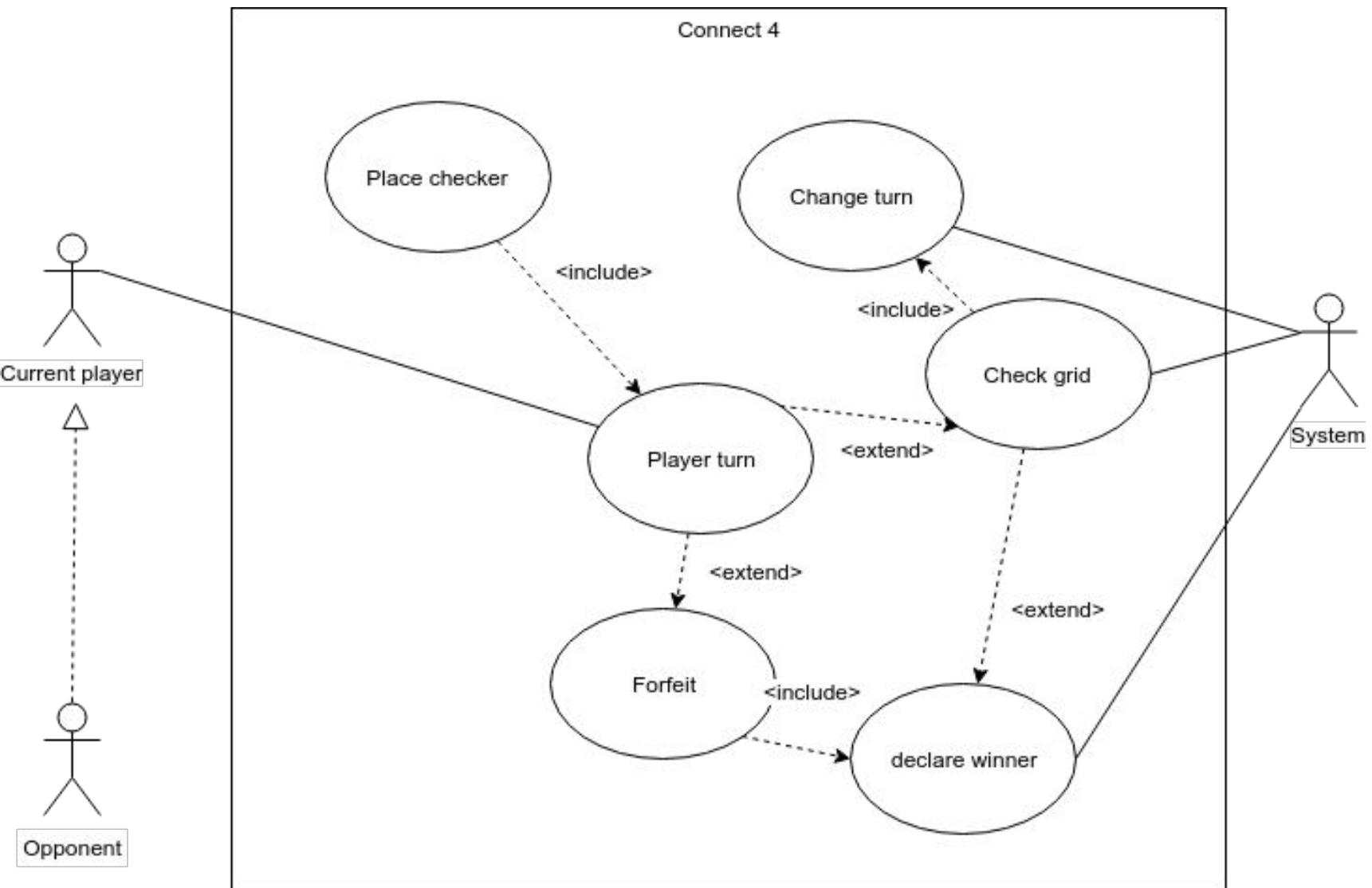


Diagramme des Cas d'Utilisation du Puissance 4

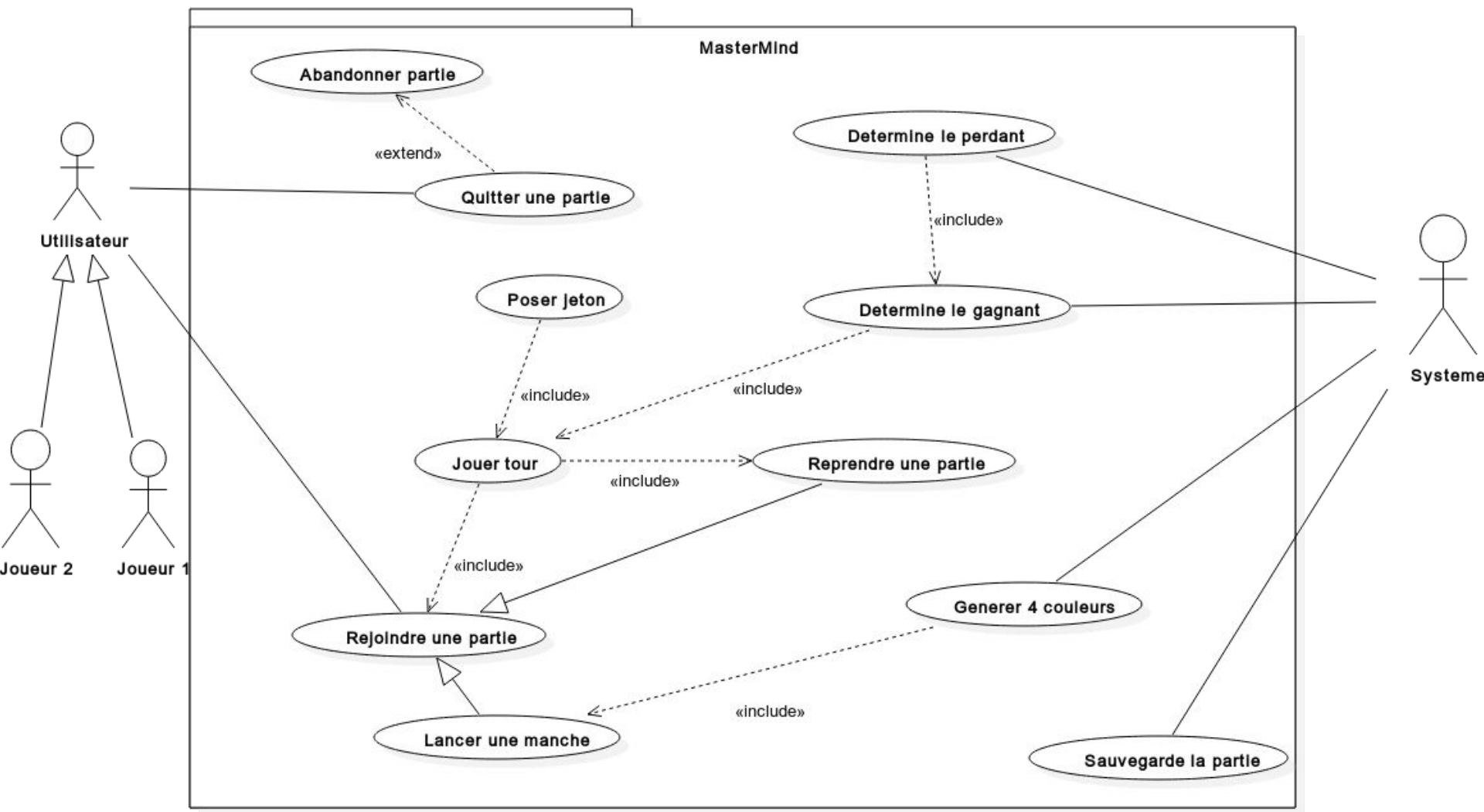
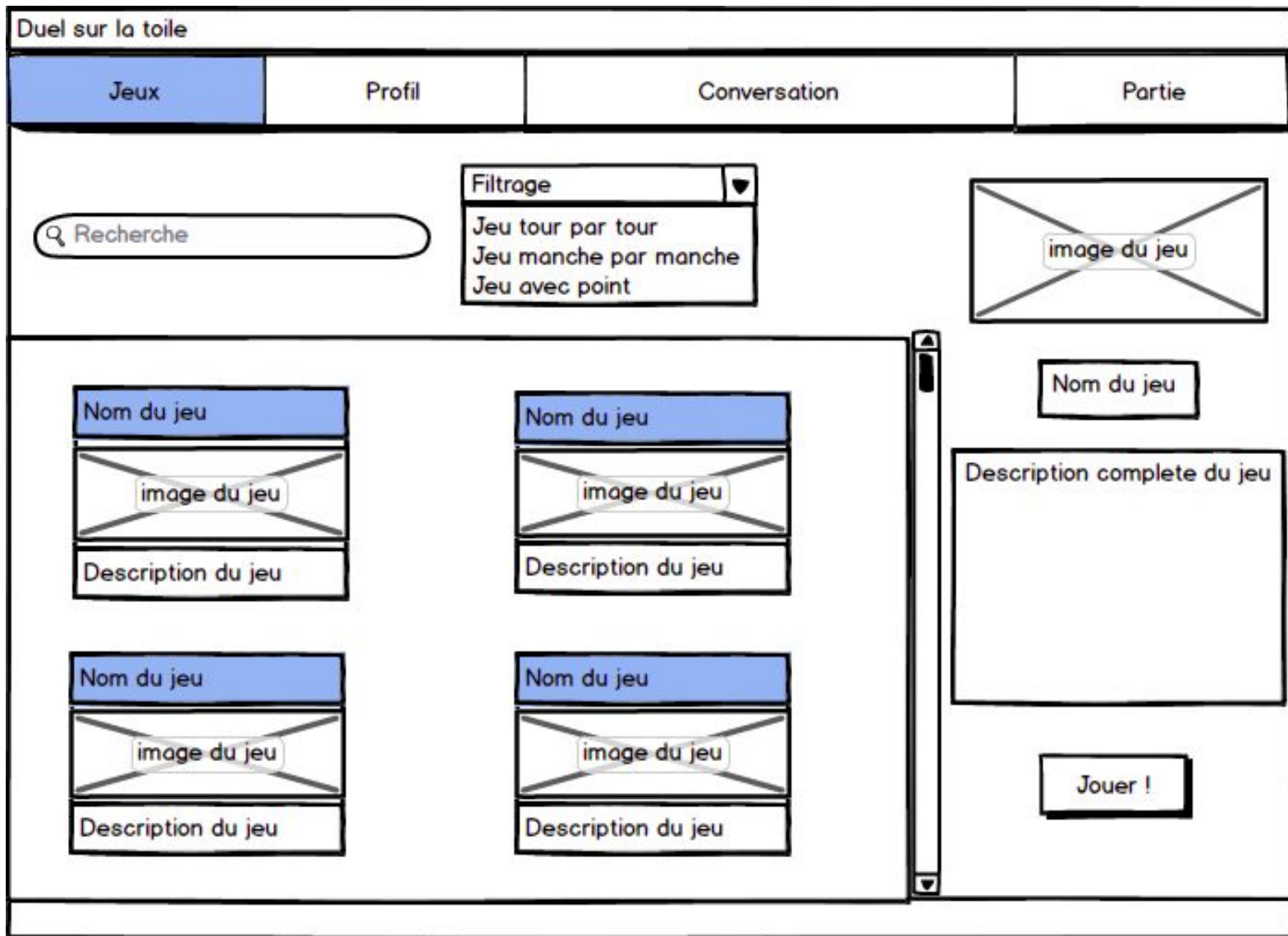


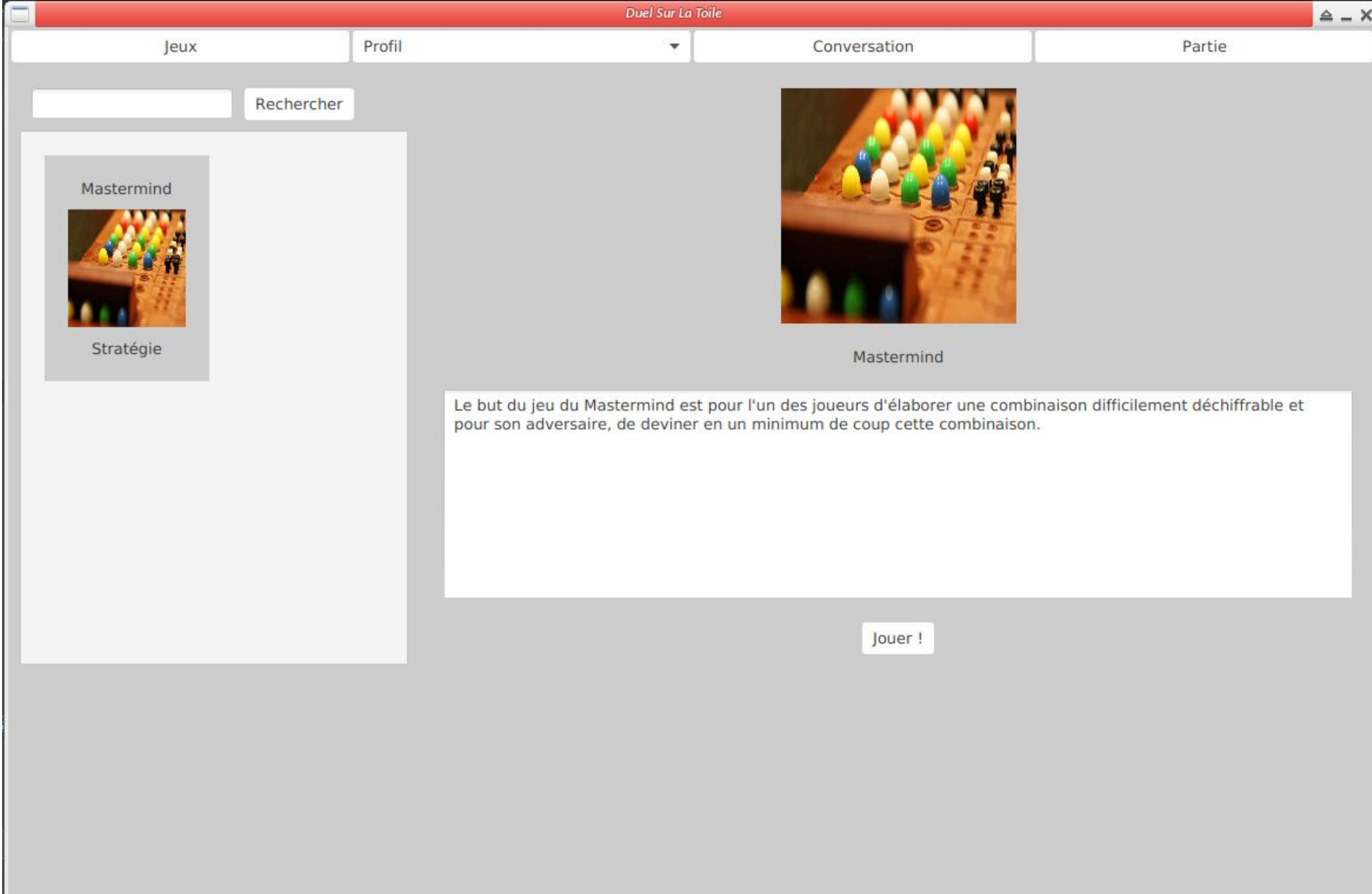
Diagramme des Cas d'Utilisation du Mastermind

III. Interface Homme Machine (IHM)

1. Accueil de l'Application pour le Joueur
2. Partie de l'Administrateur
3. Puissance 4
4. Mastermind




Accueil de L'Application pour le Joueur



Accueil de L'Application pour le Joueur

Duel sur la toile

Jeux	Profil	Conversation	Partie	Administration
------	--------	--------------	--------	----------------

Utilisateurs Stats / /  Tous les jeux ▼

Jeu	type du jeu	Statut
Mastermind	hors-ligne Modifier
Puissance4	en ligne Modifier

en ligne hors-ligne

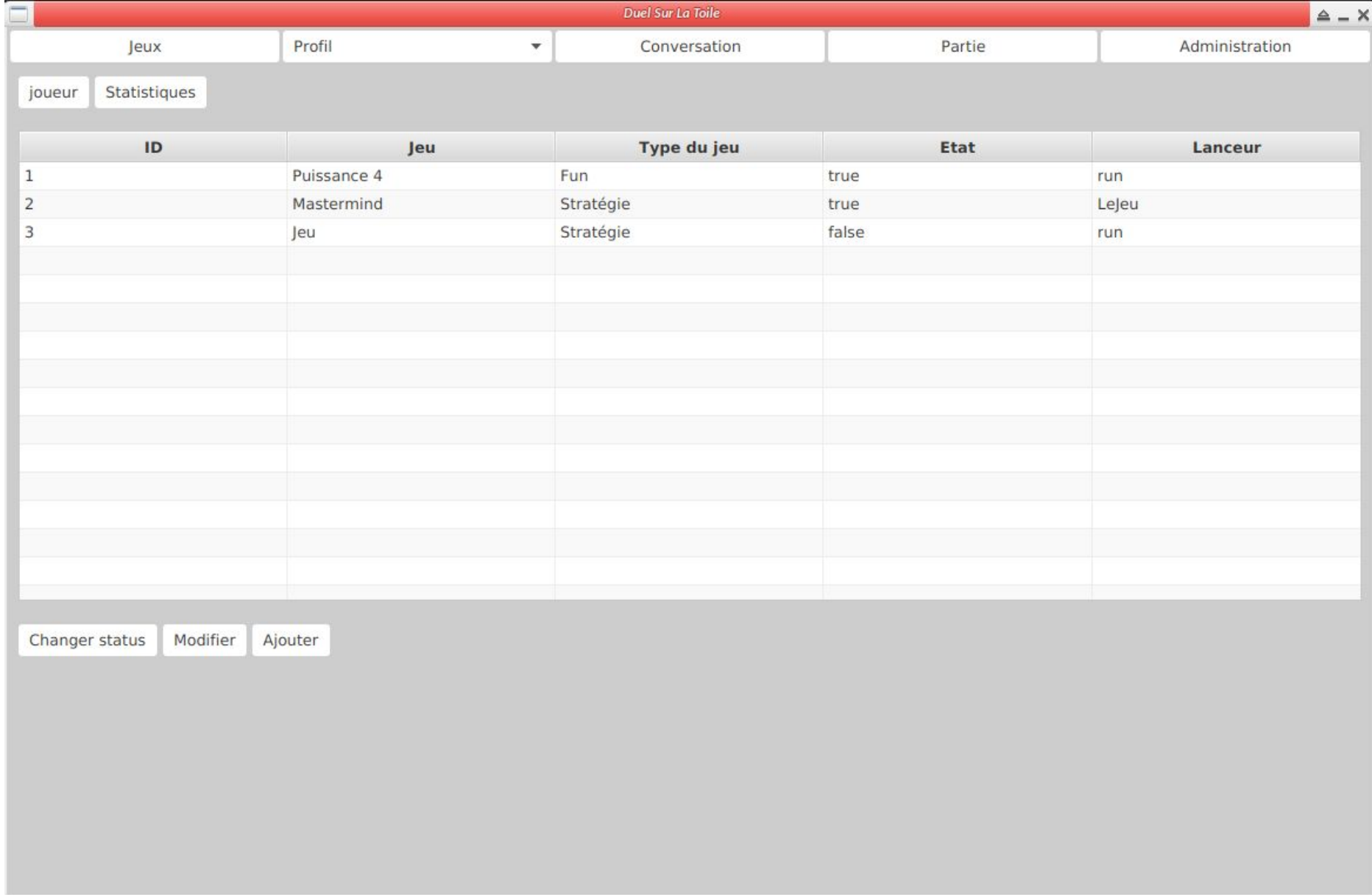
en ligne ▼

hors-ligne


Changer son status

Ajouter un jeu


Partie de l'Administrateur



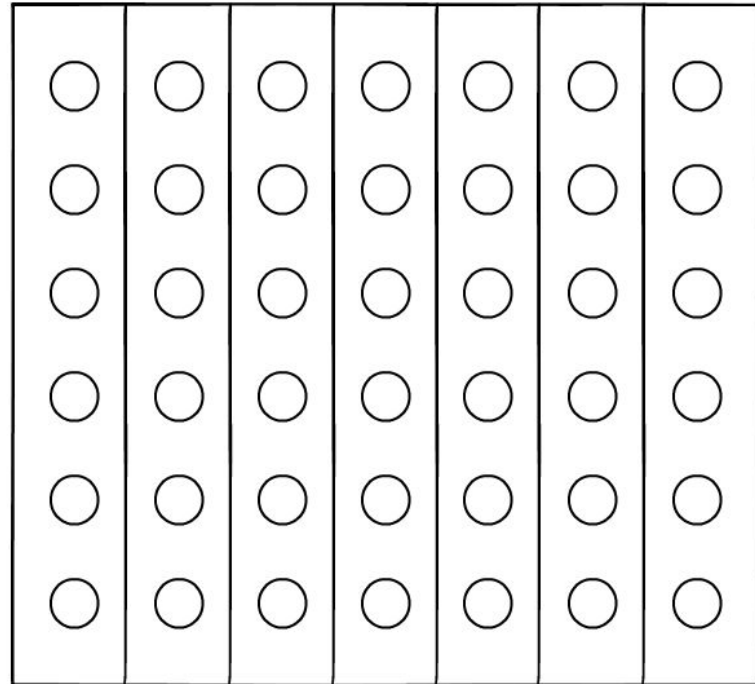
Partie de l'Administrateur

■ Player 1: 

score: 

■ Player 2: 

score: 



1

2

3

4

5

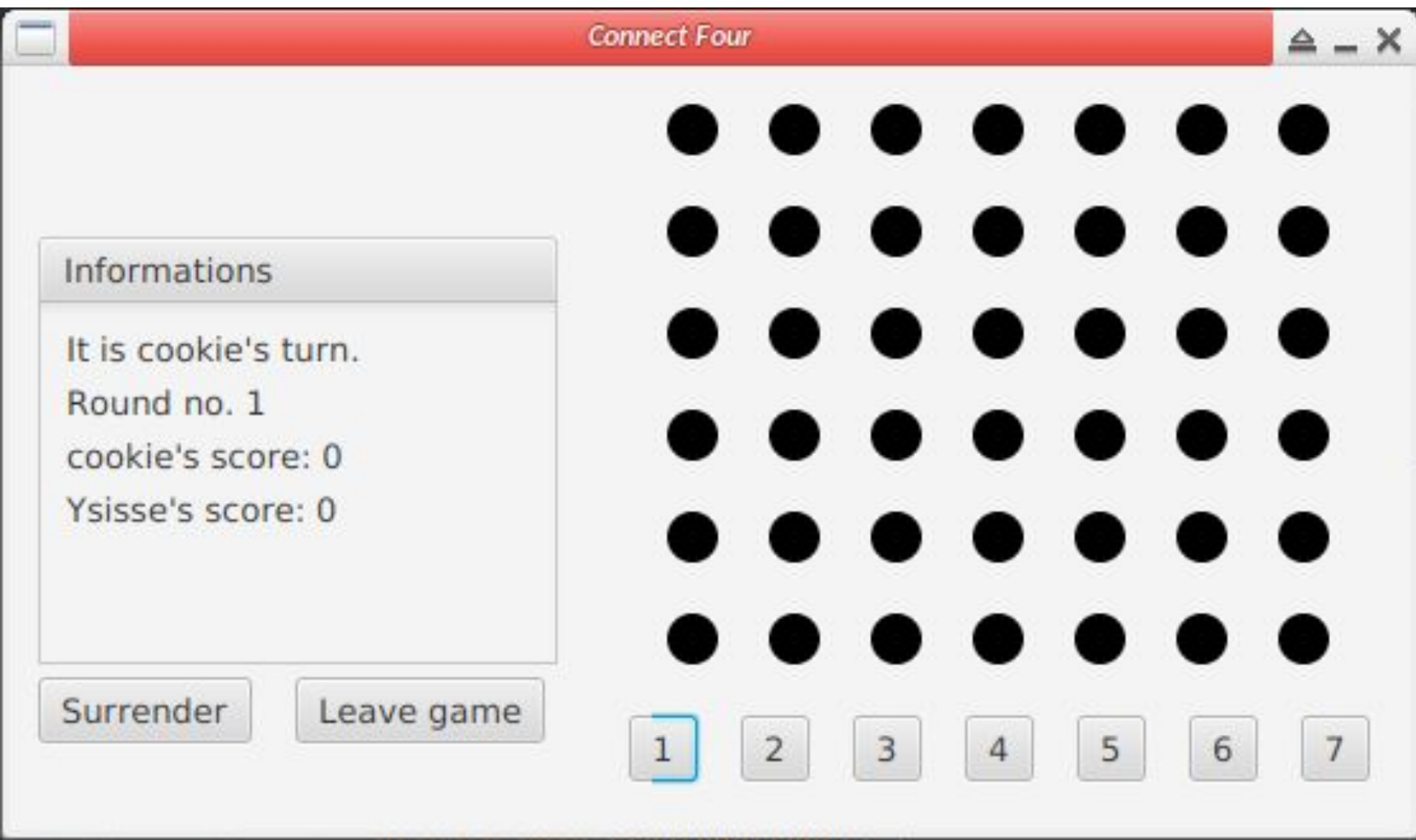
6

7

Surrender


Leave game

Puissance 4



Puissance 4

Mastermind



1

Pion bien placé

0

0

0

0

0

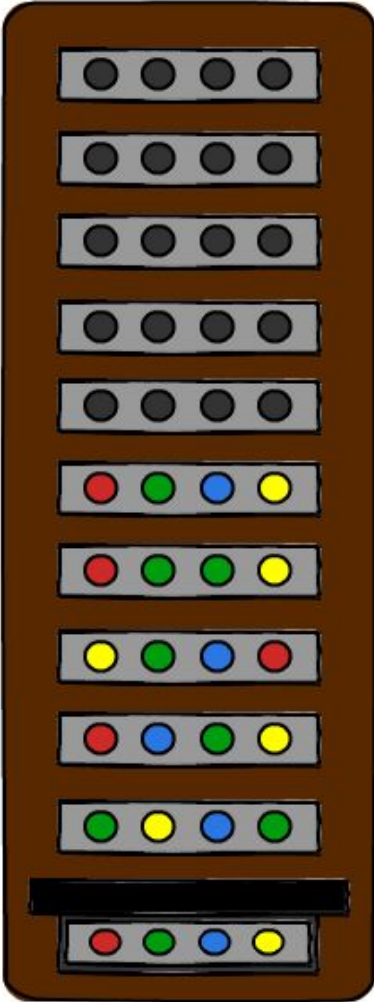
4

3

2

2

0



Pion mal placé

0

0

0

0

0

0


0

1


2

2

3




0

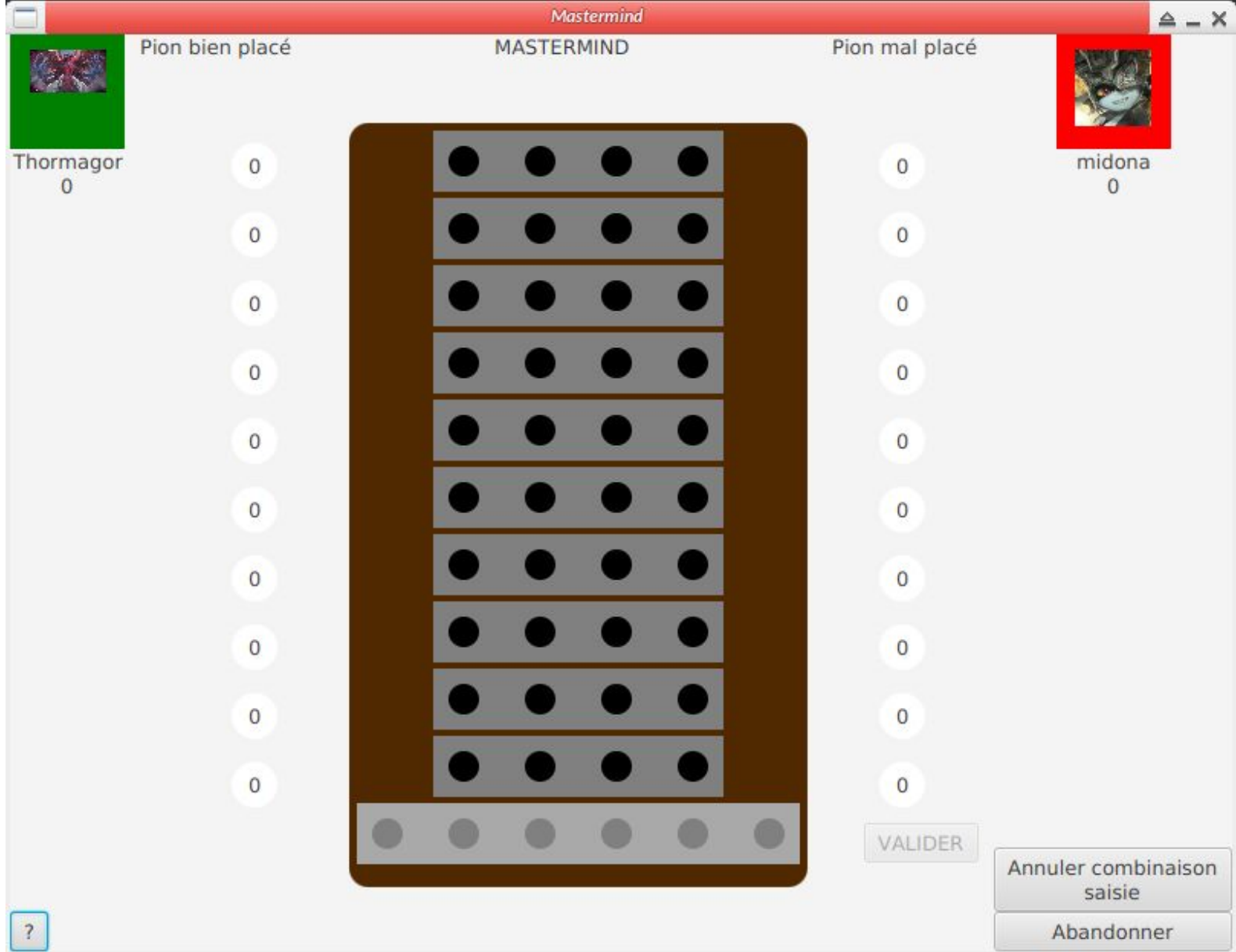


Valider

Abandonner
 Option
 Quitter



Mastermind



Mastermind

IV. Problèmes rencontrés

- Problème avec Git → réglé
- Problème avec les images dans l'onglet "Partie" → réglé
- Problème avec les threads
- Problème avec multijoueur sur les jeux :
 - pour Puissance 4 → pas réglé
 - pour Mastermind → réglé

V. Conclusion

Etat d'avancement :

- amélioration de l'IHM de la plateforme
- mettre le Puissance 4 en multijoueur
- régler la rapidité en mode non local
- mettre en place les parties ouvertes

Bilan :

- Humain :
 - ◆ travail de groupe
 - ◆ mieux gérer son temps
- Technologique :
 - ◆ mieux gérer les outils collaboratifs
 - ◆ expérience en tant que chef de projet → Marie
 - ◆ expérience sur la réalisation d'un projet

Démonstration