

DOSSIER JAVA

Projet Multi-User Dungeon

*A l’attention de M. Teyssié et M. Torguet*

**Rendu 1**

30 janvier 2019

BOURAKKEDI – Lapeyrade – OLIVIER

M1 STRI INGE UPSSITECH

118 Route de Narbonne, 31062 Toulouse

Sommaire

[Présentation 2](#_Toc535409789)

[Étape 1 : 2](#_Toc535409790)

[Introduction 2](#_Toc535409791)

[Conception 3](#_Toc535409792)

[Diagramme de cas d’utilisation 3](#_Toc535409793)

[Diagramme de classe participantes 4](#_Toc535409794)

[Diagrammes de séquence 5](#_Toc535409795)

[Résultats 6](#_Toc535409796)

[ANNEXES 8](file:///C:\Users\sylva\Dropbox\upssitech\m1\java\projet_mud_m1\docs\rendu_bourakkadi_lapeyrade_olivier_v1.docx#_Toc535409797)

[Annexe 1 9](#_Toc535409798)

# Présentation

Le but de ce projet est de créer un jeu de rôle massivement multi-joueur de type MUD (Multi-User Dungeon) en Java avec les Sockets TCP, UDP et/ou RMI. Nous avons personnellement choisi d’utiliser seulement RMI.

Par soucis de granularité, la réalisation de ce projet a été diviser en 5 étapes majeures que l’organisation de ce dossier reprendra. Nous nous attacherons pour chacune d’entre d’elles de les présenter avant de fournir la conception et le code source leur correspondant.

# Étape 1 :

## Introduction

La première étape est la base du programme, elle comprend la mise en place d’un serveur de Donjon et de discussion auquel plusieurs joueurs pourront se connecter en simultanée. Le Donjon est un damier composé de pièces dans lequel les joueurs pourront se déplacer dans les pièces nord, sud, est et ouest.

Après s’être connecté en entrant le nom de leur personnage, les joueurs arrivent dans la pièce de départ et les joueurs seront prévenu si d’autres personnages sont dans la même pièce ou arrivent dans celle-ci. Ils pourront communiquer avec ces derniers via le serveur de discussion.

Notre implémentation se fera donc entièrement sur le principe de RMI (Remote Method Invocation) où les joueurs (clients) se connecteront aux différents serveurs.

## Conception

### Diagramme de cas d’utilisation

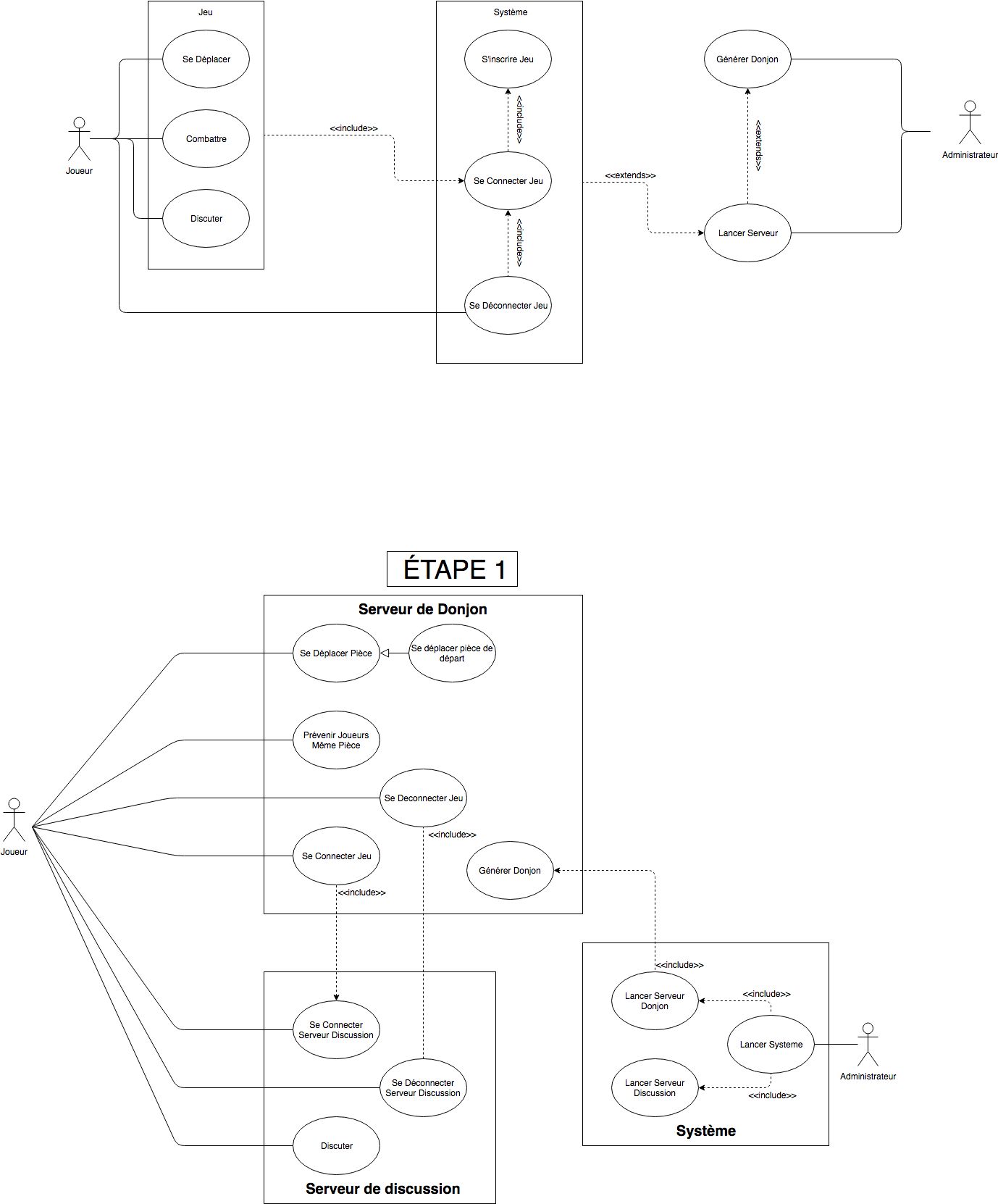
Voici le diagramme de cas d’utilisation de l’étape 1 :

Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation de l'étape 1

### Diagramme de classe participantes

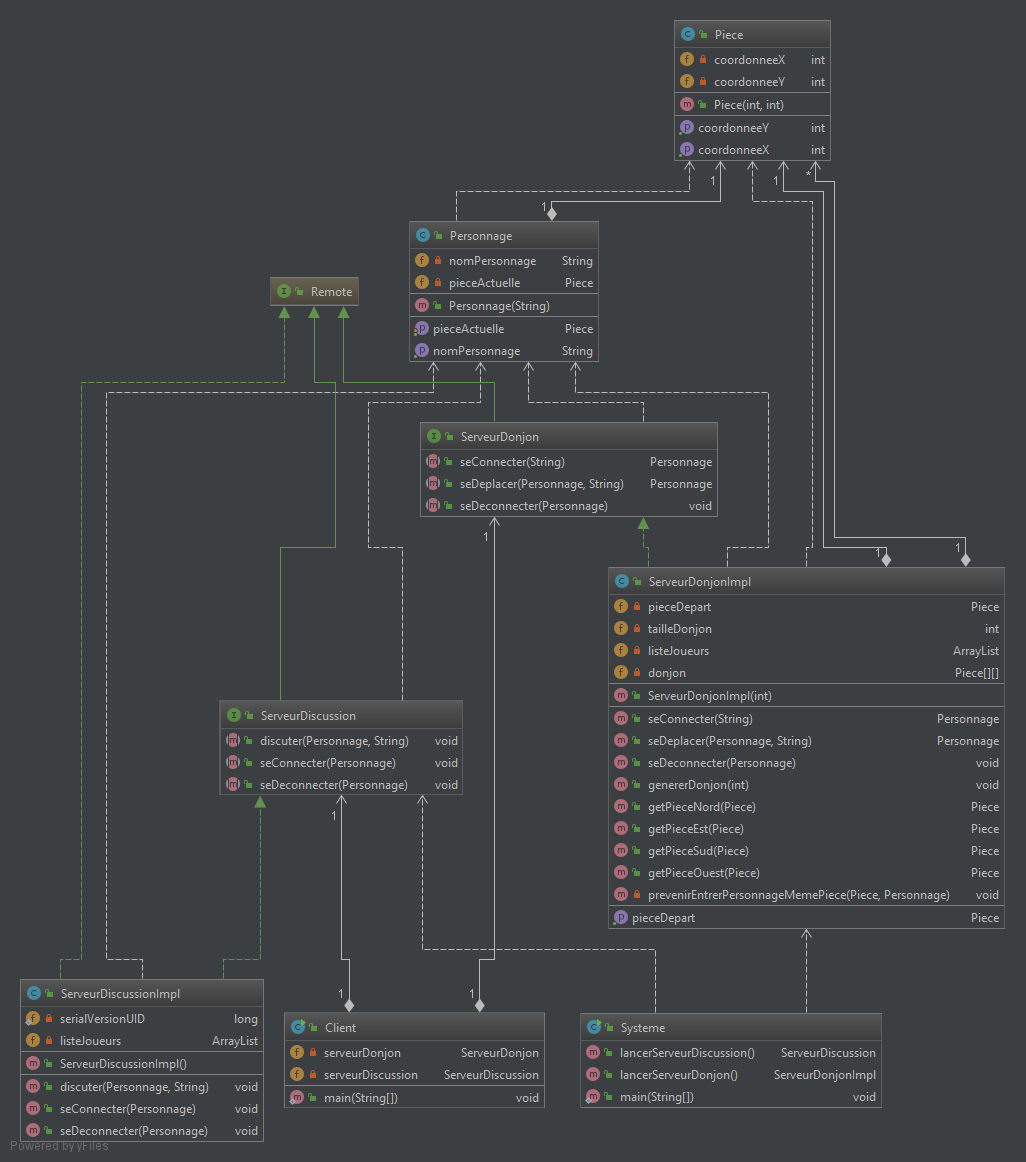
 Voici notre diagramme de classe participantes de notre étape 1 :

Figure 2: Diagramme de classes participantes de l'étape 1

### Diagrammes de séquence

## Résultats

[Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation de l'étape 1 4](file:///C:\Users\sylva\Dropbox\upssitech\m1\java\projet_mud_m1\docs\rendu_bourakkadi_lapeyrade_olivier_v1.docx#_Toc535315579)

[Figure 2: Diagramme de classes participantes de l'étape 1 5](file:///C:\Users\sylva\Dropbox\upssitech\m1\java\projet_mud_m1\docs\rendu_bourakkadi_lapeyrade_olivier_v1.docx#_Toc535315580)



30 janvier 2019

BOURAKKEDI – Lapeyrade – OLIVIER

M1 STRI INGE UPSSITECH

118 Route de Narbonne, 31062 Toulouse

*A l’attention de M. Teyssié et M. Torguet*

# ANNEXES

DOSSIER JAVA

Projet Multi-User Dungeon

# Annexe 1