

# TD 6 : Jeu Compétitif en Réseau

En équipe de deux, créez un prototype de jeu compétitif en ligne utilisant le système réseau d'Unreal Engine.

Le jeu doit permettre à plusieurs joueurs de se connecter, créer ou rejoindre des sessions de jeu, et s'affronter dans un match synchronisé.

L'objectif est de maîtriser la gestion des sessions, la réPLICATION DES PERSONNAGES ET DES ACTIONS, et d'assurer une expérience fluide en multijoueur.

---

## Requis :

- 3C complet avec contrôle joueur local et réPLICATION RÉSEAU.
  - Système de sessions en ligne fonctionnel, choix du type de matchmaking libre (Session ou Quickmatch).
  - Implémentation d'un menu principal pour gérer la connexion réseau (créer / rejoindre une partie).
  - Synchronisation réseau des personnages (position, rotation, état).
  - Lobby réseau simple affichant la liste des joueurs connectés avant lancement.
  - Interface HUD minimaliste affichant les informations synchronisées : scores, timer, état du match.
  - Gestion basique du cycle de vie de la partie (attente, en cours, fin).
  - Utilisation des RPC et réPLICATION DE VARIABLES.
  - Test du jeu en réseau local (au minimum).
  - Effets sonores.
  - Options modifiables lors du menu (au minimum).
  - Feedbacks (Animations, Materials, VFX).
  - Gestion d'équipe et de match 1v1 et/ou 2v2
- 

## Bonus :

- Intégration.
  - Modes de jeu additionnels (3v3, 4v4, Mêlée..)
  - Implémentation EOS ou Steam.
- 

## Rendu :

Rendu le 4 mars 2026 à 17h.

Build jouable réseau (local au minimum) + sources complètes.

ReadMe obligatoire expliquant :

- Architecture réseau choisie et gestion des sessions.
- Mécanismes de réplication et RPC utilisés.
- Fonctionnement du gameplay compétitif implémenté.
- Commandes et contrôles.