

Soutenance de projet

Twist-Locks en réseau

Introduction

Le but de ce projet est de programmer le jeu du Twist-Lock en réseau permettant de se faire affronter différentes équipes lors d'un tournoi.

Nous sommes une équipe de 5 composée de :

- Théo Crauffon
- Alexi Debonne
- Thibaut Fouchet
- Olivier Jonquais
- Benoit Klimczak

Table de matière

- I. Présentation du projet
 - A. Le jeu de société
 - B. Les contraintes du projet
- II. Développement
 - A. Répartition des tâches
 - B. Outils utilisés
- III. Synthèse
 - A. Difficultés informatiques rencontrées et leurs solutions
 - B. Difficultés organisationnelles rencontrées et leurs solutions

I. Présentation du projet

A) Le jeu de société

- Ce jeu a été conçu par M. Le Pivert.
- Le jeu du Twist-Lock s'inspire de la pose de ces pièces métalliques par les apprentis dockers.
- En plaçant un twist-lock sur un des coins d'un conteneur, le joueur récupère la valeur de celui-ci s'il a placé le plus de twists sur le conteneur et celle de ses voisins dans le même cas.
- L'objectif pour un joueur sera de battre ses adversaires en prenant possession des conteneurs rapportant le plus de points.

I. Présentation du projet

B) Les contraintes du projet

- Création du jeu
- Réalisation d'un réseau
- Compatibilité avec différents serveurs et clients
- Le travail à distance

II. Développement

A) Répartition des tâches

Thibault / Théo / Olivier:

- Réalisation du réseau
- Diaporama

Alexi/ Théo / Benoit:

- Liaison entre le jeu et le réseau

II. Développement

B) Outils utilisés

Pour l'organisation, nous avons gardé l'outil Discord très utile lors de notre précédent sujet.

Cependant, nous avons découvert une fonctionnalité de l'outil Visual Studio Code étant le "Live Share" permettant de travailler ensemble en temps réel.

Informatique:

- Visual Studio Code

Communication/organisation:

- Discord
- Google Drive

III.Synthèse

A) Difficultés informatiques rencontrées et leurs solutions

Difficultés:

- Réalisation d'un serveur et d'un client en UDP
- Liaison entre le jeu et le réseau

Solutions:

- Questions aux professeurs et recherches sur Internet

III.Synthèse

B) Difficultés organisationnelles rencontrées et leurs solutions

Difficultés:

- Télétravail
- Travail à plusieurs sur un diaporama

Solutions:

- Réunions vocales fréquentes
- Utilisation d'un google slide

Conclusion

Affichage cui de la grille en réseau.

```
En attente...
Message reçu par le serveur : best
En attente...
Message reçu par le serveur : zouzou
En attente...
Message reçu par le serveur : 1a1
En attente...
Message reçu par le serveur : 0a1
En attente...
Message reçu par le serveur : 4c2
En attente...
Message reçu par le serveur : 8b3
En attente...
```

```
20-coup adversaire:8b3
A B C D E
R-----
1 | 25 | 5 | 30 | 37 | 43 |
  |---|
2 | 15 | 21 | 23 | 44 | 24 |
  |---|
3 | 8 | 18 | 19 | 21 | 44 |
  |---|
4 | 39 | 25 | 30 | 40 | 33 |
  |---|
5 | 36 | 42 | 41 | 35 | 40 |
  |---|
6 | 8 | 47 | 36 | 46 | 40 |
  |---|
7 | 53 | 20 | 46 | 20 | 40 |
  |---|
8 | 5 | 49 | 42 | 50 | 41 |
  |---|
  V-----

10-A vous de jouer (ROUGE) :
```

```
C:\Windows\system32\cmd.exe
10-A vous de jouer (VERT) :
envoie au serveur chaîne
8b3
A B C D E
R-----
1 | 25 | 5 | 30 | 37 | 43 |
  |---|
2 | 15 | 21 | 23 | 44 | 24 |
  |---|
3 | 8 | 18 | 19 | 21 | 44 |
  |---|
4 | 39 | 25 | 30 | 40 | 33 |
  |---|
5 | 36 | 42 | 41 | 35 | 40 |
  |---|
6 | 8 | 47 | 36 | 46 | 40 |
  |---|
7 | 53 | 20 | 46 | 20 | 40 |
  |---|
8 | 5 | 49 | 42 | 50 | 41 |
  |---|
  V-----
```