

Manuel Utilisateur

1) Fonctionnalités

Notre application permet de :

- Se connecter avec son pseudo
- Défier un utilisateur disponible (le défi passe devant tout autre action) et accepter ou pas après avoir vu la liste des joueurs en ligne.
- Jouer au awalé avec lui en choisissant le sens de jeu (les cases vides et mauvais inputs sont gérés)
- Jouer plusieurs parties en parallèle.
- Streamer une partie à plusieurs et envoyer des messages dans le chat de partie
- Participer à un chat global

Des récentes modifications (par rapport à l'oral de vendredi) permettent de :

- Se déconnecter quand on veut
- Enregistrer les données serveur dans un JSON quand celui-ci se ferme

Par manque de temps nous n'avons pas fini de gérer :

- Le chargement du JSON au début du lancement serveur
- Gérer les cas exceptionnels de déconnexion (complexe à debugger à cause des threads)

2) Utilisation

Il faut commencer par faire « make » dans les deux dossiers puis de lancer ./server2 dans Serveur et ./client2 127.0.0.1 « pseudo » dans Client.

En tant que client il suffit de suivre les instructions pour faire les fonctionnalités de 1).

3) Solutions techniques

Nous avons opté pour l'utilisation de threads afin de tester un fonctionnement que nous ne connaissions pas. Nous avons globalement réussi à mettre en place les threads et appris à les utiliser notamment avec l'usage de mutex. Nous pensons que ce n'était pas forcément la solution la plus simple mais qui s'avérera forcément utile pour une utilisation future.

Notre partie est composée d'un plateau, d'un sens, d'un score et d'un joueur actuel. Nos défis sont composés d'un statut (partie finie, lancement, en cours et interrompue), de 2 clients, de viewers et d'une partie.

Lors d'une partie un joueur héberge le jeu et l'autre met en pause son menu. Les défis, les clients en ligne et le chat sont gérés par des listes partagées.