Brainstorming

Objectifs :

* 2 Kangourous orientés
* Déplacements fluides et + rapide vers l’avant que vers l’arrière
* Left punch, Right punch, Coup de tête, Coup de queue
* Garde
* BO3
* Initialisation correcte

Déroulement :

1. Connexion client
2. Login
3. Recherche de partie
   1. Creation d’une partie
   2. Linkage à une partie
4. Mise à jour de la partie
5. Fin d’une partie

Classes :

Player :

* ClientProcessor
* Name
* Stats
* Amis
* KangarooServerPacket
* KangarooClientPacket

Game :

* K1
* K2
* Etat
* Temps
* Map

Kangourou :

* Player
* Vie
* Dommages
* Position
* Animations
* AnimationCourante
* Flip
* Speed
* State
* Win
* Ready
* CDs…

Stats :

* Position classement
* Meilleur classement
* Elo
* Victoires
* Defaites

PacketBuffer

* Tableau packet
* Tableau de thread
* Occupation (mutex)
* Ajouter packet()
* Lire packet()

1. Connexion Client

* Création player avec CP

1. Login

* Test de validité pseudo
* Test de validité mot de passe
* Association nom / player
* Récupération des stats
* Récupération des amis

1. Chargement du menu principal

* Envoi d’une notification à chaque ami connecté
* Envoi du classement
* Envoi des infos serveur

1. Recherche de partie
   1. Création d’une partie

* Création d’un kangourou à partir du player
* Initialisation de l’état de la partie
* Initialisation des attributs de la partie
  1. Linkage à une partie
* Création du deuxième kangourou à partir du deuxième player
* M.A.J de l’état de la partie (attente chargement clients)
  1. Lancement de la partie
* M.A.J de l’état de la partie
* Envoi aux clients d’un signal de départ de la partie

1. Mise à jour de la partie
2. Réception des paquets
3. Redirection des paquets vers la partie
4. Traitement des paquets par la partie
   1. Modifier l’état des kangourous
   2. Modifier les attributs des kangourous
5. Test de fin de partie
6. Envoi des paquets
7. Fin d’une partie

* Mise à jour des statistiques des joueurs
* Mise à jour de l’état de la partie