



**UNIVERSITÉ  
DE REIMS  
CHAMPAGNE-ARDENNE**

## **TP3**

INFO0502

22 novembre 2024

VERPOORTE William

## Sommaire

<b>1</b>	<b>Objectif</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Modélisation</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Implémentation</b>	<b>2</b>

# 1 Objectif

Nous voulons reprendre les implémentations du Poker du TP2 que nous allons adaptés en modèle client-serveur. Le serveur va gérer le pseudo des clients, distribuer les cartes à chaque joueurs ainsi que les cartes qui seront partagés entre tous. Les clients recherchent leurs combinaisons la plus forte avec leurs 2 cartes et les 5 du milieu qu'ils renvoient au serveur. Quand le serveur à reçu au moins 2 combinaisons de joueurs, il l'est compare entre elles pour déclarer le vainqueurs.

# 2 Modélisation

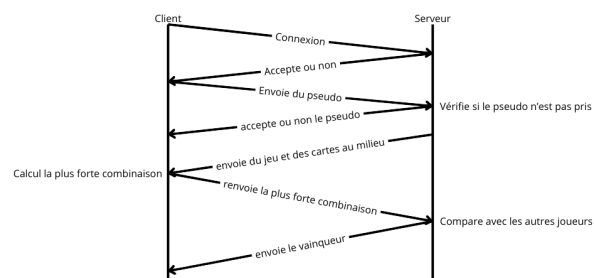


Figure 1: Modélisation Client-Serveur

# 3 Implémentation

Le serveur est implémenté par une classe `Serveur` qui gère la connexion, déconnexion, et compare les jeux des joueurs, il appelle la classe `ClientHandler` créée sur un nouveau thread pour envoyer des données et d'en recevoir. Le client est implémenté avec la classe `Client` qui se connecte au serveur et effectue tout les calculs et envoie des jeux.