



Octavio

Projet Acrobatt

Client : M. Vincent Vigon

Tuteur : M. Pierre Kraemer

Conseil 7 : Vincent Moitry

Joël Collinet

Adam Rimelé

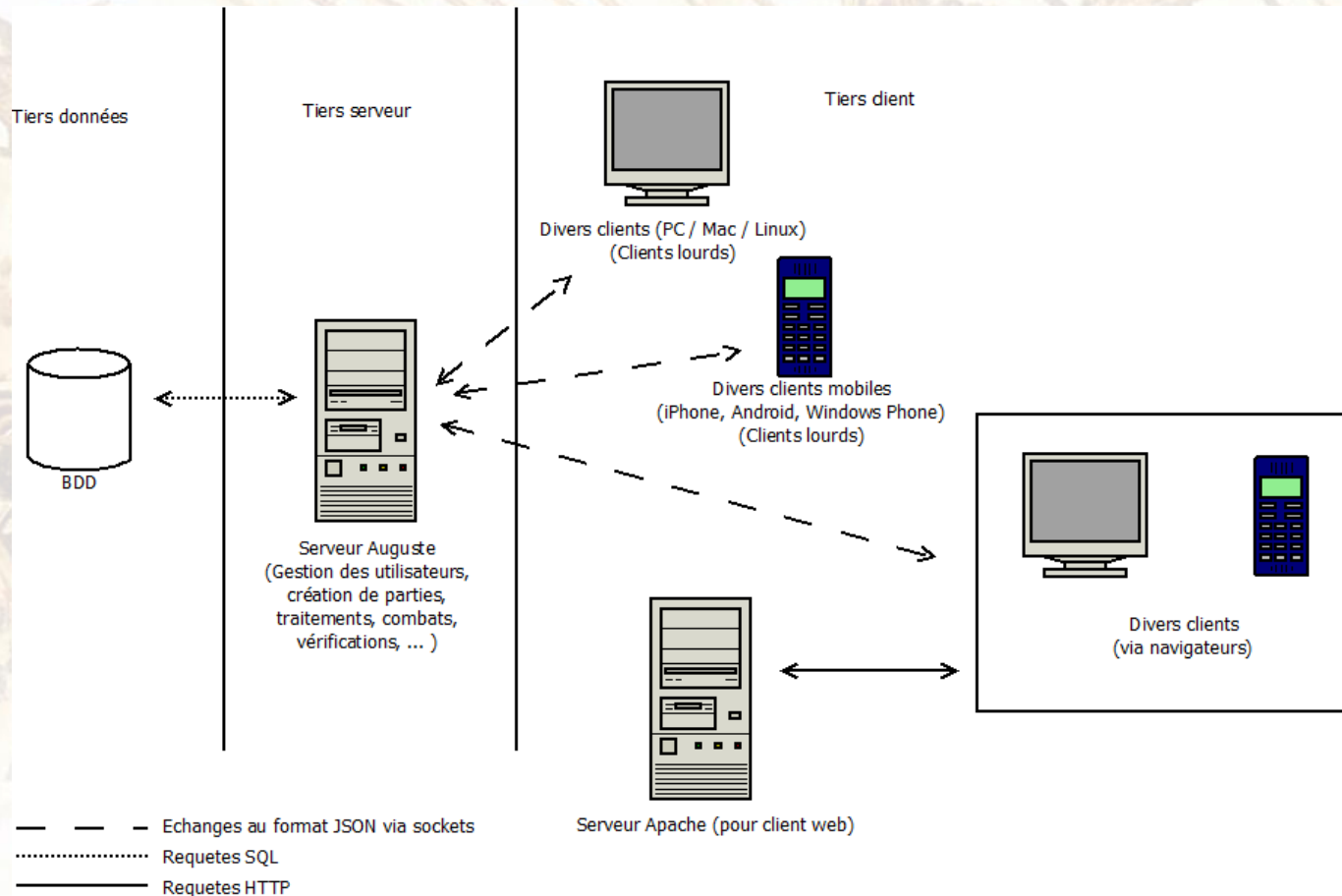
Félix Erb

Carlo Spiga

Célia Kocher

Maxime Zimmer

Matériel & logiciel

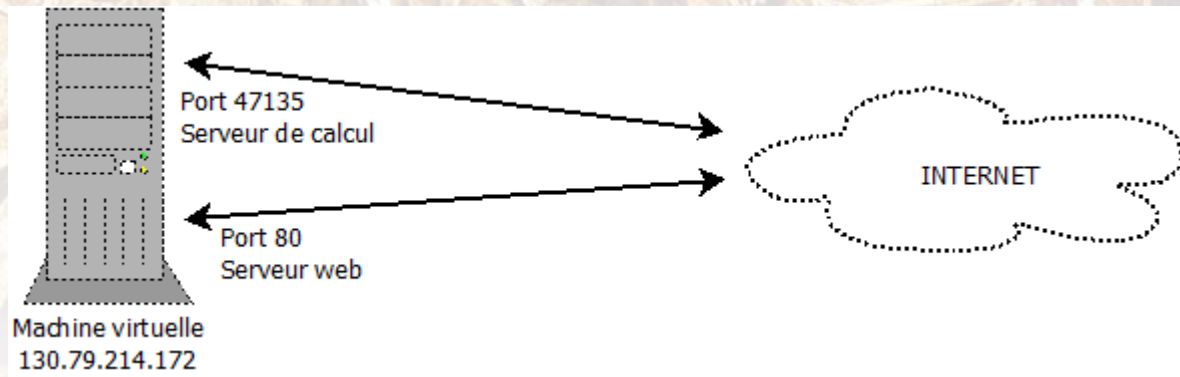


Langages & outils

- Java
- WebSocket
- JSON
- HTML 5
- CSS 3
- JavaScript (jQuery)
- Github
- Trello
- Netbeans
- Eclipse
- Sublime Text
- Chrome & Firefox

Matériel & logiciel

- Deux machines Ubuntu 12.04
- Deux serveurs (Java et Web) sur la VM



Ergonomie

The screenshot displays the Octavio web application interface. On the left is a sidebar with the Octavio logo and navigation links: Accueil, Règles, FAQ, Contact, Téléchargements, Créer une partie, and Rejoindre une partie. The main area features a large hexagonal board game. At the top of the board, a legend identifies player pieces: Desmu (blue square), Desmu (blue triangle), Desmu (blue circle), patate (pink square), patate (pink triangle), and patate (pink circle). A progress bar and a 'Finir le tour' button are located above the board. A 'Quitter la partie' button is on the left. The right sidebar shows the chat interface for user 'patate', including a 'Déconnexion' button, chat tabs for 'Chat général' and 'Chat de partie', a welcome message, and a text input field with an 'Envoyer' button.

Objectifs validés

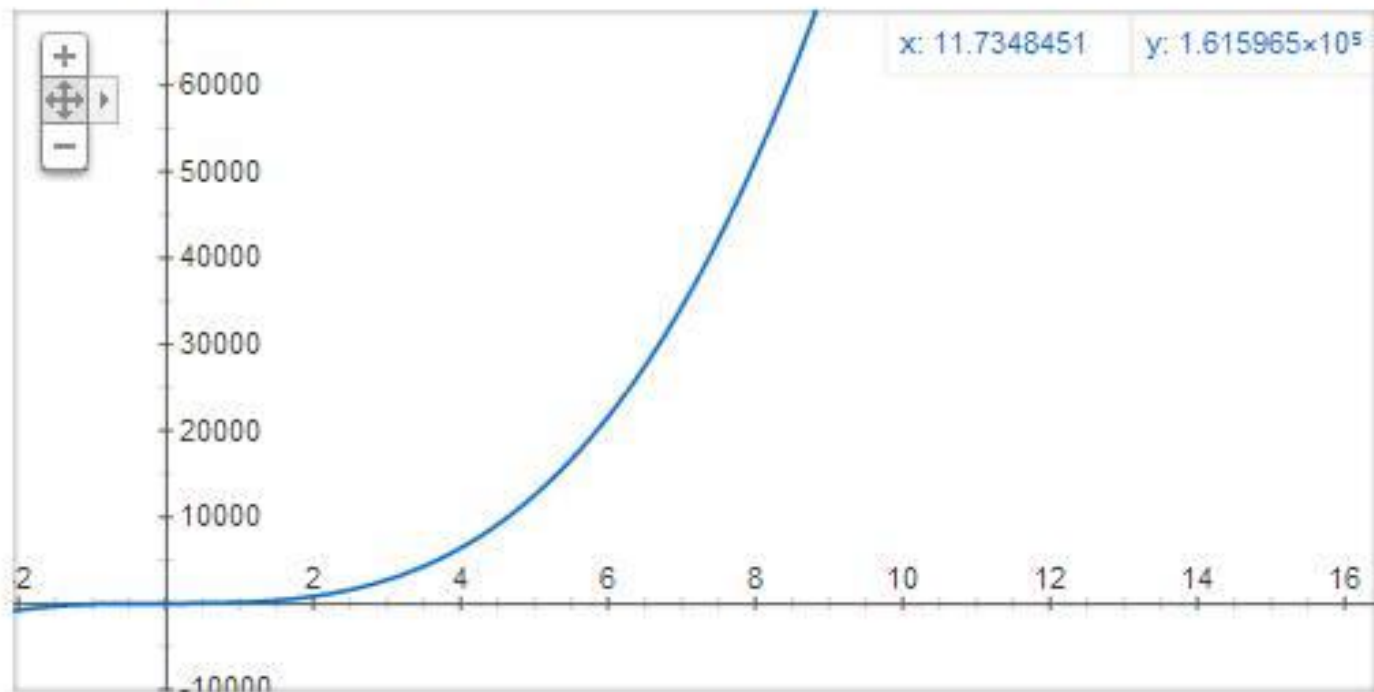
Catégorie	Description	Validation
Serveur	IA	Analyse technique de l'IA avancée
Serveur	Génération de la documentation	

Moteur

- Règles fonctionnelles
- Intelligence Artificielle basique
- Structure simple et assez souple

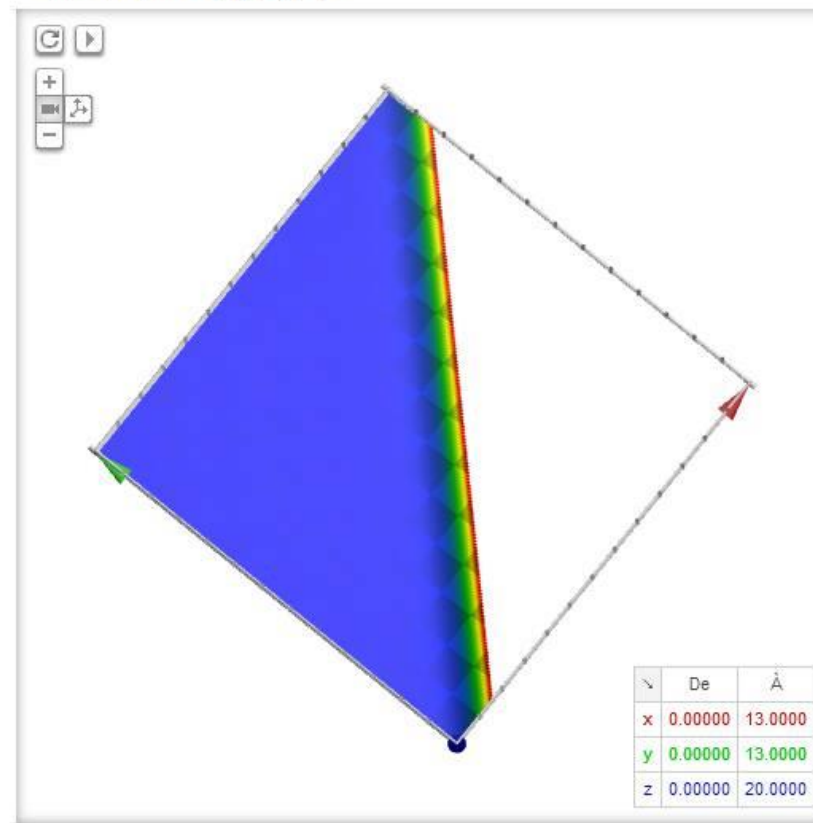
Poids du laurier

Graphique pour $x^3 \cdot 100$



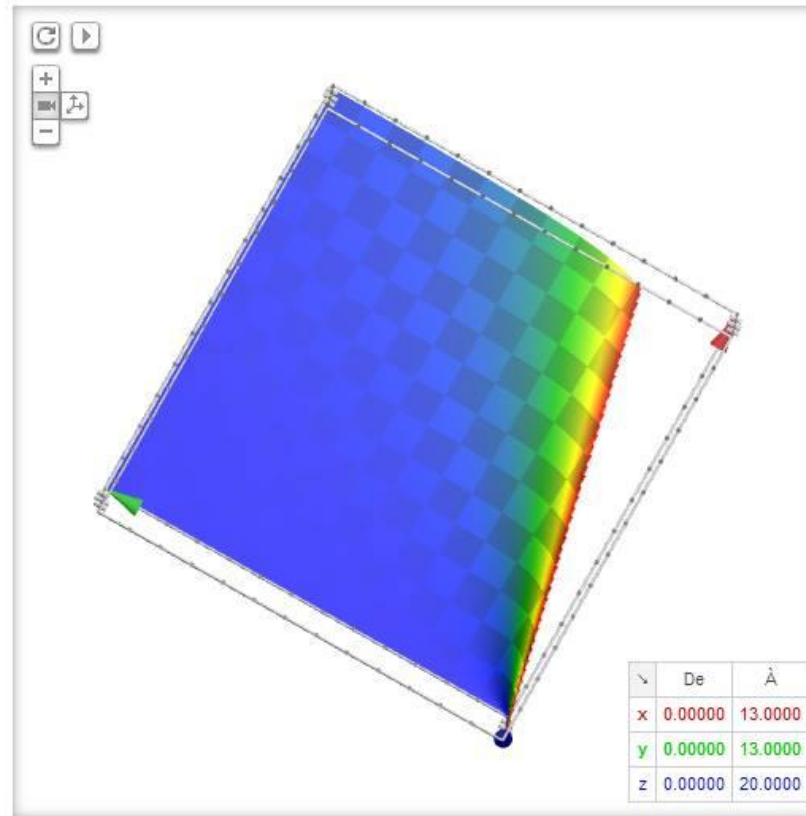
Déplacement du laurier

Graphique pour $\exp((x-y)^2)$



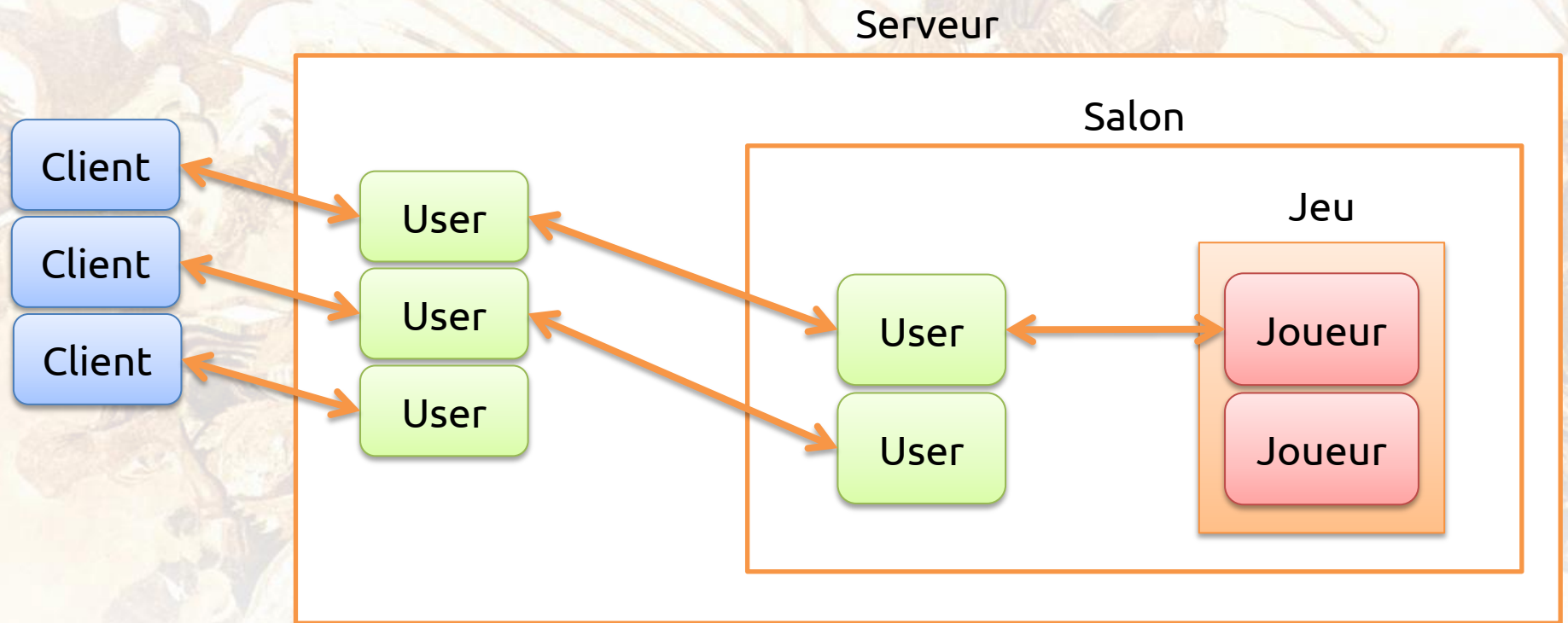
Déplacement du pion

Graphique pour $(x/y)^2$



Améliorations du moteur de jeu

- IA
 - Ajouter l'analyse des combats et des tenailles
 - Analyser les couples pions --> arrivée
 - Peaufiner les diverses fonctions et les poids
- Règles
 - Ajouter les actions relatives aux cartes
 - Ajouter les règles au cavalier et au volcan



Client

onMessage

Identification de la commande

Récupération de l'utilisateur et de sa salle

Exécution

Client

- Interprétation et exécution des commandes
- Vérification des commandes
- Gestion des erreurs

Objectifs validés

Catégorie	Description	Validation
Client Web	Compression et mise en cache des données	Chargement des pages plus rapide et pas forcément rechargées en entier.
Client Web	Timer	Le temps restant avant la fin du tour est visible.
Client Web	Configuration de partie	La configuration est visible et mise à jour pour les personnes ayant rejoint la partie
Client Web	Affichage des joueurs pendant la partie	Les joueurs et leur pions sont affichés avec la couleur de leur équipe au dessus du plateau de jeu

Client web

- Inscription
- Connexion / Déconnexion
- Chat global et de partie
- Création et configuration de partie
- Rejoindre une partie
- Ajouter des IA dans la partie

Client Web

- Jouer le laurier, les pions, les armures
- Identification des joueurs sur le plateau
- Timer de fin de tour
- Finir une partie

Objectifs validés

Catégorie	Description	Validation
Client Java (affichage)	Chat	Pouvoir envoyer des messages et les visualiser sur tous les autres clients
Client Java (affichage)	Rejoindre une partie	Pouvoir visualiser la configuration de la partie qu'on a rejoint

Client Java

- Inscription
- Connexion / Déconnexion
- Chat global et de partie
- Création et configuration de partie
- Rejoindre une partie

Objectifs validés

Catégorie	Description	Validation
Client Android	Création et configuration de partie	Pouvoir créer et configurer une partie avec des équipes, des joueurs, des robots et des légions
Client Android	Rejoindre une partie	Pouvoir visualiser la configuration de la partie qu'on a rejoint
Client Android	Jouer	Pouvoir déplacer les pions et le laurier, voir les animations à chaque fin de tour

Client Android

- Inscription
- Connexion / Déconnexion
- Chat global
- Création et configuration de partie
- Rejoindre une partie
- Ajouter des IA dans la partie

Client Android

- Jouer le laurier, les pions, les armures
- Identification des joueurs sur le plateau
- Finir une partie

Améliorations

Client	Améliorations
Client Web	<ul style="list-style-type: none">○ Ajouter un tutoriel○ Ajouter un mode super-utilisateur○ Faire plus de tests
Client Java	<ul style="list-style-type: none">○ Finaliser l'affichage○ Permettre la création et la configuration d'une partie par son administrateur
Client Android	<ul style="list-style-type: none">○ Permettre la connexion à d'autres serveurs

A sepia-toned illustration of a medieval battle scene. In the center, a large cart or chariot is being pulled by several horses. A knight in full armor, including a helmet and surcoat, stands within the cart, holding a long spear. Other knights on horseback are visible around the cart, some holding spears and others in combat. The scene is filled with the chaos of battle, including fallen soldiers and horses. The overall style is that of a historical painting or woodcut.

Merci pour votre attention