

Rapport Séance 4

Durant cette dernière séance de TP, mon objectif principal était de réaliser l'affichage du snake en entier avec l'outil Paper.js afin de rattraper mon léger retard car, rappelez-vous, j'étais en retard à cause d'une petite mal adresse de ma part : L'utilisation du canvas de l'HTML5. Comme conseillé, j'ai mis cette partie sur côté et j'ai attaqué le contrôle de l'animation par le biais de Websockets.

Contrairement à la recommandation, j'ai installé l'outil socket.io qui est je pense, plus complet et plus adapté pour l'application actuellement en développement. Je pensais y passer toute la séance, mais au final j'y ai passé environ 3 heures, pour faire en sorte de gérer l'application à travers des sockets. Je suppose avoir avancé assez efficacement et que la gestion du programme est plutôt réussie. Quand le client se connecte au serveur, le serveur ouvre un socket pour le client et le serveur détecte qu'un client s'est connecté. Au niveau du client, il doit rentrer un pseudonyme avant d'accéder au jeu, pour qu'il ait une certaine identité par rapport aux autres joueurs. En parlant d'autre joueurs, j'arrive également à détecter que d'autres joueurs se connectent sur la même partie et j'informe les autres joueurs qu'une autre personne d'un certain nom à rejoint la partie.

Après cela, j'ai entamé la partie suivante qui consiste à mettre le mode multi joueur en place. Hélas, suite à diverses recherches, je n'ai trouvé le moyen de rejoindre les deux joueurs dans la même partie. Je pensais y passer le reste de la séance et je suis effectivement resté bloqué sur ce point jusqu'à la fin de la séance. A part ça, quand j'avais mis les Websockets en place, j'ai réalisé une petite gestion des déconnexions, c'est-à-dire d'informer les autres joueurs de la déconnexion d'une personne et d'ensuite fermer sa session.

Les objectifs pour les séances à venir seront donc de réaliser le mode multi-joueurs entre les différents clients connectés au serveur, de gérer les collisions des snakes dans la session de jeu et de bien sûr réaliser l'affiche du snake en entier. Désormais, Je pense passer la majorité de mon temps à la création de la session multi, car je pense que c'est l'élément le plus complexe du mini-projet. Enfin, j'espère ne pas passer trop de temps sur les dernières tâches comme les collisions et l'illustration du snake.