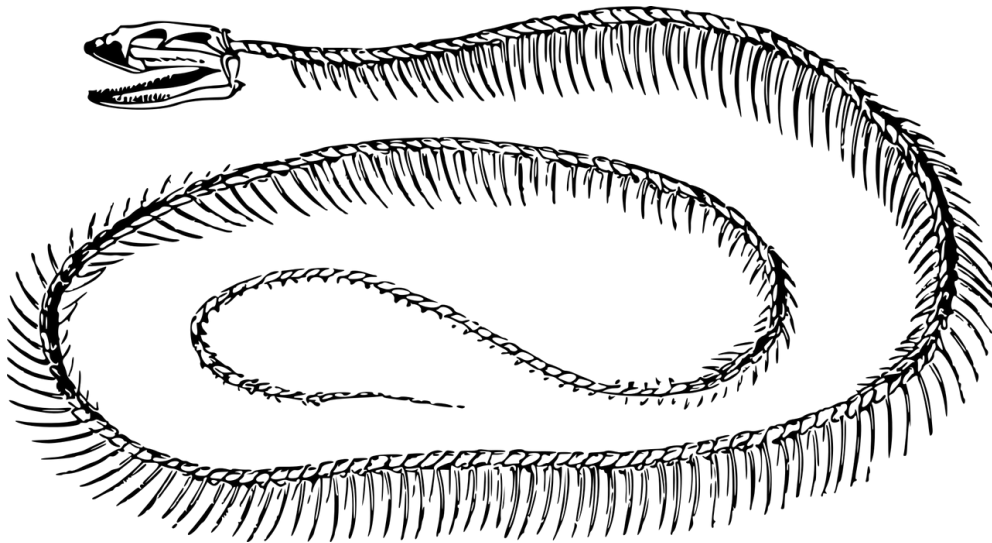


MASTER I INFORMATIQUE
DESIGN PATTERN

DÉCEMBRE 2017



Projet de Développement
Snake en réseau

Auteurs

David DEMBELE

Alassane DIOP

Rahmatou Walet MOHAMEDOUN

Professeur

Benoit DA MOTA

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Contexte	2
1.2	Objectifs	2
2	Protocole réseau	3
2.1	Motivation	3
2.2	Justification	3
2.3	Éventuels problèmes	3
2.4	Implémentation	3
3	Conception	4
3.1	Cas d'utilisation	4
3.2	Points de changement et d'évolution	4
3.3	Design envisagé	4
3.4	Justification	4
4	Conclusion	5

Chapitre 1

Introduction

1.1 Contexte

Dans le cadre de l'UE Design Pattern, de notre premier semestre de Master 1 Informatique à l'Université d'Angers, nous avons poursuivi la phase d'analyse d'un développement de jeu de Snake en réseau.

1.2 Objectifs

Chapitre 2

Protocole réseau

2.1 Motivation

2.2 Justification

2.3 Éventuels problèmes

2.4 Implémentation

Chapitre 3

Conception

3.1 Cas d'utilisation

3.2 Points de changement et d'évolution

3.3 Design envisagé

3.4 Justification

Chapitre 4

Conclusion