



Recherche successive



1

Recherche INITIALE

Première étape de mon projet

Je cherche une library nodejs pour serveur

- "nodejs server library"
 - socket.io
 - server.js
 - Express
 - https://www.reddit.com/r/node/comments/ecn9hc/best_frameworklibrary_to_make_a_game_server_for_a/
 - Actionherojs
 - colyseus.io



Mots identifiés dans la recherche 1

Socket.io

Bibliothèque Node.js pour faire des serveurs

+1 Très utilisé

Express

est un framework pour construire des applications web basées sur Node.js. C'est de fait le framework standard pour le développement de serveur en Node.js.

+1 Très utilisé

Server.js

Bibliothèque Node.js pour faire des serveurs

Actionherojs

Library Node.js pour faire des serveurs orienté jeu vidéo

colyseus.io

Library Node.js pour faire des serveurs orienté jeu vidéo

Server UDP

Server TCP

Server HTTP



2

Seconde vague

À partir de la recherche initiale

Recherche à partir des mots

- Colyseus.io
 - <https://docs.colyseus.io/colyseus/>
 - Server API
 - Matchmaker API
 - Typescript/Javascript
- Socket.io
 - <https://socket.io/docs/v4/>
 - Middleware
 - Websocket
- “Socket.io alternatives”
 - ws
- Testing
 - Jest
 - Mocha



Mots identifiés dans la recherche 2

Match maker API

Middleware

Ws

Bibliothèque nodejs pour faire des serveurs avec des Websockets

**Colyseus.io
Documentation**

<https://docs.colyseus.io/colyseus>

**Socket.io
Documentation**

<https://socket.io/docs/v4/>

Jest

Unit testing framework for javascript

Mocha

Unit Testing framework for javascript

Websocket

<https://fr.wikipedia.org/wiki/WebSocket>



3

Troisième vague

À partir de la recherche initiale

Approfondissement par question

- Dans la documentation de Colyseus pour le matchmaker(<https://docs.colyseus.io/colyseus/server/matchmaker>)
 - On trouve le principe de Room :
 - Côté serveur et client
 - Création de “room”
 - Rejoindre une “room”
 - Timing event
 - How to & Tech demo
- Dans la documentation de Socket.io (<https://socket.io/docs/v4/>)
 - Middleware
 - A middleware function is a function that gets executed for every incoming connection



Mots identifiés dans la recherche 3

Room

Pratique pour le
multijoueur

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLumYWZ2t7CRueXsocQXOGgewmwzohliof>

<https://www.youtube.com/watch?v=LWHm1sYm4W8>

Time Event

Je pense que ça peut
être pratique pour mon
jeu en tour par tour

<https://github.com/decentraland-scenes/Colyseus-Tutorial>

https://www.youtube.com/watch?v=WgPo_ktbN9I

Middleware

How To

<https://docs.colyseus.io/colyseus/how-to/custom-room-id/>

Tech Demos

<https://docs.colyseus.io/colyseus/demo/shooting-gallery/>



Recherche successive



FIN