

PALEO WAR

Ana Domingos - David Da Silva - Jeremy Hottinger - Yvann Argentin

L'idée

- 2 équipes
- Équipés de tags et de scanner RFID
- Participants différenciés (Habits, écharpe)
- Application smartphone
- Caution (p.ex. carte d'identité)

Objectifs

- Trouver et scanner le plus d'ennemis

Le participant qui a le plus de scan gagne

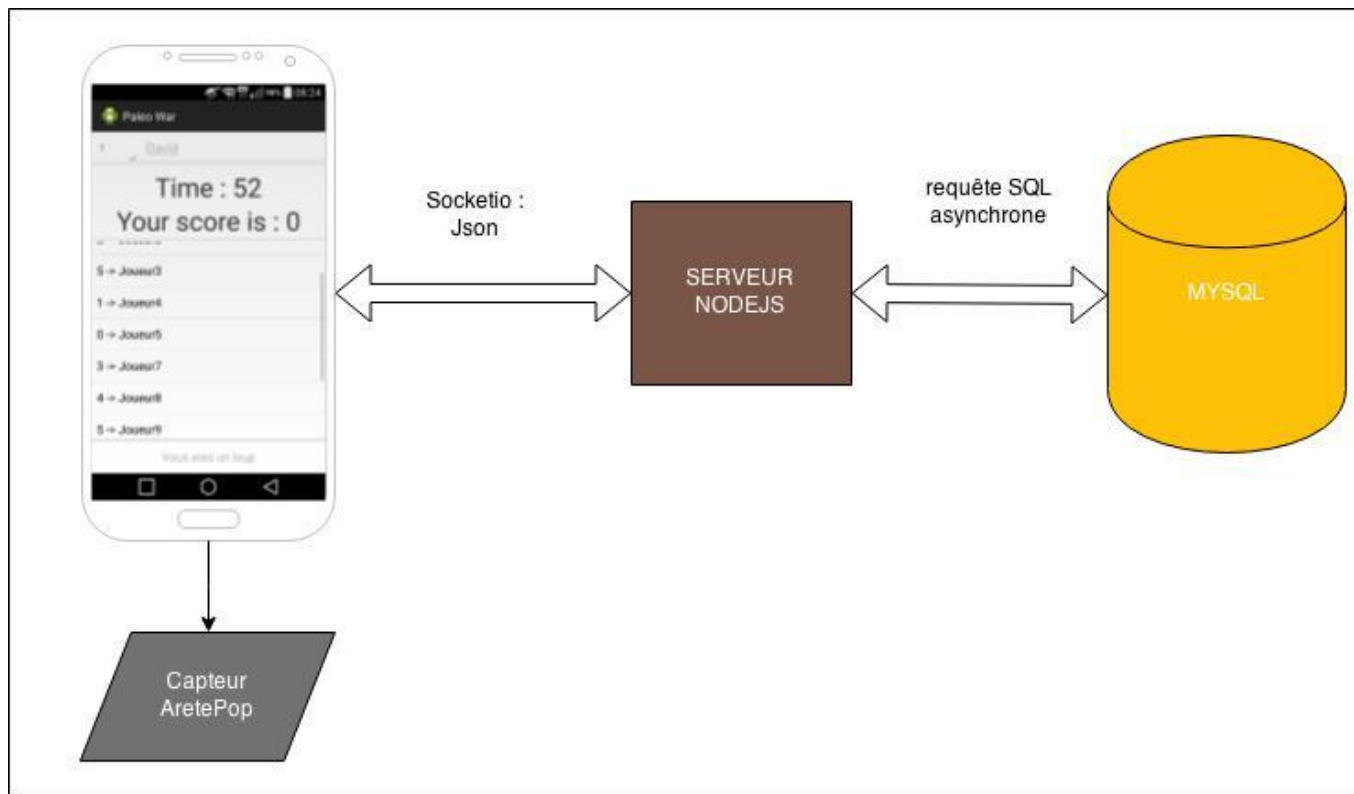
Architecture

- Serveur
 - Connexion à la base de données
 - Relais des messages
- Application android
 - Scanner AretePOP
 - Envoie et réceptionne les message

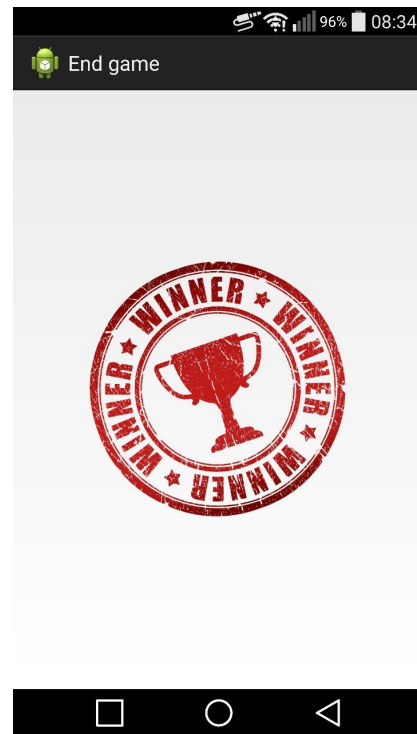
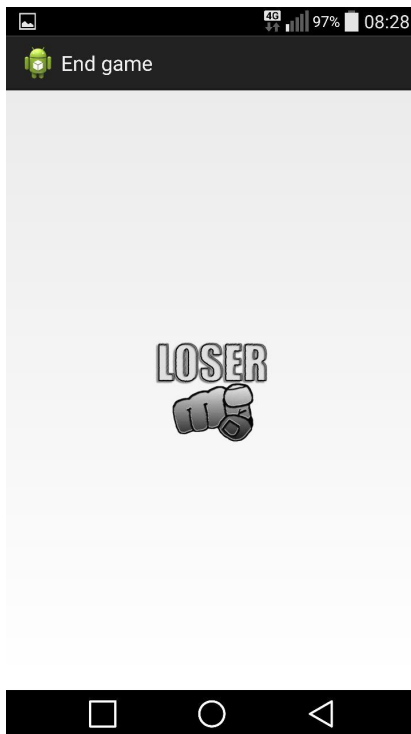
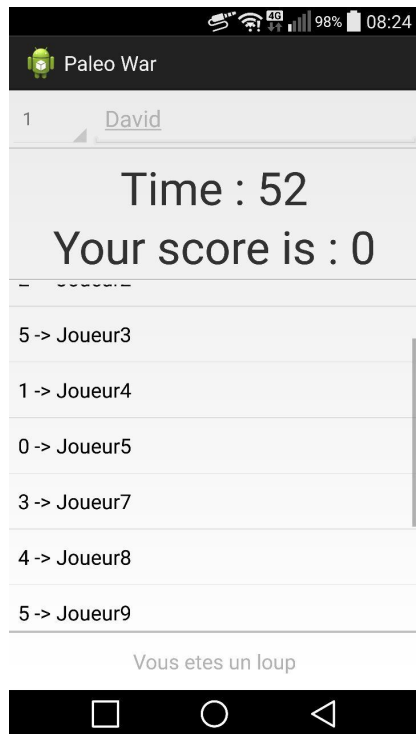
Technologies

- Java
 - Application Android
- NodeJS
 - Serveur
- SocketIO
 - Communication client - server
- MySQL
 - Centralisation des données

Communication



Interface



Améliorations

- Portage sur iOS
- Géolocalisation
- Interface graphique

Conclusion

- Projet concret
- Réflexion sur envies utilisateurs
- Billets Paleo gratuits