

# Ingénierie des technologies de l'information

## Connected Four

### A IoT implementation of the Connect Four

#### Objectifs

Ce projet a comme objectif de concevoir une version revisitée du jeu puissance quatre en donnant la possibilité à deux personnes distantes d'y jouer.

Nous avons réalisé :

- 2 consoles qui gardent l'aspect originel du jeu et sont "connectées" via internet.
- Un site Web qui permet de visualiser la partie en cours et de configurer les consoles de jeu
- Le serveur "applicatif" qui gère le jeu

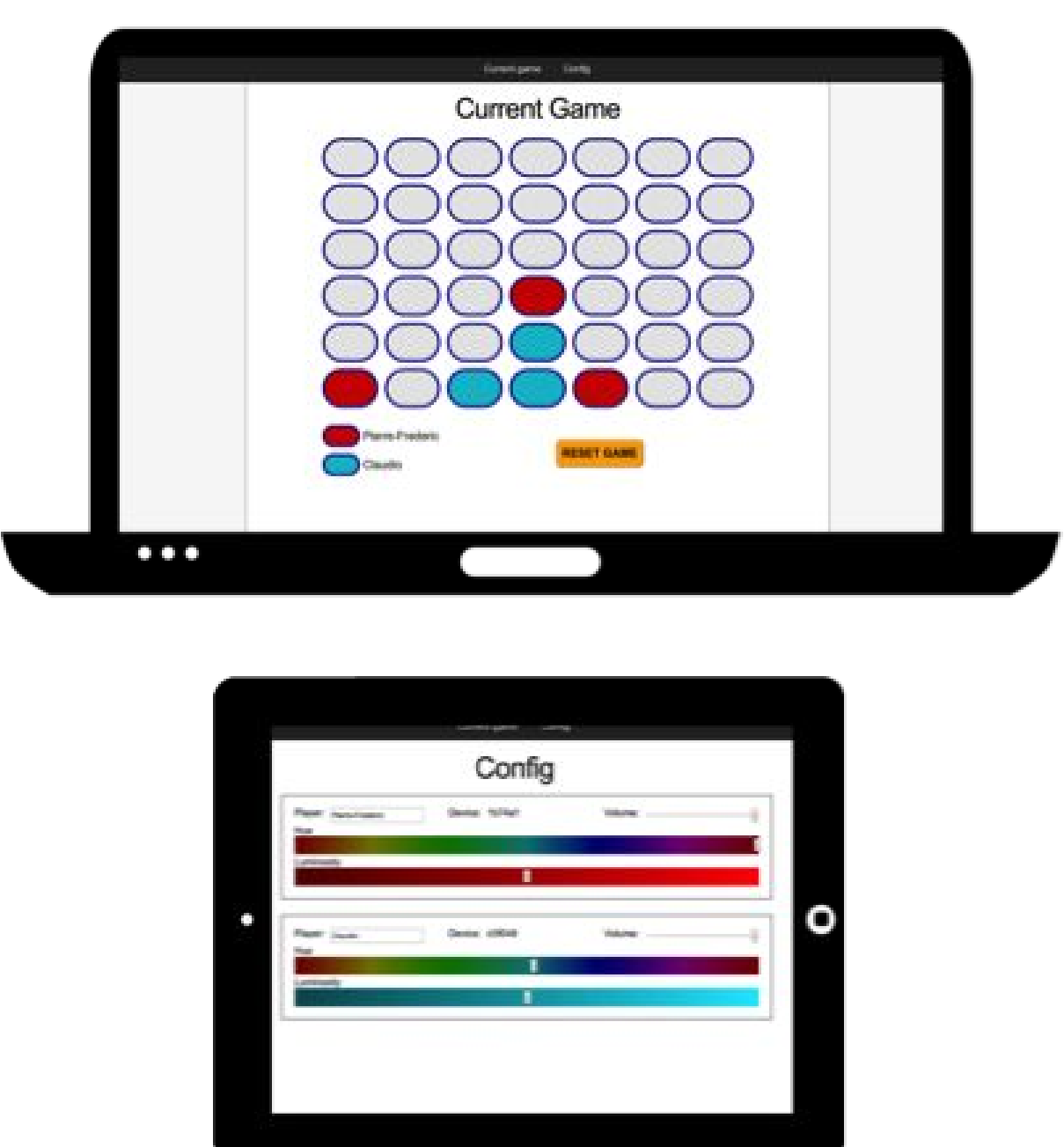


#### Le jeu

Chaque Connected Four est muni d'un micro-contrôleur équipé du Wifi.

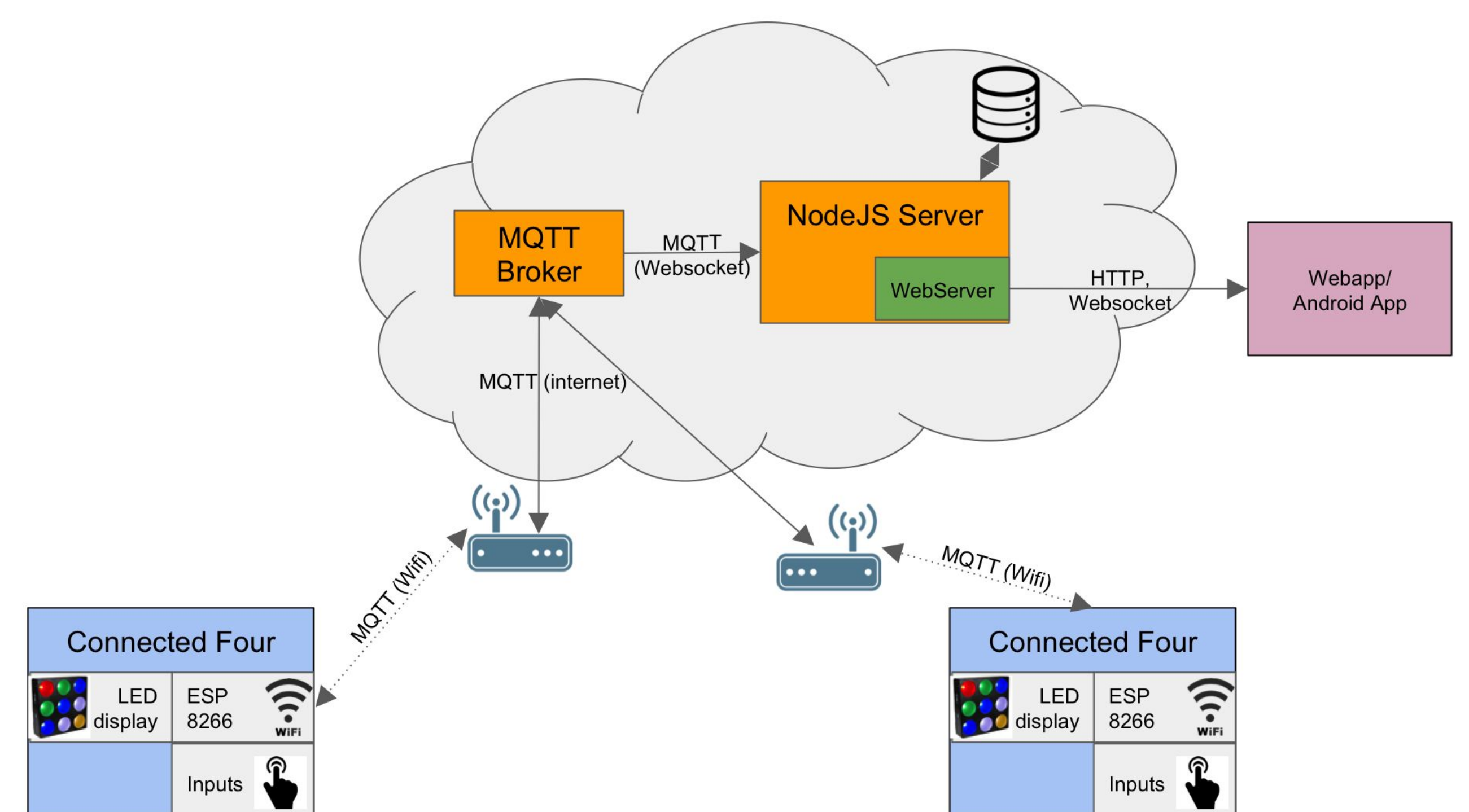
Ils se connectent à un Broker MQTT à travers internet.

Les messages MQTT sont échangés avec le serveur "applicatif". Ce dernier intègre les règles du jeu, le gère et transmet les ordres aux Connected Four.



#### Le WEB

Une application web permet de consulter les diverses informations concernant la partie en cours, de régler les couleurs des pions ainsi que le volume sonore de chaque console de jeu.



Auteurs:  
Claudio Daniel Martins Sousa  
Pierre-Frédéric Flammier

Enseignant:  
Dr. Fabien Vannel

L'avenir est à créer