

# RAPPORT PROJET PROGRAMMATION RÉSEAU

*Enseignant : Monsieur Serghei VERLAN*



**KANYAMIBWA Blandine & LE BLANC Dilys**

17/03/2019

UPEC – L3 INFORMATIQUE

## INTRODUCTION

Dans le cadre du projet de programmation Réseau et Concurrente, nous avons développé une version du jeu de cartes UNO en langage JAVA se jouant de 2 à 4 joueurs.

## RÉALISATIONS EFFECTUÉES

- Interface utilisateur graphique avec le nom des carte et des joueurs
- Boutons pour effectuer des actions lors du jeu
- Mise en place du serveur lors du lancement du jeu
- Connexion d'un seul joueur au serveur
- Conception du modèle du jeu

## POINTS NON-TERMINÉS

- Espace chat
- Connexion de plusieurs joueurs au serveur
- Réalisation de salons pour des parties à 2, 3 et 4 joueurs connectés

## PROBLÈMES ÉVENTUELS