Projet Spicy Invader

UX, OO, DB

Ethan Schafstall

28.08.2023-03.11.2023

Table des matières

[1. Introduction 1](#_Toc135905380)

[2. Protocole MQTT 2](#_Toc135905381)

[3. Infrastructure virtuelle 3](#_Toc135905382)

[3.1 Paquets 3](#_Toc135905383)

[3.2 IPs et masques 3](#_Toc135905384)

[4. Implémentation 8](#_Toc135905385)

[4.1 Activation de service mosquitto 8](#_Toc135905386)

[4.2 Commandes de Communication 8](#_Toc135905387)

[4.3 Tests du Communication 9](#_Toc135905388)

[4.3.1 Test RaspBroker allumé 9](#_Toc135905389)

[4.3.2 Test RaspBroker éteinte 10](#_Toc135905390)

[5. Conclusion 12](#_Toc135905391)

# 1. Expérience utilisateur (UX)

# 1.1. Introduction

# 1.2. Analyse

# 1.3. Conception

# 1.4. Évaluation

# 2. Programmation orientée objet (OO)

# 2.1. Introduction

# 2.2. Analyse fonctionnelle

# 2.3. Analyse technique

# 3. Base de données (DB)

# 3.1. Introduction

## 3.2. Importation données et schéma de base de données

## 3.3. Gestions des utilisateurs

## 3.4. Requêtes de sélection

Les requêtes de select SQL servent à récupérer des donnés depuis la base de données du jeu, pour ensuite afficher/ou en servir pour l’UX, ainsi que le fonctionnement du jeu.

### 4.4.1

### 4.4.2

### 4.4.3

### 4.4.4

### 4.4.5

### 4.4.6

### 4.4.7

### 4.4.8

### 4.4.9

### 4.4.10