

Élaboration d'un jeu multijoueur en HTML5

Florent Marchand de Kerchove

27 juin 2011

Outline

- 1 Dummy title
Dummy subtitle
- 2 Technologies fondatrices
JavaScript
Canvas HTML
WebSocket
Node.js
- 3 Derrière Spacewar
Règle du jeu
Côté client
Côté serveur
- 4 Dummy title 2
Dummy subtitle 2

Intro

[Rationale]

Historique de JavaScript

- Langage de programmation des navigateurs web
- Créé en 1995 par Brendan Eich de Netscape
- Standardisé sous le nom d'ECMAScript in 19??
- Possibilités limitées au début
- Regain d'intérêt avec Ajax
- Nombreux frameworks puissants (jQuery, CommonJS, Dojo)
- Présent sur la majorité des sites d'aujourd'hui

Caractéristiques de JavaScript

- Descend de Scheme et Self
- Langage fonctionnel, dynamique
- Faiblement typé, *closures*
- Héritage par prototype
- Syntaxe héritée du C

Attraits de JavaScript

- Langage de haut niveau
- Multi-plateforme (JVM sans installation)
- Fonctionnalités asynchrones
- Programmation évènementielle

Inconvénients de JavaScript

- Tendance verbeuse
- Globales implicites
- Opérateurs d'égalité coercitifs

CoffeeScript

- Langage intermédiaire qui compile vers JavaScript
- Syntaxe empruntée au Ruby
- Épuré et concis
- Array comprehension, lambda function, bindings, anonymous wrappers ...

Merci

Questions / Réponses