

PAN Julien
BERHOUMA Dhia
MISTRY Jay

Université Paris 8
25 Avril, 2019

Rapport de projet : Serveur - Client

Jeu du Pierre-Feuille-Ciseaux

1. Introduction :

Le projet consiste à programmer un serveur avec des clients en utilisant les sockets. Le but est d'émettre et de recevoir des données du serveur aux clients. Ce projet là est programmé dans le langage python 3, qui permet de se connecter au serveur et de jouer au pierre-feuille-ciseaux (P-F-C) entre 2 utilisateurs.

2. Fonctionnement du Serveur - Client :

Il faut d'abord démarrer le serveur en compilant et exécutant le fichier server.py, puis de faire même avec le fichier client.py. Pour que le jeu démarre et fonctionne correctement, l'adresse IP utilisé doit être l'adresse IPv4 où le server.py est lancé. De même pour les clients, ils doivent avoir l'adresse où le serveur est exécuté dans le fichier network.py. Enfin, le nombre maximum de client doit être de 2 joueurs pour jouer au P-F-C. Quand deux clients sont connectés, il suffit que les deux clients appuie dans la fenêtre de l'application pour que le client attende un autre client. Dès qu'ils sont prêts, le jeu commence en ayant 3 choix, la pierre, la feuille ou les ciseaux. Chaque client à sa propre fenêtre, si un client a fini de choisir, il doit attendre que l'autre client est choisi pour comparer les choix faits, et de déterminer le gagnant de la partie. En cas de déconnexion, le jeu s'arrête, sinon, le jeu continue tant qu'un client n'a pas quitter l'application. Le client qui n'a pas quitté peut attendre la connexion d'un autre client pour pouvoir à nouveau jouer.

3. Conclusion :

Le projet a été réalisé avec un jeu simple en python 3 et a été programmé dans le fichier game.py grâce au package PyGame. Puis, le client.py est relié avec network.py pour la connexion et l'affichage du jeu. Enfin le fichier server.py, pour lancer un serveur sur le terminal avec l'adresse IPv4 du terminal utilisé. (wlp2s0 ...
inet : [Adresse] avec la commande "ifconfig")