

Bataille : test effectué sur Moe

Nom et prénom de(s) étudiant(s) : Verwilghen Maxime -Yakoub Jacques

Découpe en module

Donnez ci-dessous la liste des fichiers que comprend votre application :

- Client.c
- Client.h
- Serveur.c
- Serveur.h
- types.h
- AfficherCarte.c
- AfficherCarte.h
- MemoirePartagee.c
- MemoirePartagee.h

NB : Fichiers « dépréciés » :

- messages.c
- messages.h

(Ces fichiers permettaient la sérialisation / désérialisation des messages),

Ceci a été abandonné suite à la remarque du dernier livrable , suggérant d'envoyer des structures

Programmation mettez un commentaire qui explique où en est votre application pour les items donnés ci-dessous : _

Makefile	Makefile complet et opérationnel
Découpe en module	Le code a été découpé en 4 parties principales : le serveur, le client , la gestion de la mémoire partagée ainsi que le code propre à l'affichage des cartes
dialogue TCT/IP	Fonctionnel (choix du select avec timer)
Mémoire partagée	Implémentation réalisée dans MemoirePartagee.c . Elle n'est utilisé que pour l'écriture, L'accès en lecture à la mémoire partagée se passe par la fonction lireMemoire(int nombreJoueurs) mais du à des bugs dont l'origine est inconnue, elle a été 'désactivée'.
Sémaphores	Implémentation opérationnel et réalisée dans MemoirePartagee.c
Algorithme des écrivains-lecteurs	Implémentation opérationnel et réalisée dans MemoirePartagee.c
Paramétrisation(tps d'inscription, ..)	Constantes définies dans types.h
Logique du jeu inscription distribution des cartes un tour	Le code propre à la logique du jeu a été implémenté. L'affichage du gagnant est fait de la manière suivante : le joueur vainqueur aura un message qui lui notifie sa victoire.

une manche calcul du score affichage du gagnant	
---	--

Exécution

	commentaire
Modifier durée du time out (10 secondes) et le nombre maximum de joueurs (3) puis lancer le makefile	Fonctionnel
Lancer un joueur sans serveur	Joueur se quitte après tentative d'inscription
Lancer deux serveurs	Le 2e serveur ne peut pas avoir faire l'accès exclusif de l'adresse (erreur bind)
Lancer un joueur, attendre 10 secondes → vérifier que la partie est annulée	Fonctionnel
Lancer un serveur et deux joueurs → démarrage après 10 secondes → vérifier le déroulement du jeu → vérifier qu'il y a bien un gagnant → vérifier que les joueurs se terminent → vérifier que le serveur se réinitialise → lancer deux nouveaux joueurs et commencer une partie	Déroulement du jeu pas complètement testé
Si le serveur est ko, relancer-le. Puis lancer deux joueurs et jouer, un joueur introduit un ctrl D → il se termine → l'autre gagne	Le joueur restant est notifié de sa victoire après avoir envoyé une carte (et avoir attendu la durée du timer).
Si le serveur est ko, relancer-le. Puis lancer deux joueurs et jouer, un joueur introduit un ctrl C → il se termine → l'autre gagne	Le joueur restant est notifié de sa victoire après avoir envoyé une carte (et avoir attendu la durée du timer).
Si le serveur est ko, relancer-le. Puis lancer deux joueurs et jouer, lancer un joueur supplémentaire → il est refusé tuer un joueur (kill -9) → l'autre gagne	Le joueur restant est notifié de sa victoire après avoir envoyé une carte (et avoir attendu la durée du timer).
Si le serveur est ko, relancer-le. Lancer quatre joueurs dans les 10 secondes prévues pour l'inscription, vérifier que le dernier candidat est refusé commencer la partie tuer un joueur → le jeu continue à 2 tuer un 2 ^{ème} joueur → le dernier gagne	Fonctionnalité pas complètement testée, Cela devrait réagir comme le point précédent,
Relancer-un serveur et trois joueurs puis tuer le serveur (Ctrl-C) → les ipc sont bien supprimés	Fonctionnel