

PROJET DE RÉSEAU

JEU DU MORION AVEUGLE

- ▶ Première version : échanges d'entiers
- ▶ Deuxième version : échanges de tableaux
- ▶ Les extensions

- ▶ Grille complète côté serveur
- ▶ Rendu "graphique" et grille individuelle côté client
- ▶ Echanges d'entier entre serveur et client

```
X.send(bytes(str(entier).encode('utf')))  
entier_recu = int(X.recv(1024))
```

DEUXIEME VERSION : ECHANGES DE TABLEAUX

- ▶ Jeu complet côté serveur
- ▶ Rendu "graphique" côté client
- ▶ Echange de données via Pickle

```
#Serveur envoie  
message = pickle.dumps([CODE, Data])  
client.send(message)  
  
#Client reçoit  
tmp = serveur.recv(1024)  
recu = pickle.loads(tmp)
```

- ▶ Mode solo
- ▶ Initiative aléatoire
- ▶ Fonction rejouer

```
#fonction handle, client.py
if (code == REPLAY) :
    print("Souhaitez-vous rejouer une partie ?")
    print("Tapez 1 pour rejouer, 0 sinon.")
    shot = input()
    tmp = int(shot)
    server.send(bytes(str(shot).encode('utf')))
```

- ▶ Mode spectateur
 - ▶ Non fonctionnel
 - ▶ Affiche plusieurs fois la grille reçue
 - ▶ Problème de boucle côté serveur ?