

Projet Perudo

1. Répartition des rôles

Lionel Dromer et Thomas Brun ont fait la partie C++ du pérudo, c'est à dire le Gestionnaire (Gestionnaire.cpp + Gestionnaire.hpp), le Debug (Ldebug.cpp + Ldebug.h) et le header.h

André Aubin a fait tout le reste (Qt + Systeme).

2. Notes et fonctionnement global du programme

Le répertoire du projet contient deux répertoires :

- Serv : contient les sources du serveur
- Client-GUI : contient les sources et les ressources du client.

Le serveur marche exclusivement sur console, et est normalement portable sous windows en ajoutant les paramètres -lpthread (et sous windows : -lwsock32).

```
g++ -g -o serv main.cpp Linker.cpp LServeur.cpp ../LDebug.cpp  
Gestionnaire.cpp -lpthread
```

Le client marche en graphique et sous console, et démarre en mode graphique par défaut. On peut le démarrer sous console en lui donnant -c comme argument de ligne de commande.

La partie graphique n'est pas entièrement achevée, elle contient de gros bugs de « freeze », c'est à dire que quand on se déconnecte, ou quand on ne joue pas, la fenêtre ne répond plus. On reprend la main lorsque c'est à notre tour.

Tous les fichiers sources sont documentés en Doxygen, le fichier de configuration est (normalement) dans le répertoire.

Pour compiler le client, il est nécessaire de passer par Qt, autrement dit :

```
Qmake -project
```

```
Qmake
```

```
make
```

Lorsque que l'on joue en mode console, **pour déclarer un dudo (c'est à dire qu'on pense que le joueur précédent a tout faux), on parie sur 0 dés de valeur 0.**