



PROJET

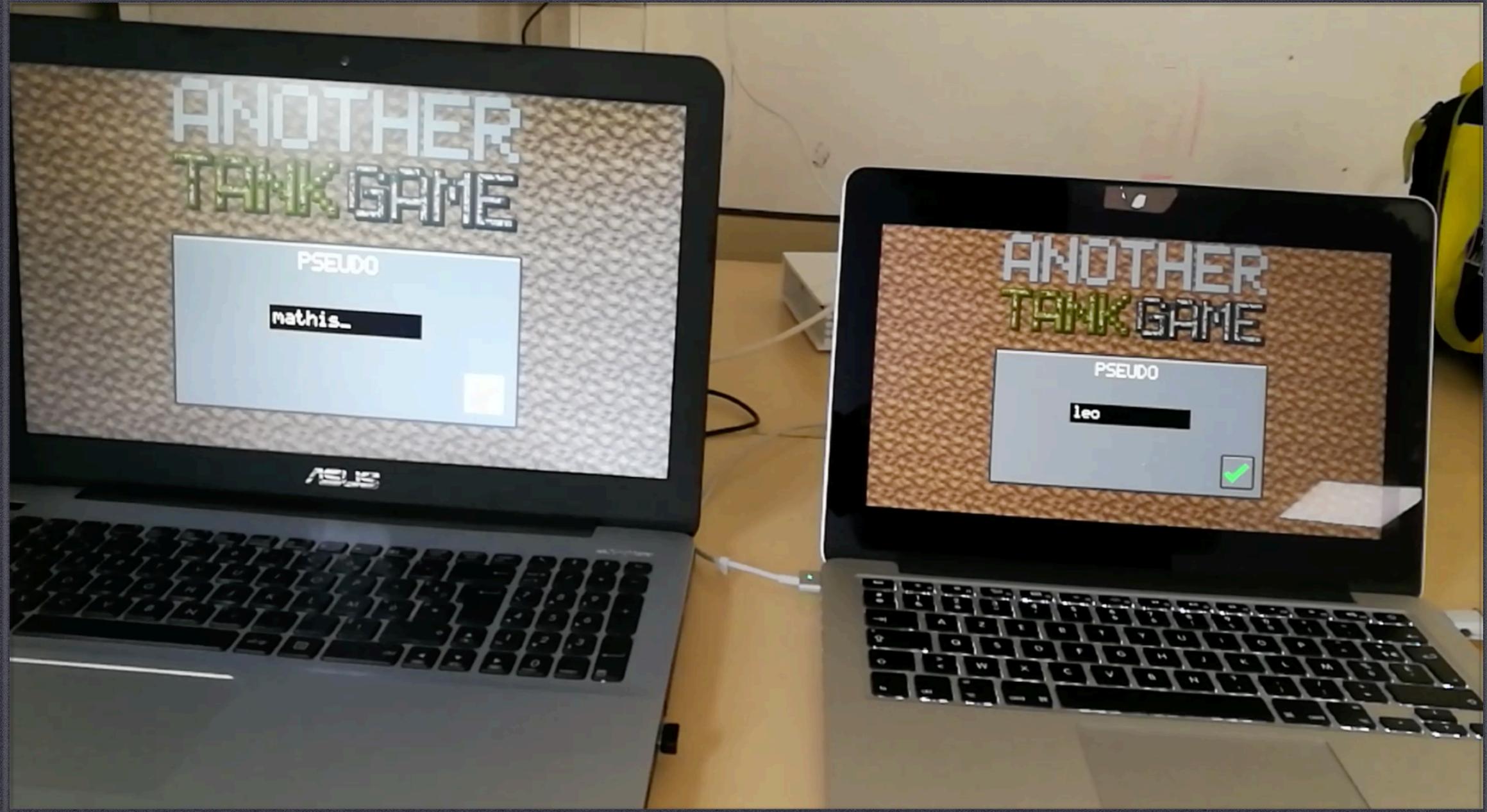
ANOTHER TANK GAME

DATE

MAI 2017

CLIENT

MATHIS M. ALEXIS G. LÉO R.



JEU EN LIGNE

CHOIX TECHNIQUES ET APPLICATION

Identification du besoin

- * Une dimension essentielle : le jeu à distance
- * Facilité de mise en place
- * Disponible à l'échelle locale (LAN)
- * Disponible à l'échelle mondiale (WAN, Internet..)

Choix du support

Liaison Série



Type RS232



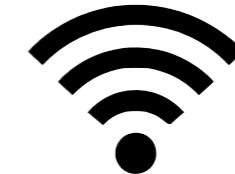
Type USB

- Instantanéité
- Fiabilité
- Débit élevé (3.1)

Liaison IP



Type RJ-45



WIFI

- Compatible à l'échelle mondiale
- Variété de protocoles

Choix du protocole

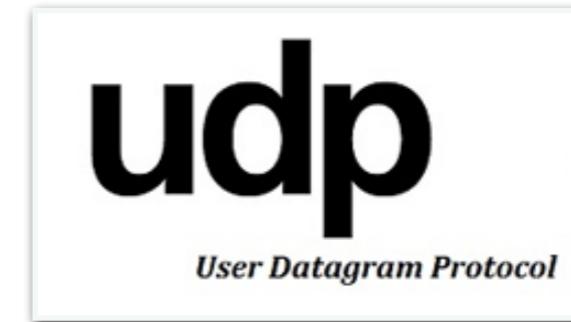
Protocole TCP/IP



ENTITÉ DES
TRANSFERTS

- Connaissance expéditeur
- Accusés de réception

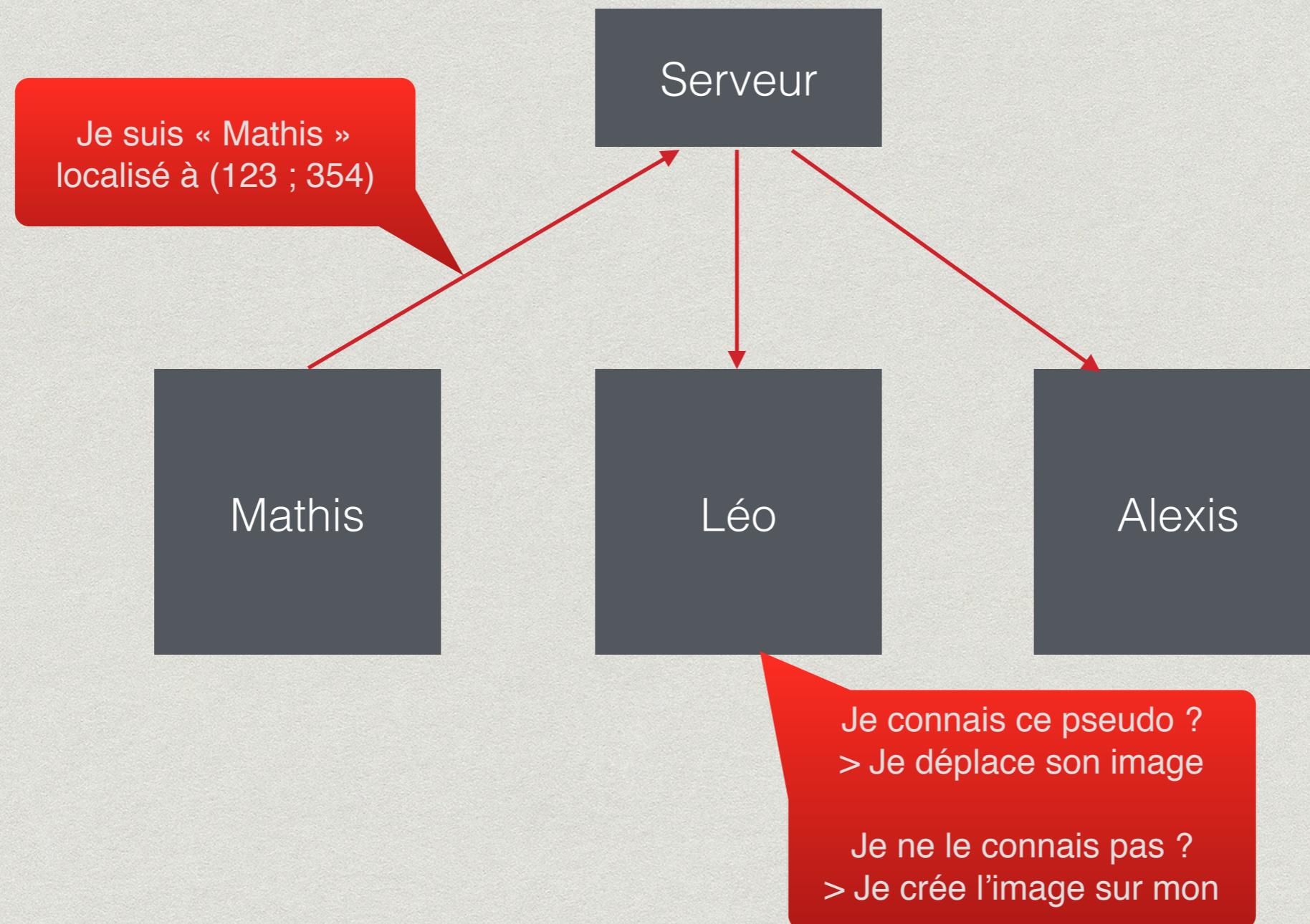
Protocole UDP



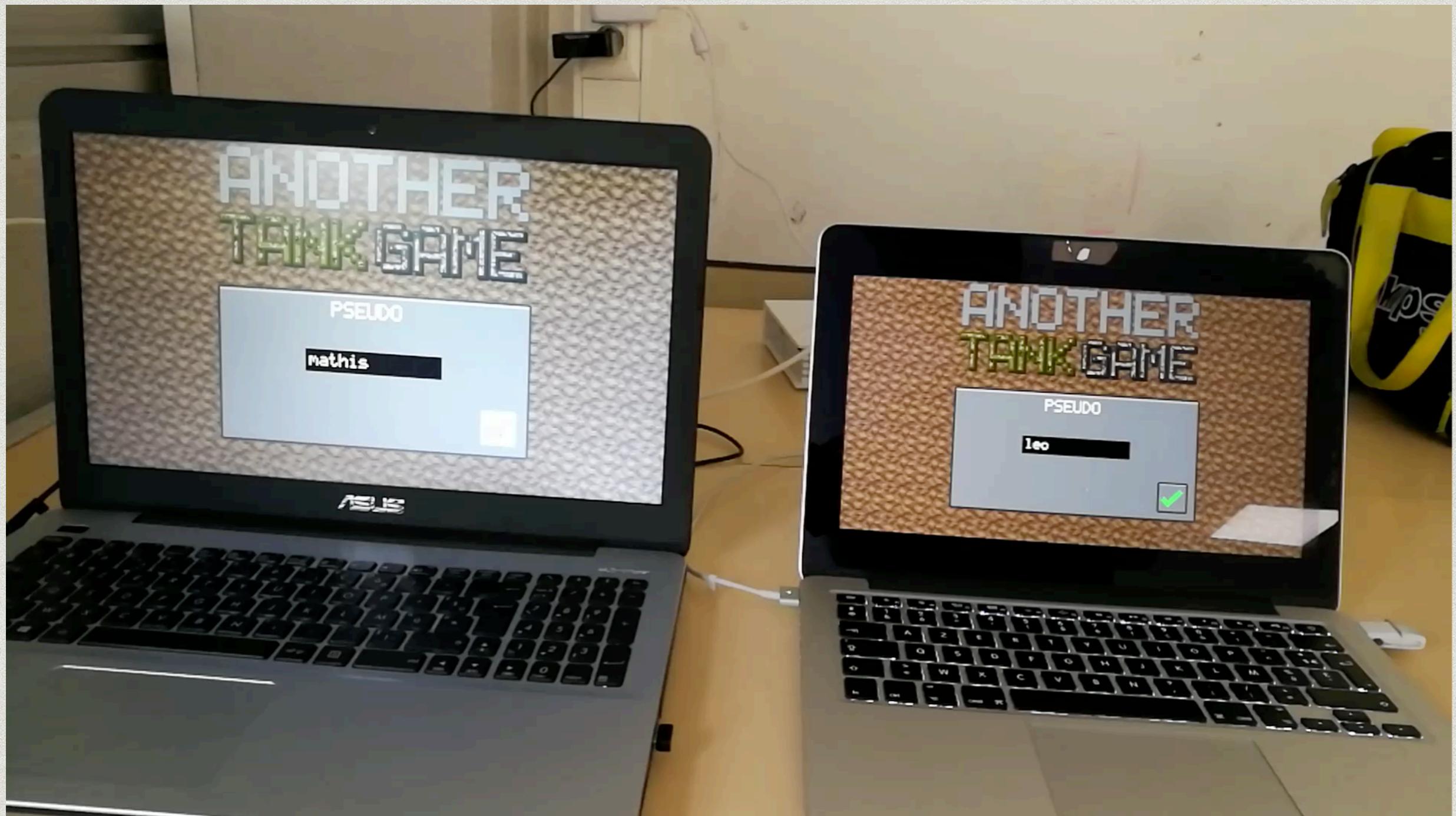
VITESSE DE FLUX

- Expéditeur inconnu
- Pas d'accusés ni de renvoi

Diagramme des échanges



Démonstration



Maintien de connexion

THREAD de réception des clients

- Met en place le socket
- Attend les connexions et les enregistre

THREAD de réception des messages

- Pour chaque client, écoute s'il reçoit un message
- Transmet à tous les autres clients connectés

Liste des clients connectés

