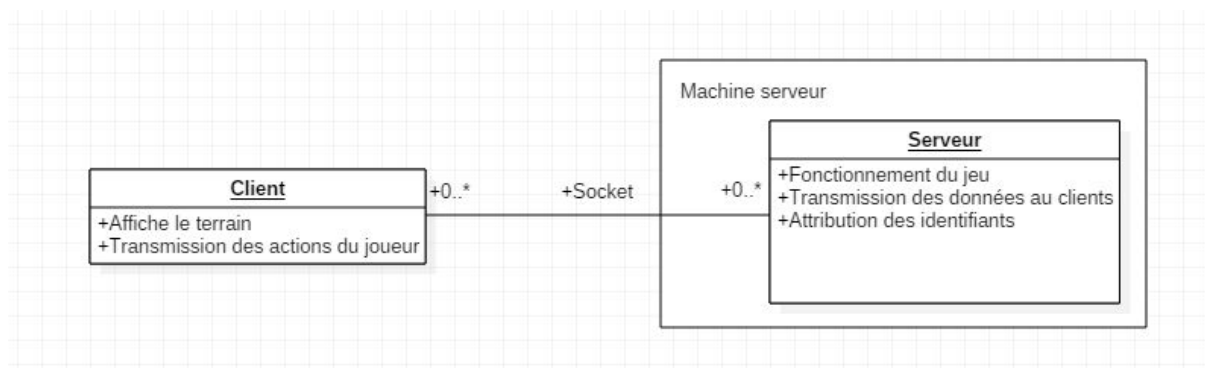


Snacket

Projet Middleware et client/serveur (MCS 3)

Concept du projet

Pour ce projet nous avons décidé de travailler sur un jeu du type "Snake". Le jeu sera multijoueur, chaque joueur ayant un serpent. Les clients seront différenciés par leur couleur, et le terrain est bouclé sur les bords gauche et droits (Les bords haut et bas sont des murs).



Utilisation du programme

Le projet s'utilise de la manière suivante:

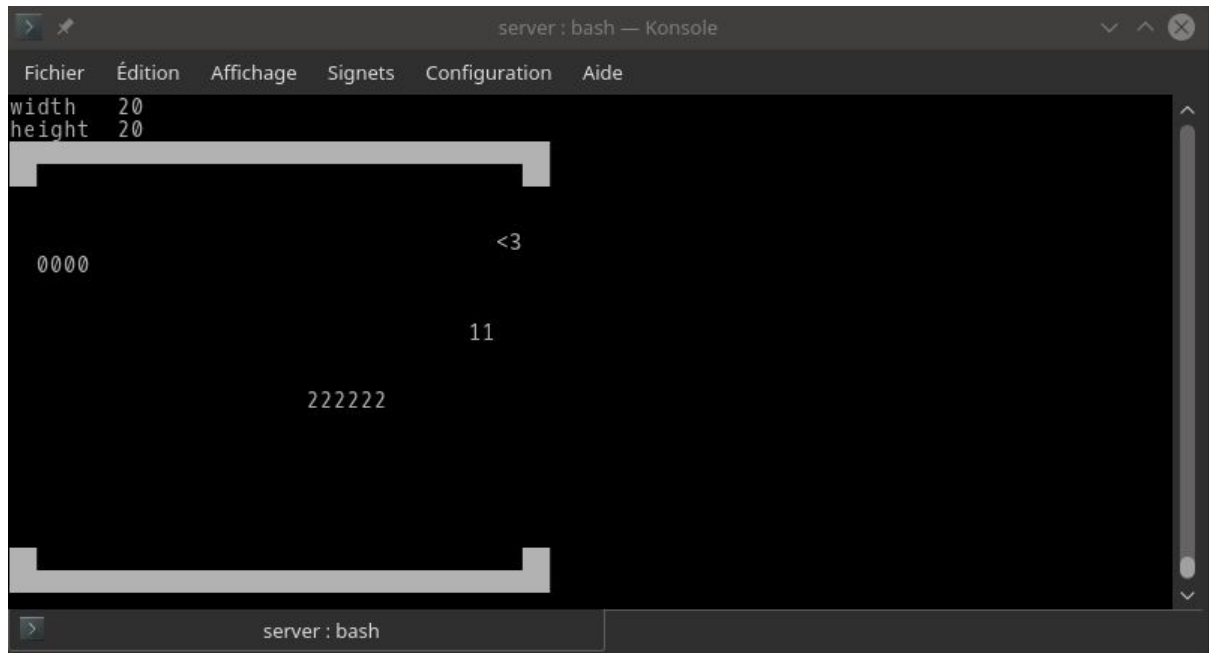
- On lance le serveur avec ces arguments:

`./server [adresse ip] [port]`

- On lance le client avec ces arguments:

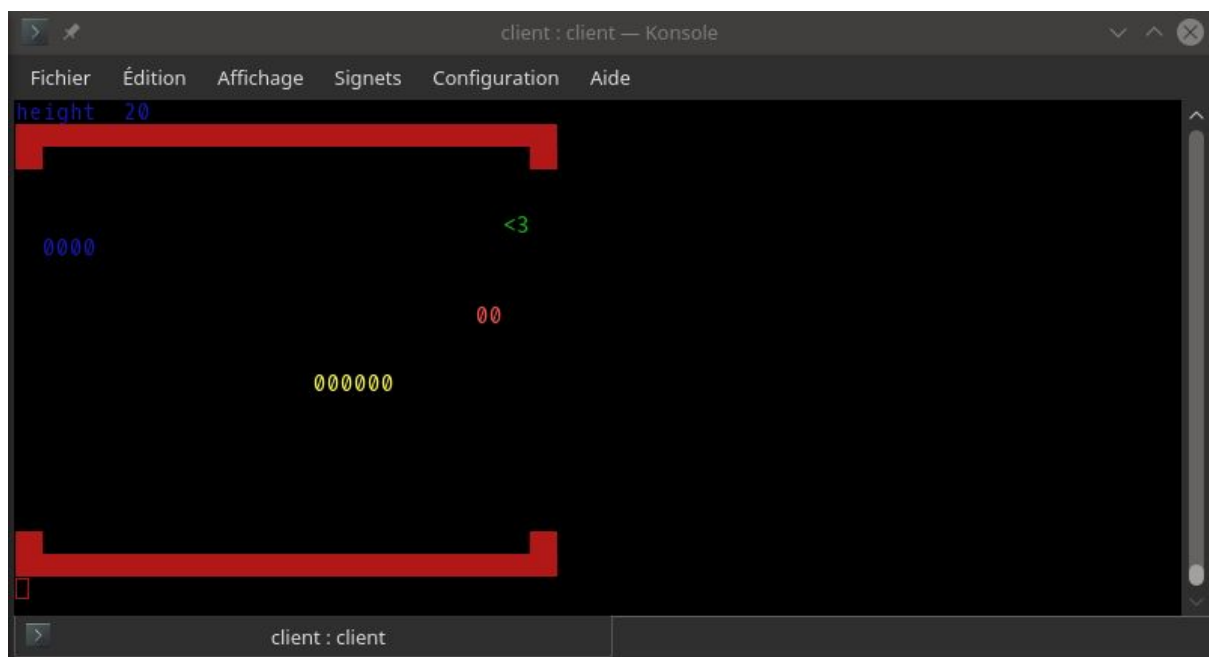
`./client [adresse ip] [port]`

Interface



Interface du serveur

On peut y observer le terrain sans couleurs contrairement au client. Ici les serpents sont différenciés par un caractère affichant leur identifiant.



Interface du client

Ici on peut voir ce que voit le joueur. Contrairement au serveur, tous les serpents sont fait de 0, et sont différenciés par la couleur.