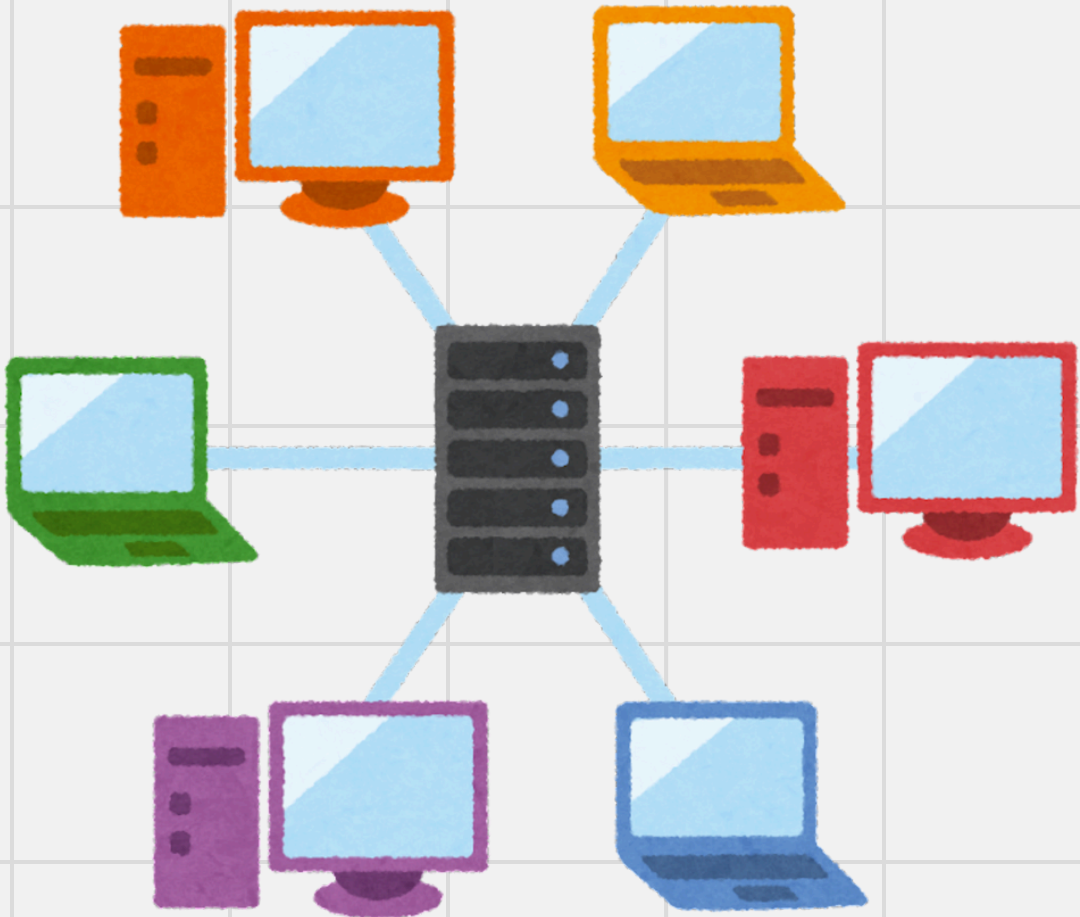


GROUPE IV

SLAM RELOADED

PROG SYSTEME



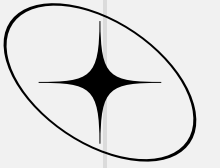
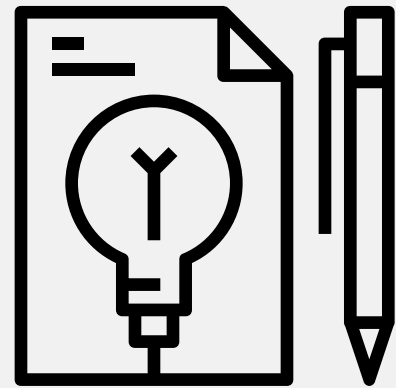
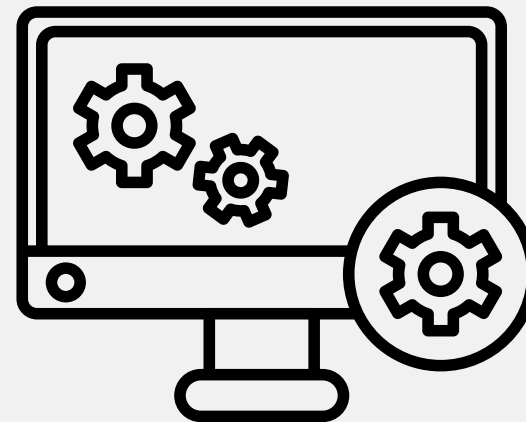


TABLE DES MATIÈRES



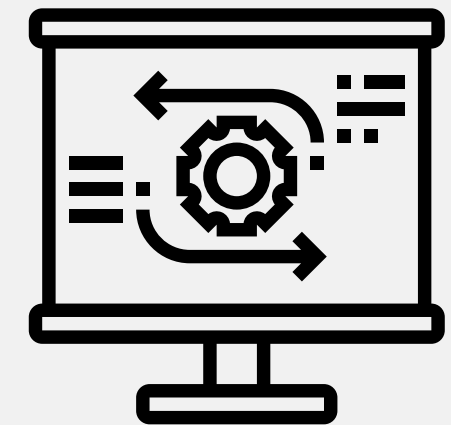
PRÉSENTATION DU PROJET

Jeu télévisé SLAM
Règles du jeu



ASPECT PROG SYSTÈME

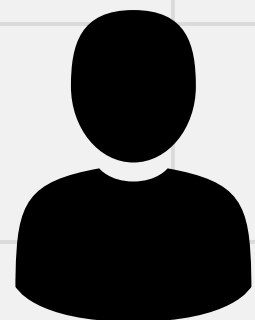
Mise en œuvre informatique
Lien avec le cours



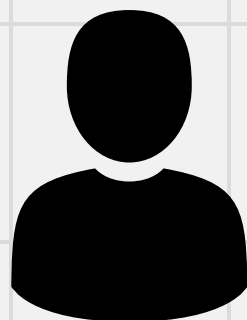
POINTS AMÉLIORATION

Difficultés rencontrées
Amélioration logicielle
Amélioration technique

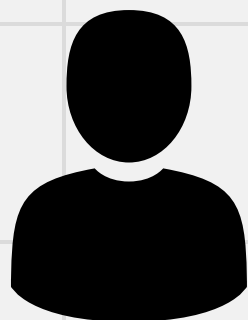
SLAM RELOADED



Héloïse



Simon



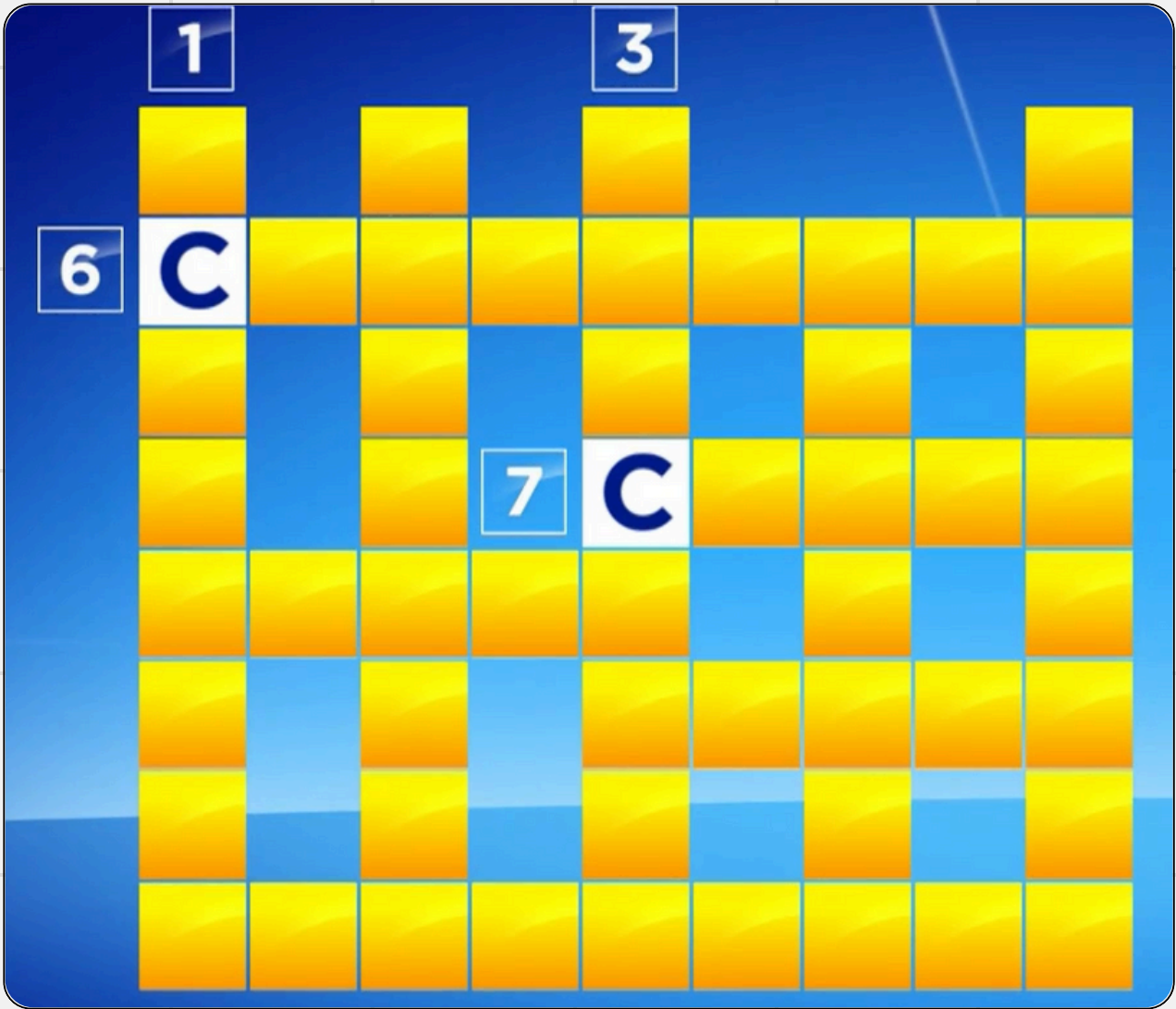
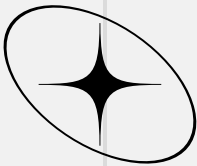
Marie-José

QU'ELLE LETTRE TOUCHE UNE SEULE VOYELLE UNE FOIS À BORD D'UN CANOË COMME D'UNE PÉNICHE ?

Réponse : C → HÉLOÏSE

7 : IL ARRIVE À TABLE AVEC LES CRÊPES.

Réponse : Cidre → 5 LETTRES = 5 POINTS



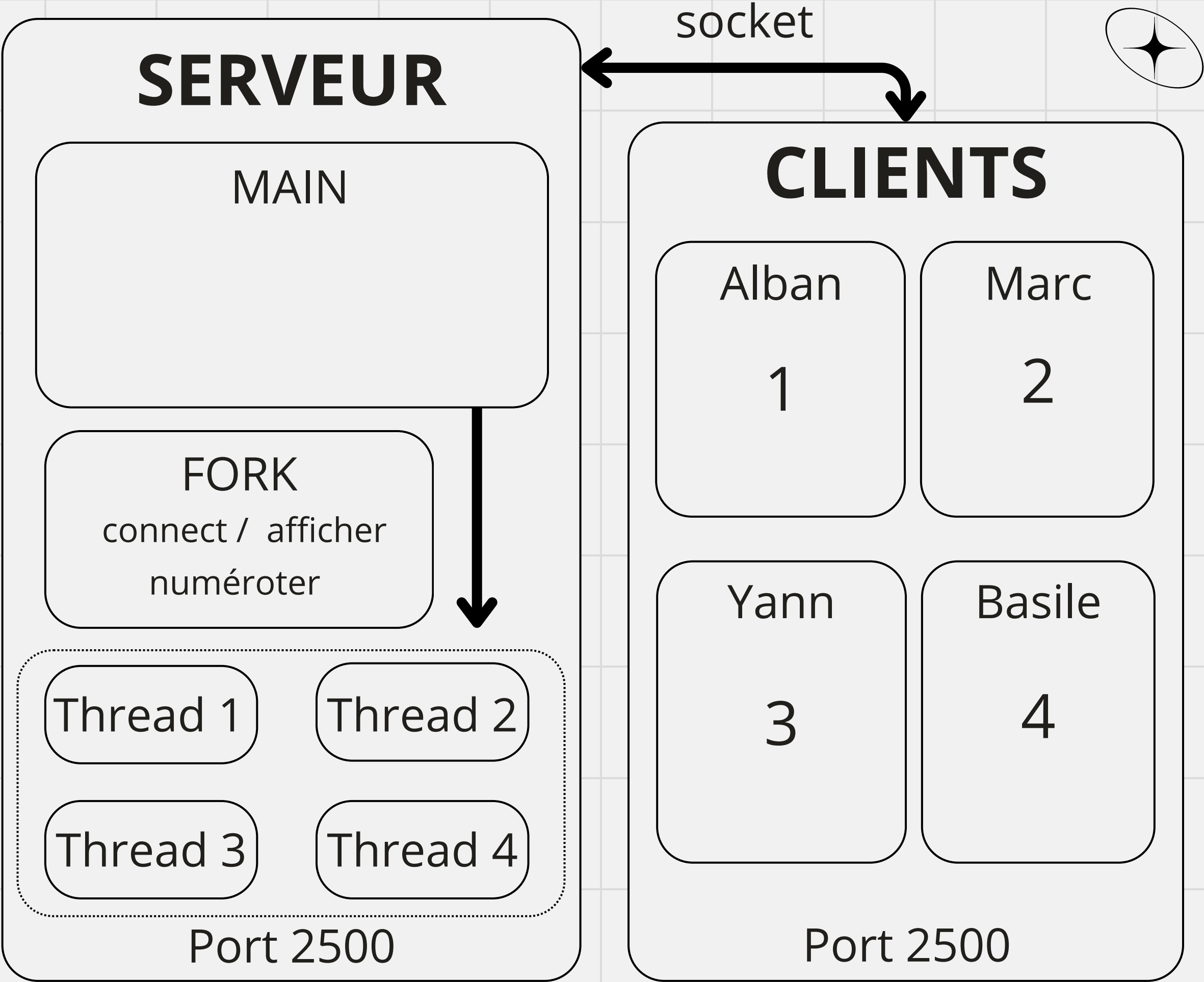
PROG SYSTÈME

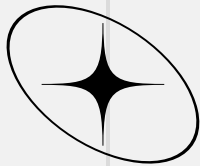
Communication SERVEUR

MAIN <FIFO> Threads

→ Gestion de la concurrence

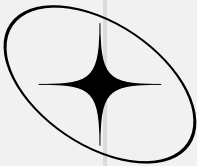
MAIN <Fichier> Threads





DIFFICULTÉS :

0	SALLE D'ATTENTE		4	GESTION SÉQUENCE D'ACTION	
1	ÉCHANGES CLIENT/SERVEUR		5	COMMUNICATION FIFO/FICHER	
2	GESTION DU NOMBRE DE JOUEURS		6	GESTION DES PHASES	
3	PROBLÈMES MÉMOIRES		7	DIVERSITÉ DES DONNÉES	



DÉLAIS

Délais de communication

Vitesse
d'écriture/lecture

Ordre des actions

COMMANDES

Tapez des commandes :

- score
- liste des joueurs
présents
- voir les règles

CONTRÔLE

Permettre au joueur 1
de contrôler le serveur

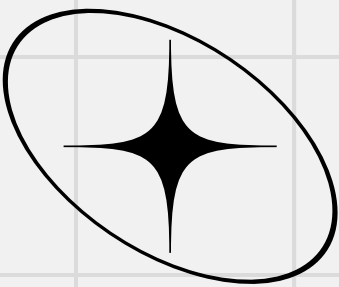
JEU

Temps maximum de
réponse

Améliorer l'interface

Possibilité de rejouer

AMÉLIORATIONS



MERCI POUR VOTRE ATTENTION



It's on Github



Yes, it is !