

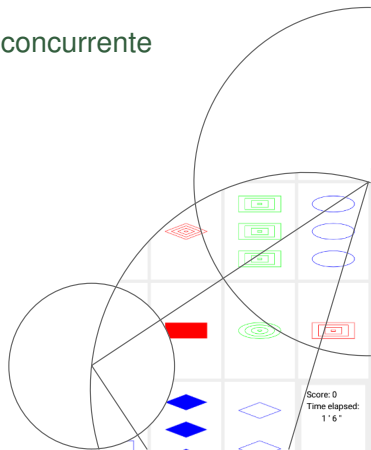


Projet INF 431

Set Multijoueurs

Application Android et programmation concurrente

Zhixing CAO, Yuxiang LI
X2013

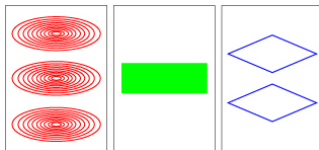


- 1 Introduction
- 2 Implémentation en Java
- 3 Détails techniques
- 4 Démonstration

Set !

Set! © est un jeu de cartes qui peut se jouer à un ou plusieurs joueurs. Le jeu est constitué de 81 cartes toutes différentes qui se distinguent selon 4 caractéristiques :

- Nombre : 1, 2 ou 3 objets
- Couleur : rouge, vert ou bleu
- Remplissage : vide, hachuré ou plein
- Forme : ovale, rectangle ou losange



Règle du jeu

- Score et pénalité
- Premier arrivé, premier servi

- 1 Introduction
- 2 Implémentation en Java
- 3 Détails techniques
- 4 Démonstration

Android

4 classes :

- Card
- CardSet
- CardView
- MainActivity

Serveur

Mode de communication :

- Modifier les cartes : $V_pos_1_card_1_pos_2_card_2 \dots$
- Incrémenter le score : $S_card_1_card_2_card_3$
- (Serveur) Afficher le scoreboard : $B_score_1_score_2 \dots$
- Débloquer tous les joueurs : M
- Faire sortir le joueur : E
- Informer sur l'état de blocage : F
- (Client) Demander le scoreboard : B
- (Client) Actualiser le score : N_score
- Soumettre le résultat : $S_pos_1_card_1_pos_2_card_2 \dots$
- Quitter le jeu : E

Différents threads

Serveur :

- Main
- Clients : un client, un thread
- Détection de blocage
- Détection de joueur muet

Client :

- Main (UI)
- Timer et Scoreboard
- Message Socket
- etc. : DelayThread

- 1 Introduction
- 2 Implémentation en Java
- 3 Détails techniques**
- 4 Démonstration

Quelques classes Java / Android

- Reflect : `Class<T>` et `Field`
- `Handler`
- `ExecutorService`
- `Callable<T>` et `Future<T>`

- 1 Introduction
- 2 Implémentation en Java
- 3 Détails techniques
- 4 Démonstration**

Démonstration

Questions ?