

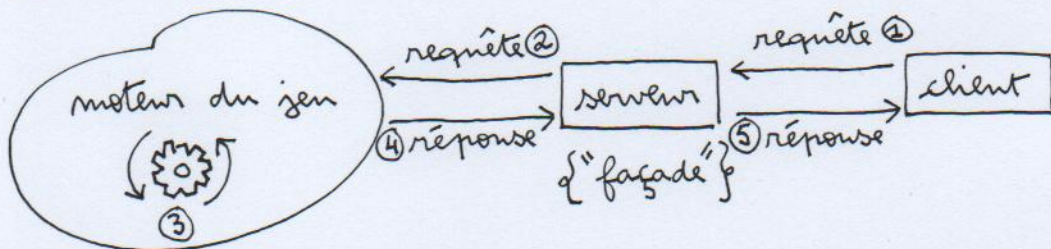
Architecture "client-serveur"

(Conclusions de notre étude)

C'est d'abord, nous orienterons notre projet de développement vers un projet Maven multi-module (avec, entre autres, un module (Maven) pour les clients) et un module pour le serveur).

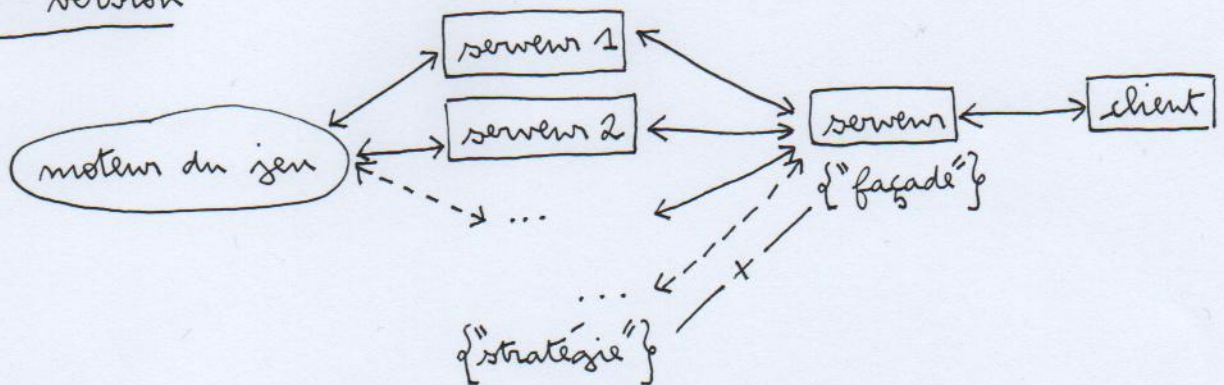
Nous projetons, par ailleurs, de développer une architecture ("client-serveur") en 3 temps ; de la plus simple à la plus complexe, évidemment :

1^{ère} version (avec un seul client)



Un port par service, un service par type d'actions.
(5 types d'actions \Rightarrow 5 services)

2^{ème} version



Intégration de serveurs (secondaires) entre le serveur "principal" et le moteur du jeu : un serveur par service.

3^{ème} version (difficile à implémenter sur une seule machine)

