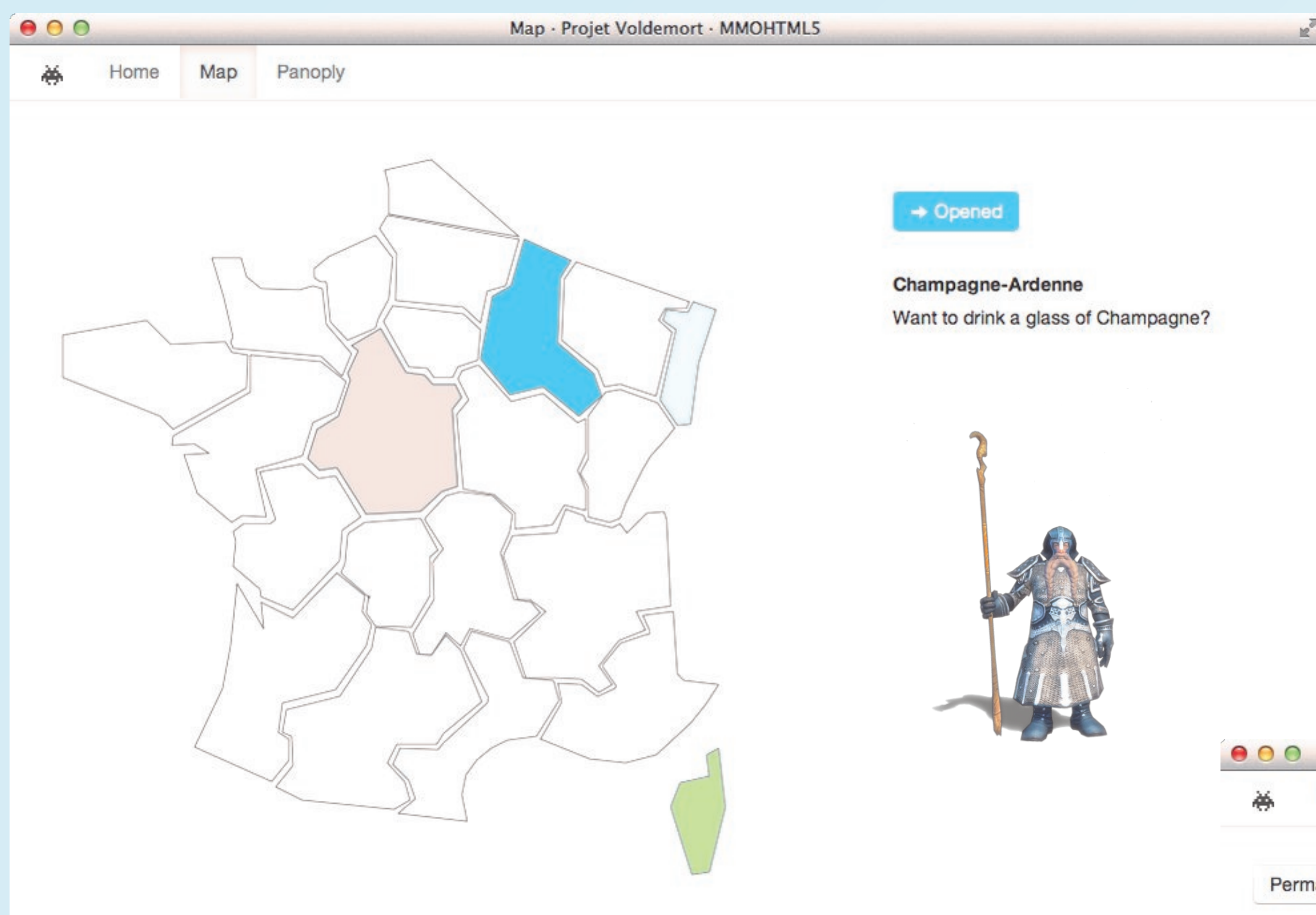
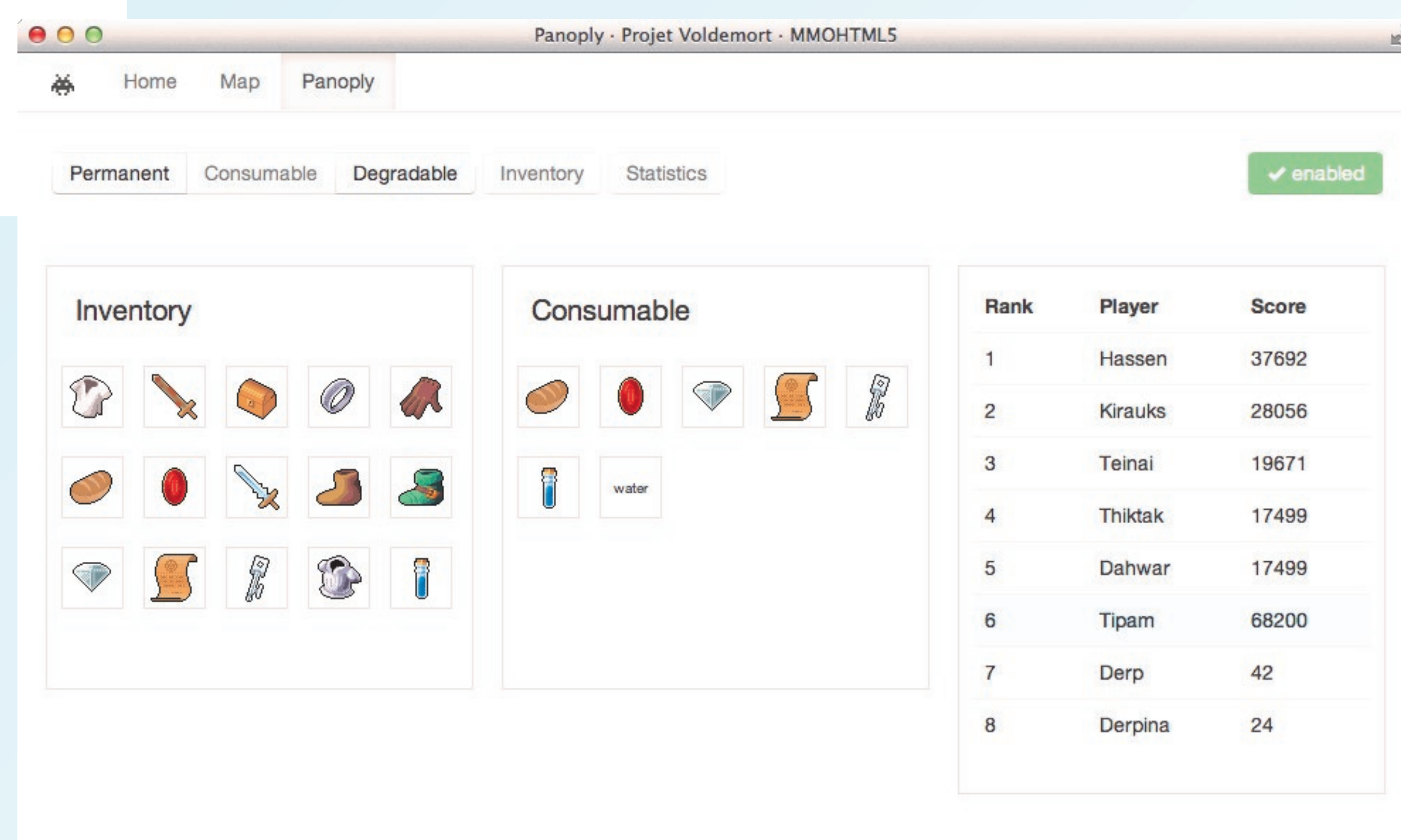


Framework MMO HTML5



Conception d'un framework pour la création de jeux vidéos massivement multi-joueurs en ligne.

Jeu accessible via un navigateur web en utilisant les standards HTML5.



Technologies Web 2.0

HTML5
CSS3
Javascript, JQuery
RaphaëlJS



Service web

Architecture REST
JSON.org
Jersey
Glassfish



Base de données No-SQL

MongoDB
Objet structuré en JSON binaire

Répartition de charge

Load balancer, HAProxy
Ferme de serveurs



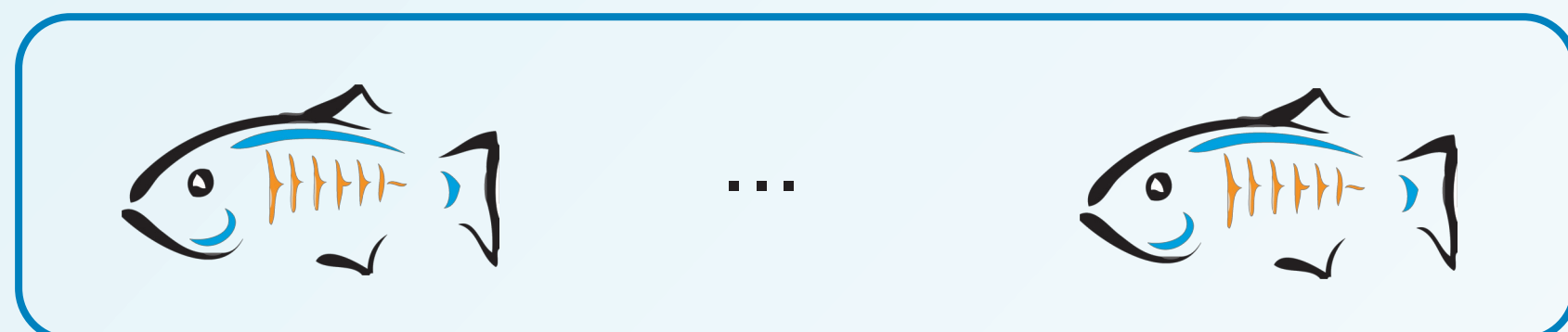
Joueurs



Load balancer
HAProxy



Serveurs web
Glassfish



Base de données
No-SQL
mongoDB

