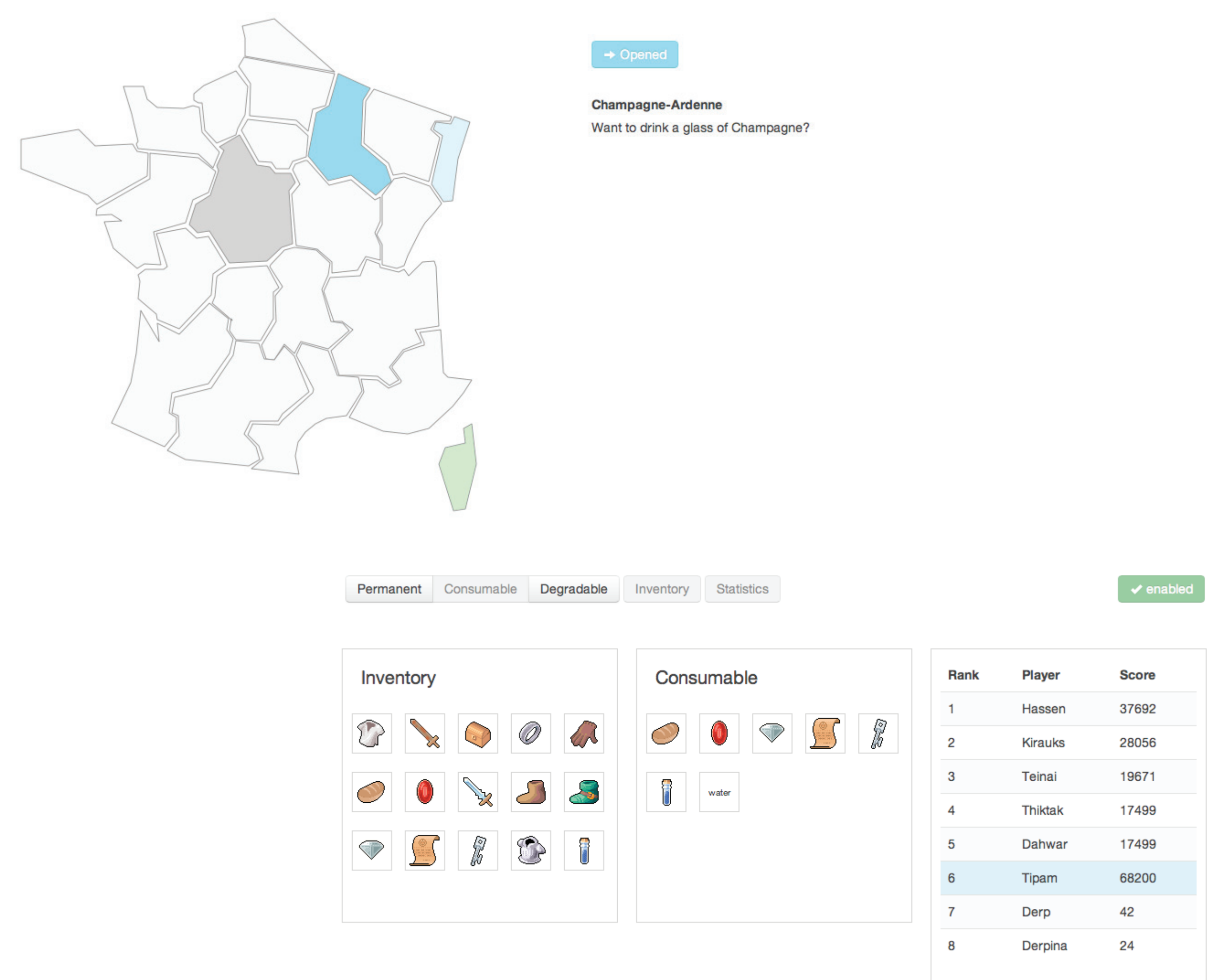


# Framework MMO HTML5

Conception d'un *framework* permettant la création de jeux vidéos en ligne massivement multijoueurs.

Jeu accessible via un navigateur internet, en utilisant les nouveaux standards HTML5.



## Côté client

Application compatible tous navigateurs récents

Utilisation de **HTML5** et **CSS3**

Expérience utilisateur améliorée avec **jQuery**

Cartes vectorielles avec **RaphaëlJS**

Interactions *drag and drop* avec **jQuery UI**

## Côté serveur

*Framework* repose sur deux **API**

Développement en **Java** sous Netbeans avec Maven

Exécution du serveur grâce aux *servlets* Java

Service web avec architecture **REST** (REpresentational State Transfer)

Flux de données en JSON

Évolution permanente possible du *framework*

## Infrastructure

Répartition de charge grâce à un load balancer

Serveurs web organisés en clusters et administrés par un DAS

Serveur Apache pour données statiques

Technologie no-sql pour la base de données

Données stockées sous format JSON binaire grâce à MongoDB

