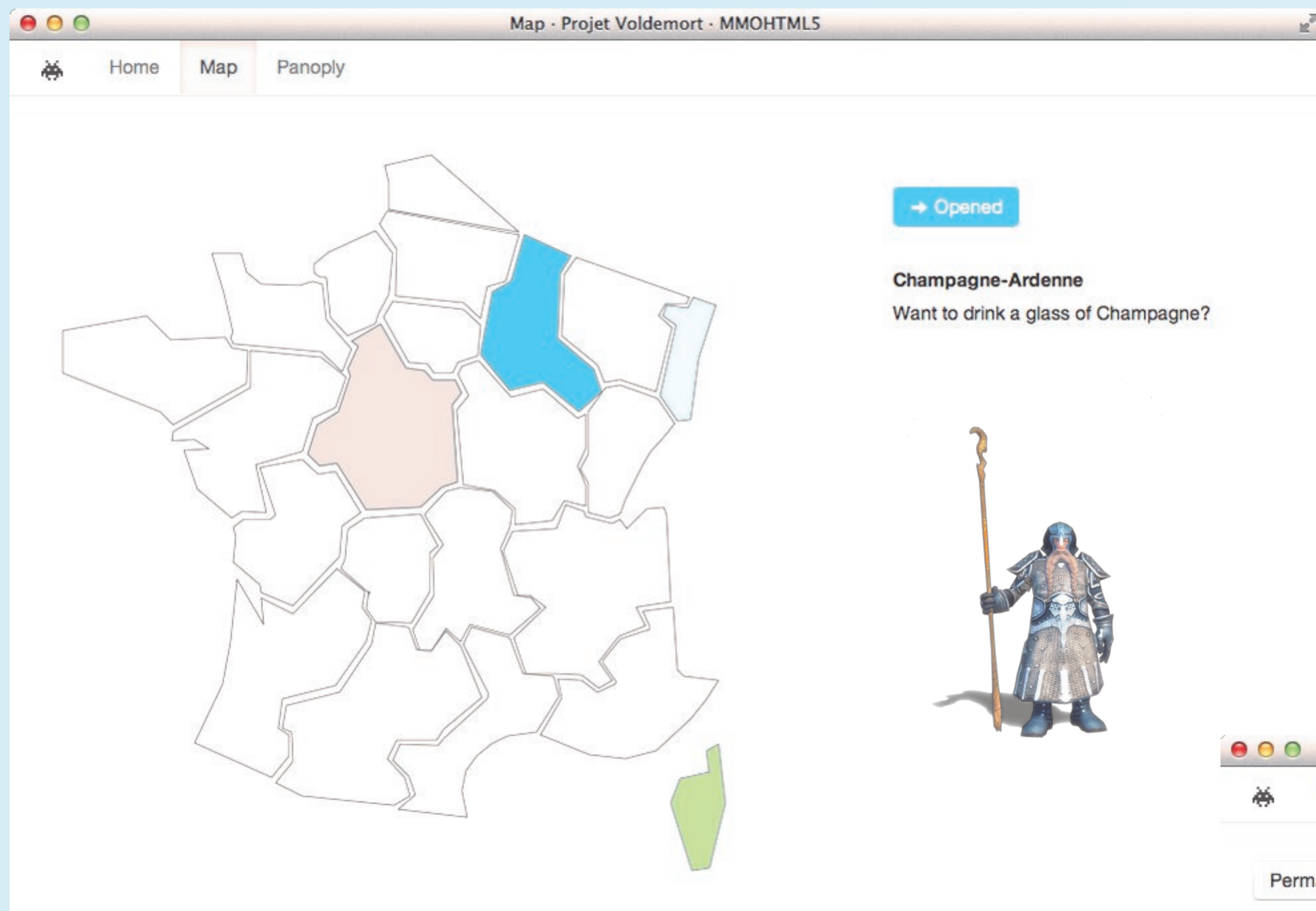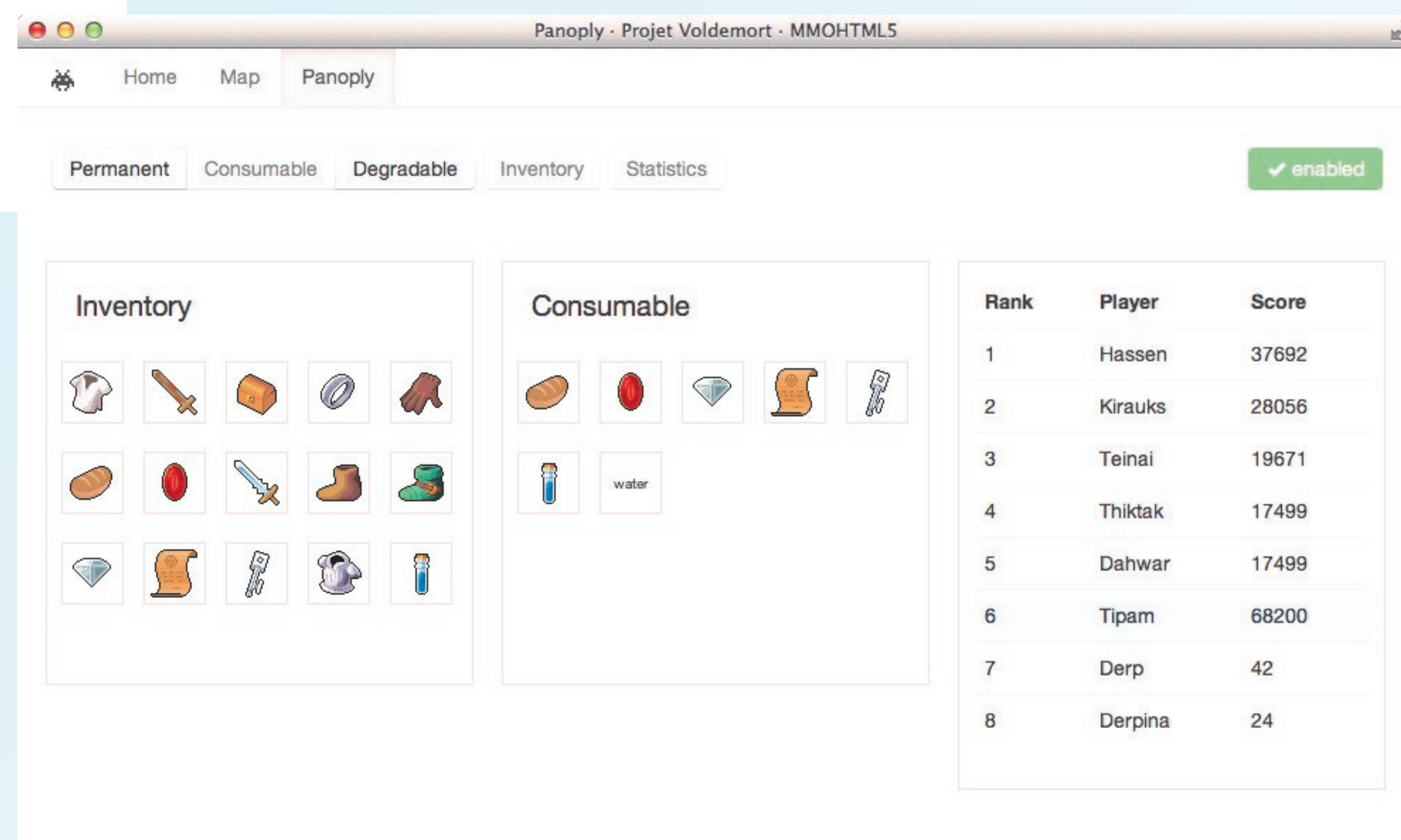# Framework MMO HTML5

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

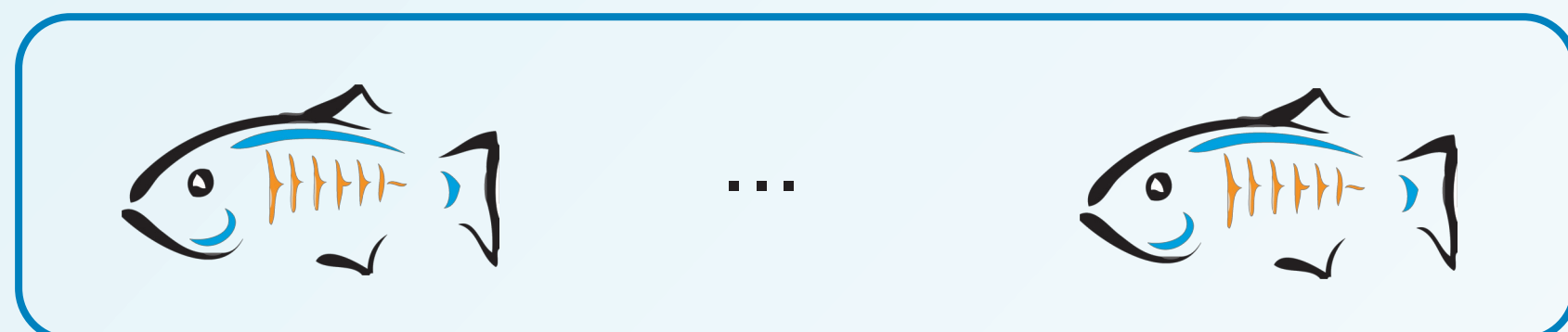## Répartition de charge

Load balancer, HAProxy
Ferme de serveurs

Joueurs

Load balancer
HAProxy

Serveurs web
Glassfish

...

Base de données
No-SQL

Étudiants   Bruno Muller      muller.bru@gmail.com
            Nicolas Devenet   nicolas@devenet.info

Professeur encadrant   Michel Hassenforder

Projet 2013

UHA
UNIVERSITÉ DE HAUTE-ALSACE
Mulhouse-Colmar