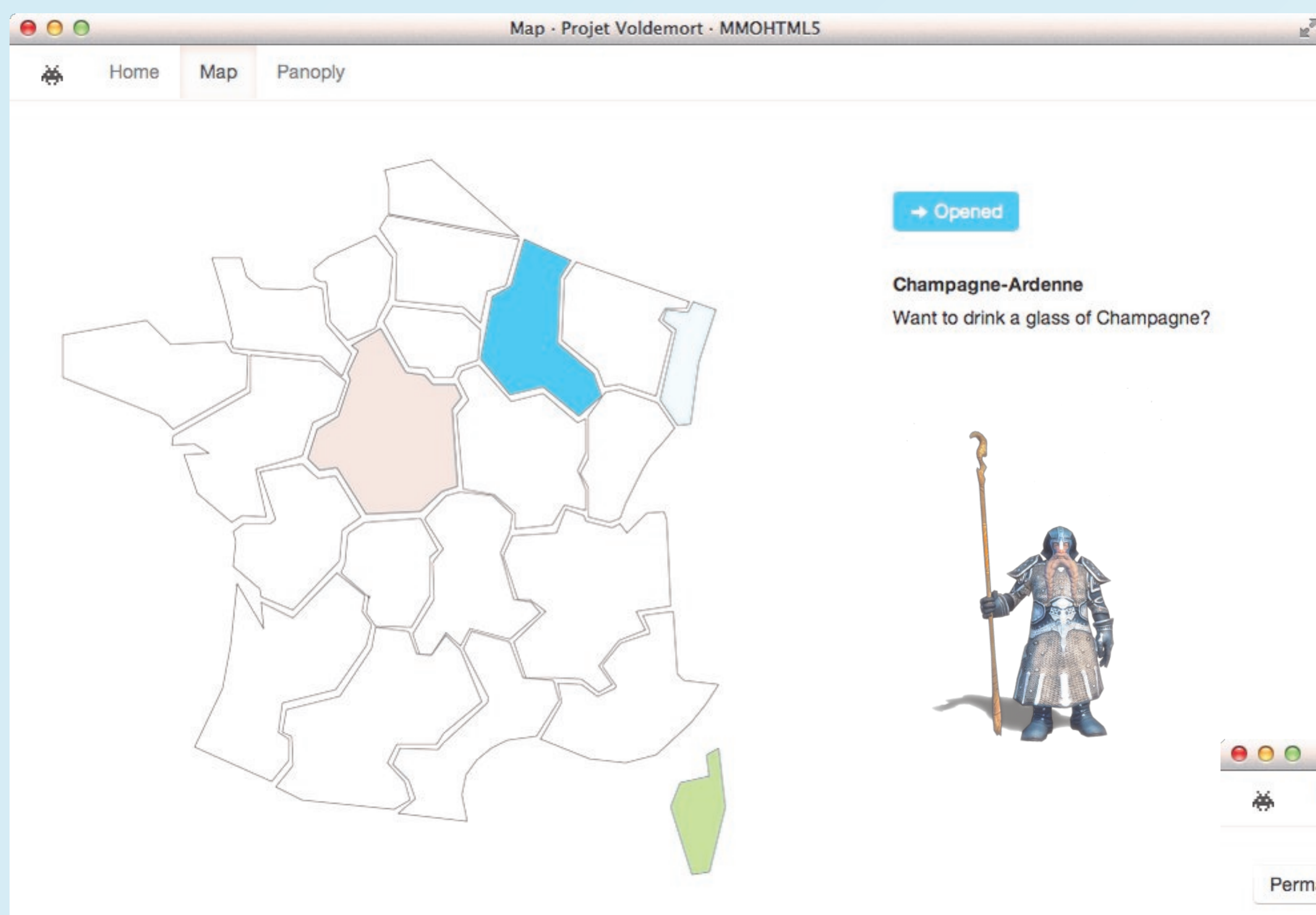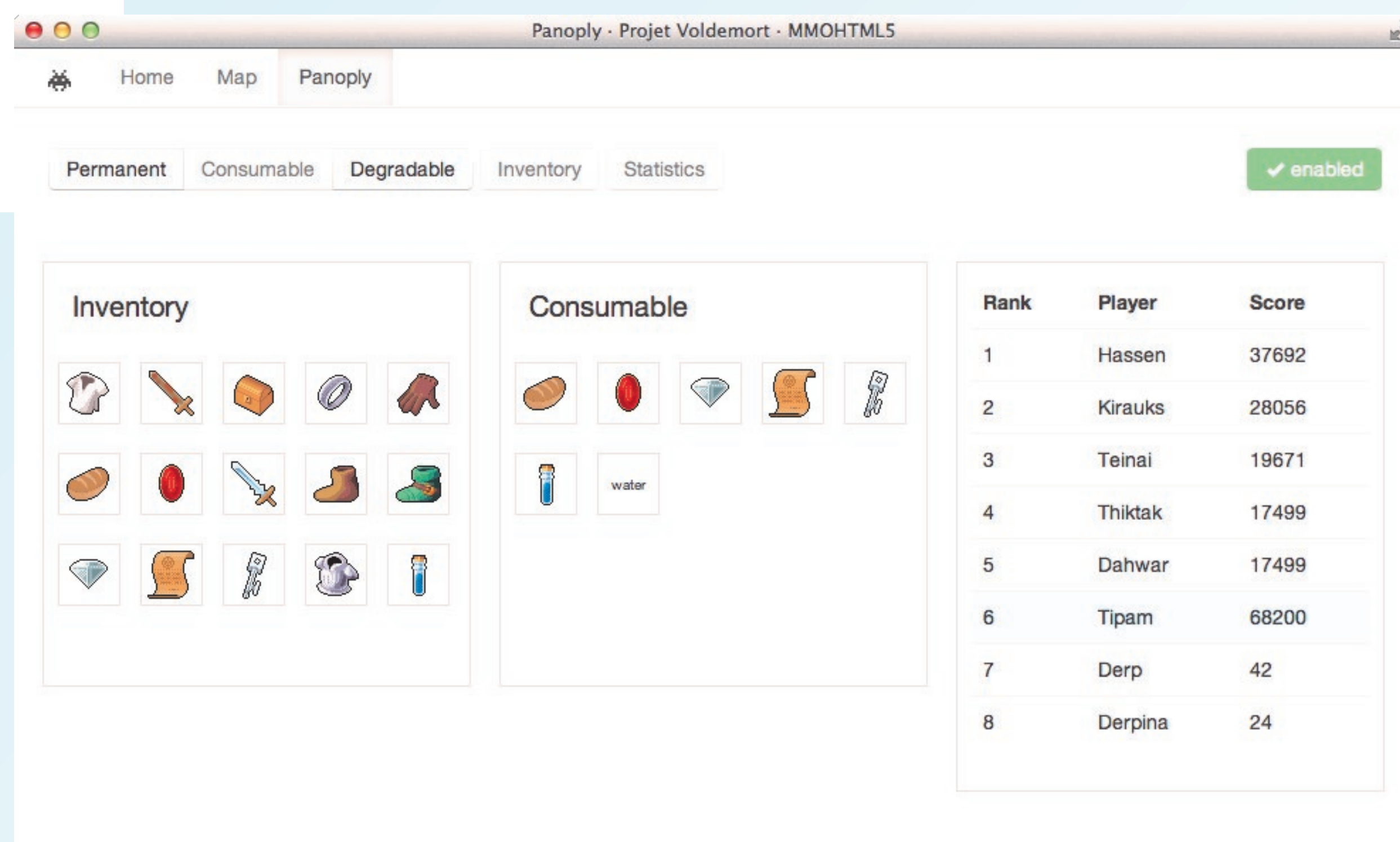# Framework MMO HTML5

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

Jeu accessible via un navigateur Internet 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

Load balancer
HAProxy

Joueurs

Serveurs web
Glassfish

Base de données
No-SQL

Répartition de charge

Load balancer, HAProxy
Ferme de serveurs

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

Professeur encadrant   Michel Hassenforder

Projet 2013

ensiza

UHA
UNIVERSITÉ DE HAUTE-ALSACE
Mulhouse-Colmar