♥Modalités

Dépôt	https://rendu-git.etna-alternance.net/module-6426/activity-35936/group-760845
Arborescence du dépôt	Précisé dans chaque étape
Fichiers requis	Précisé dans chaque étape
Correction	Correction à distance pour les étapes 1 et 2 puis soutenance finale
Durée	4 runs
Effectif	Groupe de 4
Langage autorisé	Langage C
Bibliothèques autorisées	libC, Pthreads, SDL, SDLTTF, SDLImage
Environnement	 Debian Buster version du standard C : c17
Flags de compilation	-Wall -Wextra -Werror

Objectifs

• Développer en langage C le jeu-vidéo Bomberman en version multijoueurs en réseau.

Consignes

Vous devez réaliser un clone du célèbre jeu Bomberman, avec support du multijoueur en réseau.

Votre application devra :

- Proposer un rendu graphique,
- Permettre de jouer en multijoueur avec un maximum de 4 joueurs,
- Permettre d'héberger une partie, et d'y participer,
- Permettre de se connecter à une partie distante,
- Disposer d'un exécutable pour le client et le serveur.

Organisation du projet

Les deux premières étapes vous permettront de concevoir la base de votre jeu. La dernière étape vous demandera de reprendre ces dernières pour implémenter l'algorithme du jeu.