**16/09/15 :**

Mise en place d’un dépôt git pour gérer les versions du projet.

Installation des modules http, https, fs et express qui serviront à mettre en place le serveur http(s).

Mise en place d’un serveur http, puis https avec une clé et un certificat SSL (dossier keys).

Le serveur https, qui écoute sur le port 8000, redirige les requêtes vers l’index.html qui affiche « Hello world ».

Ce serveur https tournera sur le serveur de l’application et permettra de communiquer avec les clients (joueurs).

J’y ai passé les 6 heures du TP.

J’estime qu’à la prochaine séance, je devrais avoir un serpent fonctionnel qui se déplace dans la zone de jeu.

**23/09/15 :**

Téléchargement de paper.js (fichier sous public/index\_files)

Mise à jour de l’index.html qui exécute le script paper.js permettant de faire se déplacer un serpent, constitué de plusieurs cercles de la façon suivante :

Les cercles se déplacent à vitesse constante dans la direction de la position du dernier clic réalisé sur l’écran.

A chaque frame, le premier cercle est cloné afin de laisser une copie immobile derrière lui.

En même temps, le dernier cercle du serpent est supprimé afin de garder un nombre de cercle constant.

Seul le premier cercle se déplace et change de couleur, donnant l’impression de mouvement.

Installation du module ws

Chaque joueur dans la partie contrôlera un serpent. Il pourra choisir la façon dont il se déplacera via la souris.

J’y ai passé les 6 heures du TP.

J’estime que je devrais avoir mis en place l’architecture client-serveur avec les websockets pour la fin de la séance.

**30/09/15 :**

Modification du fichier .gitignore afin de ne plus laisser le dossier « keys » contenant les clés et certificats disponibles sur le dépôt git.

Nettoyage du code (à faire) avec JSHint : npm install jshint

Je pense que j’aurais réussi à mettre en place le contrôle de l’animation côté serveur ainsi que débuté à mettre en place la partie multijoueur pour la fin de la prochaine séance.

**07/10/15 :**

Etant donné que je n’ai pas réussi à mettre en place le contrôle de l’animation côté serveur à la fin de la séance, je n’ai pas réussi à remplir mes prévisions.

Il faudra donc que je réussisse à terminer cela pour la prochaine séance au plus tard afin de ne pas prendre trop de retard sur le planning du projet.

**14/10/15 :**

Cette fois-ci, l’animation est contrôlée côté serveur.

C’est le serveur qui calcule le vecteur en utilisant les données que le client lui envoie.  
Lorsque la position de la souris change, le nouveau vecteur est calculé et le serveur envoie régulièrement au client les positions pour qu’il les mette à jour sur sa vue.

Tant que la souris ne bouge pas, le vecteur ne bouge pas et le serpent continue dans la même direction. Autrement, un nouveau vecteur est calculé.

Il va maintenant falloir s’occuper de la partie multijoueur du jeu.

Il faudra tout d’abord gérer les connections/déconnections et envoyer l’ensemble le snake de chaque joueur à chaque client pour qu’il puisse tous les voir.

Ensuite, il restera à calculer les collisions et éventuellement faire différentes améliorations du jeu.

**21/10/15 :**

Le serpent détecte maintenant les bords. Lorsqu’il touche un bord, il ne sort plus de la zone de jeu. Il est renvoyé à l’autre bout de la carte tout en continuant dans la même direction.