

DIFFERENCES ENTRE LES 2 RFC

Il n'y a eu que des différences très mineures entre les deux RFC du protocole RGP (7321).

La différence clé se situe dans la partie 5 : *Client – Client Connection*. Dorénavant, il est bien précisé qu'un joueur a besoin que le serveur lui communique l'adresse IP et le port d'écoute d'un autre joueur (et non plus seulement son adresse IP) afin de pouvoir chatter avec ce dernier via UDP. De plus, il est désormais indiqué que cette étape a lieu automatiquement à chaque début de partie et pour chaque joueur.

AVANTAGES ET INCONVENIENTS DU PROTOCOLE CHOISI

AVANTAGES

Notre protocole permet, tout d'abord, de chatter et de jouer simultanément grâce à une interface graphique générée exclusivement pour la fonctionnalité de chat. Ce choix permet d'afficher (pour les deux joueurs) tous les messages échangés et de continuer à chatter avec notre adversaire durant toute la durée du match, et tant que les joueurs souhaitent effectuer de nouvelles parties.

De plus, ce protocole, permet de jouer à différents types de jeu de plateforme, tel que les joueurs jouent en même temps ou l'un après l'autre.

INCONVENIENTS

Notre protocole se cantonne à la gestion de jeu de plateformes de 2 joueurs, il est incapable de gérer un jeu de plateforme nécessitant plus de 2 joueurs à l'heure actuelle.

De plus, ce protocole ne permet pas d'envoyer des messages à n'importe quel instant.

ARCHITECTURE CHOISIE

Nous avons décidé d'effectuer ce projet à l'aide de 7 classes :

- Une classe Player qui est la classe permettant un joueur de jouer :
 - Cette classe a pour but de se connecter à un serveur de jeu et d'y jouer
 - Elle instancie une classe Chat permettant de chatter avec l'adversaire du joueur courant
- Une classe RefereePFCLS qui est le serveur de jeu Pierre-Feuille-Ciseaux-Lezard-Spoke
 - Cette classe a pour but de permettre à des joueurs (respectant le même protocole RGP) de pouvoir jouer au jeu de Pierre-Feuille-Ciseaux-Lezard-Spoke
 - Ce serveur permet de faire jouer plusieurs parties simultanément
 - Ce serveur permet de fournir aux joueurs, les informations de leurs adversaires respectifs

- Une classe RefereePuissance4 qui est le serveur de jeu de Puissance 4
 - Cette classe a pour but de permettre à des joueurs (respectant le même protocole RGP) de pouvoir jouer au jeu de puissance 4
 - Ce serveur permet de faire jouer plusieurs parties simultanément
 - Ce serveur permet de fournir aux joueurs, les informations de leurs adversaires respectifs
- Une classe ChatUDP qui est la classe qui permet de gérer le chat avec l'adversaire
 - Cette classe permet d'envoyer et de recevoir des messages UDP
 - Cette classe instancie la classe IHMChatUDP
- Une classe IHMChatUDP qui est la classe qui a pour but d'ouvrir une fenêtre SWING permettant de faciliter le chat entre les joueurs
- Une classe Consts qui est la classe qui a pour but de recenser tous les types de messages « algorithmiques » échangés entre les joueurs et le serveur.
- Une classe StaticMethods qui est la classe qui a pour but de recenser toutes les méthodes partagées entre les différentes classes.

DIFFICULTES RENCONTREES

La principale difficulté rencontrée a été la gestion des messages entre les serveurs et les joueurs, cette difficulté est sans doute due au fait que le jeu de Pierre-Feuille-Ciseaux-Lezard-Spoke est un jeu où les deux joueurs jouent en même temps alors que le jeu de puissance 4 est un jeu dont les joueurs jouent chacun leur tour.

REPARTITION DU TRAVAIL

DEVELOPPEMENT

On a essayé au maximum de se répartir les tâches (dans cette optique nous avons utilisé un gestionnaire de versions), mais avant d'en arriver là, nous avons beaucoup discuté sur la gestion des messages échangés entre le client et le serveur. Nous avons donc décidé de réaliser le premier serveur ensemble.

Ricchie Philippe	Nicolas Eze
Réflexion sur la gestion des messages	Réflexion sur la gestion des messages
Classe RefereePFCLS	Classe RefereePFCLS
Classe Chat	Classe Player

Classe IHMChatUDP	Classe RefereePuissance4
Classe Consts	
Classe StaticsMethods	

DOCUMENTATIONS

Au niveau des différentes documentations à fournir, nous nous sommes répartis le travail par rapport aux disponibilités de chacun, il n'y a que le premier RFC que nous avons effectué en commun.

Ricchie Philippe	Nicolas Eze
RFC première version	RFC première version
RFC dernière version	Dev.pdf
Manuel utilisateur	