## **RENDU ARCHITECTURE CLIENT/SERVEUR :**

**SAMOURA Amadou**

**EPSI /B3 / DEV / 2021-2022**

## **ATELIER 1: CLIENT /SERVEUR :**

## **Énoncé :**

Le but de l'atelier est de suivre chaque étape qui vous conduira à écrire le client d'un jeu réseau permettant de jouer en multijoueurs au jeu de votre choix. Par exemple, un chifoumi console, un jeu de dame, awalé, go, ... .

Pour cet attelier1, j’ai mis en place un serveur web (xamp) pour répondre aux requête sous PHP.

J’ai conçu de programme qui utilise des sockets pour permettre de jouer et/ou consulter l'état du jeu, un client fait une demande au serveur, un retour de la réponse.

Installation et configuration d’un serveur web est nécessaire pour voir les retours.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Vous pouvez suivre le lien de dépôt git :

<https://github.com/samoura-amadou/Architecture_Client_Serveur>.

## **Atelier 2 - Clients/Serveur rudimentaires**

### Énoncé :

En vous inspirant des clients et serveurs fournis, proposer un client et un serveurs pour le jeu choisi à l'atelier précédent. Reporter le code relatif aux règles du jeu et comptage des points dans la partie serveur pour éviter la triche.

Dans ce atelier, j’ai configuré un protocole TCP/IP client en http et concevoir un serveur TCP/IP, Installation et configuration d’un serveur web est nécessaire pour voir les retours.

<https://github.com/samoura-amadou/Architecture_Client_Serveur>.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

## **Atelier 3 - Structuration du protocole**

### Énoncé

A partir de l'atelier précédent, structurer les échanges entre client et serveur en proposant un protocole Json-RPC. Proposer un document qui :

* énumère chaque méthode/notification, ses paramètres et les retours possibles
* synthétise la séquence des échanges dans un diagramme de séquence UML (nom de méthodes/notifications seulement).

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquement