

# Poulpe Ligue



# PLAN



## I. Analyse du projet

## II. Organisation

- Planning
- Répartition des tâches

## III. Développement

- Technologies utilisées
- Problèmes rencontrés

## IV. Résultats

## V. Bilan





# I. Analyse du projet

- Objectifs:

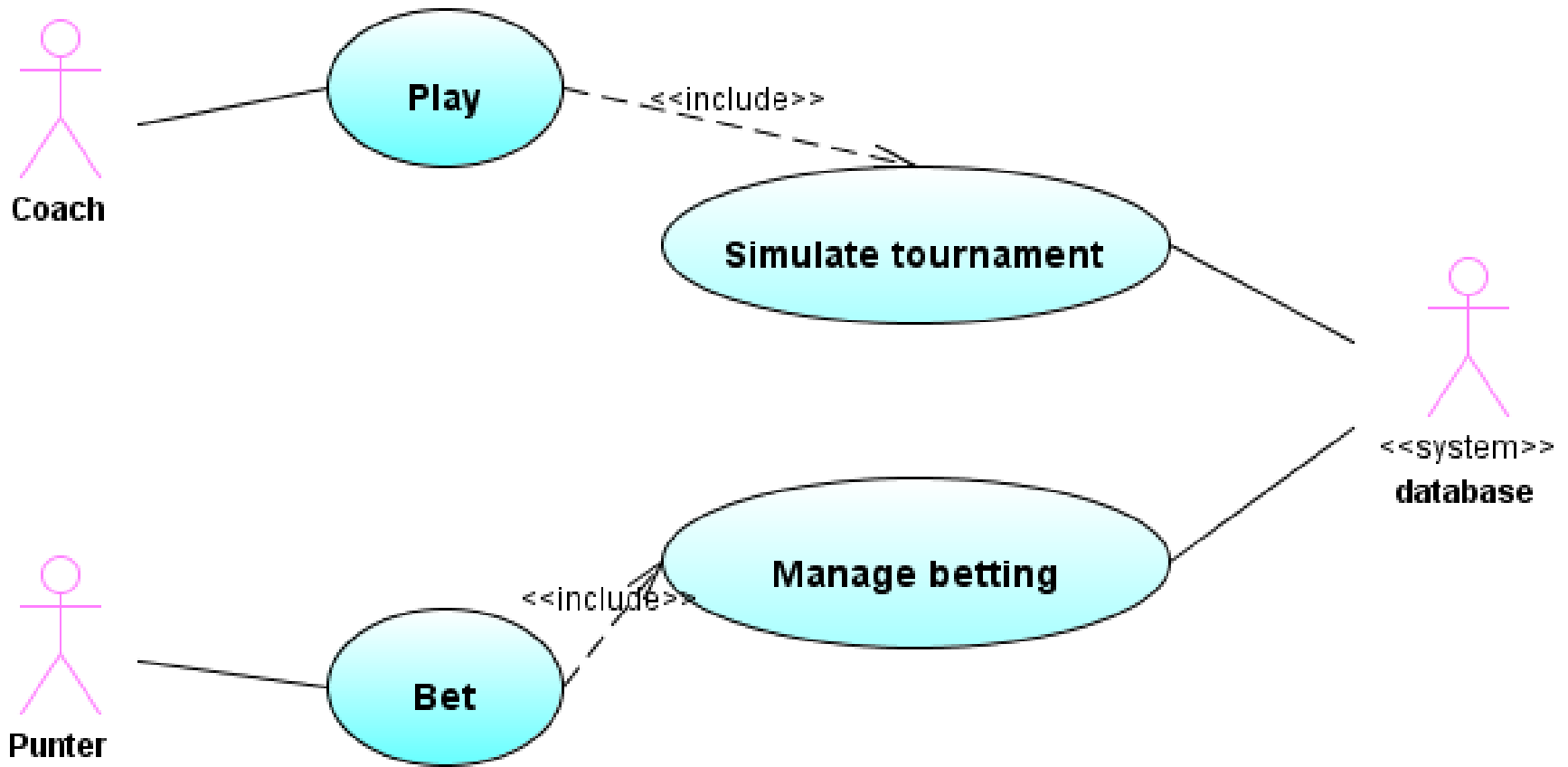
- Simuler un championnat de football en réseau
- Permettre aux joueurs de créer leur propre équipe
- Lancer des paris sur les matchs du championnat



# I. Analyse du projet

- Nous avons commencé par faire les différents diagrammes:
  - Use case
  - Diagramme de classe
  - Diagramme de séquence
- Cela nous a permis de structurer le projet et de l'organiser
- Nous avons choisi de développer sous Netbeans

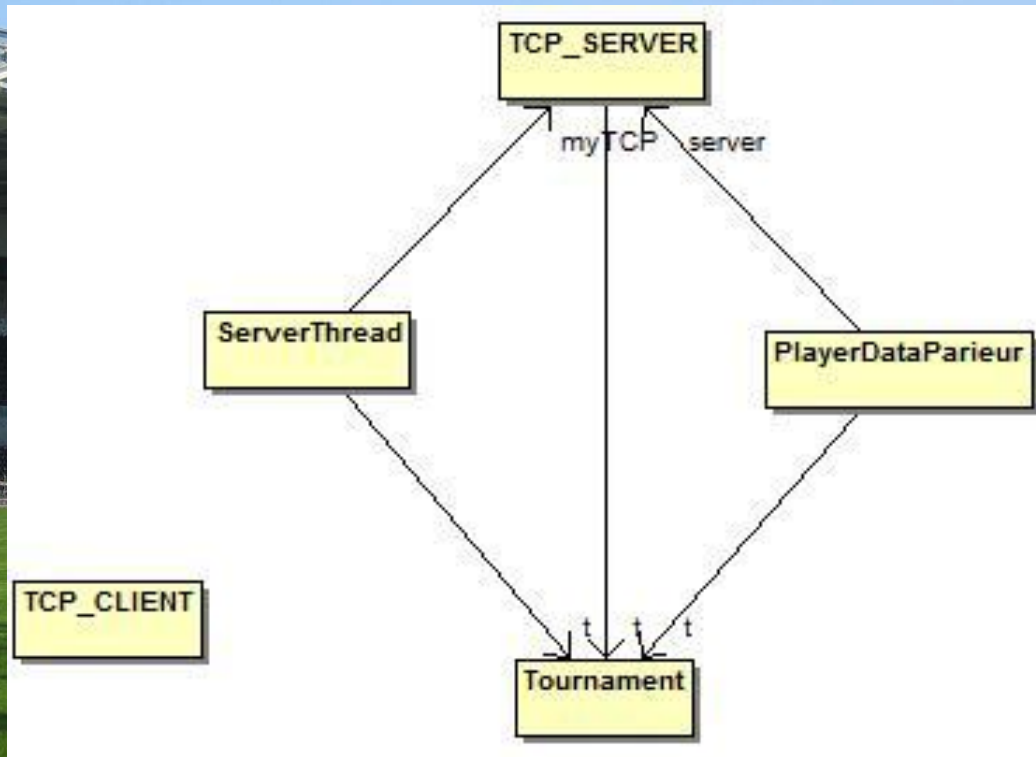
# I. Analyse du projet





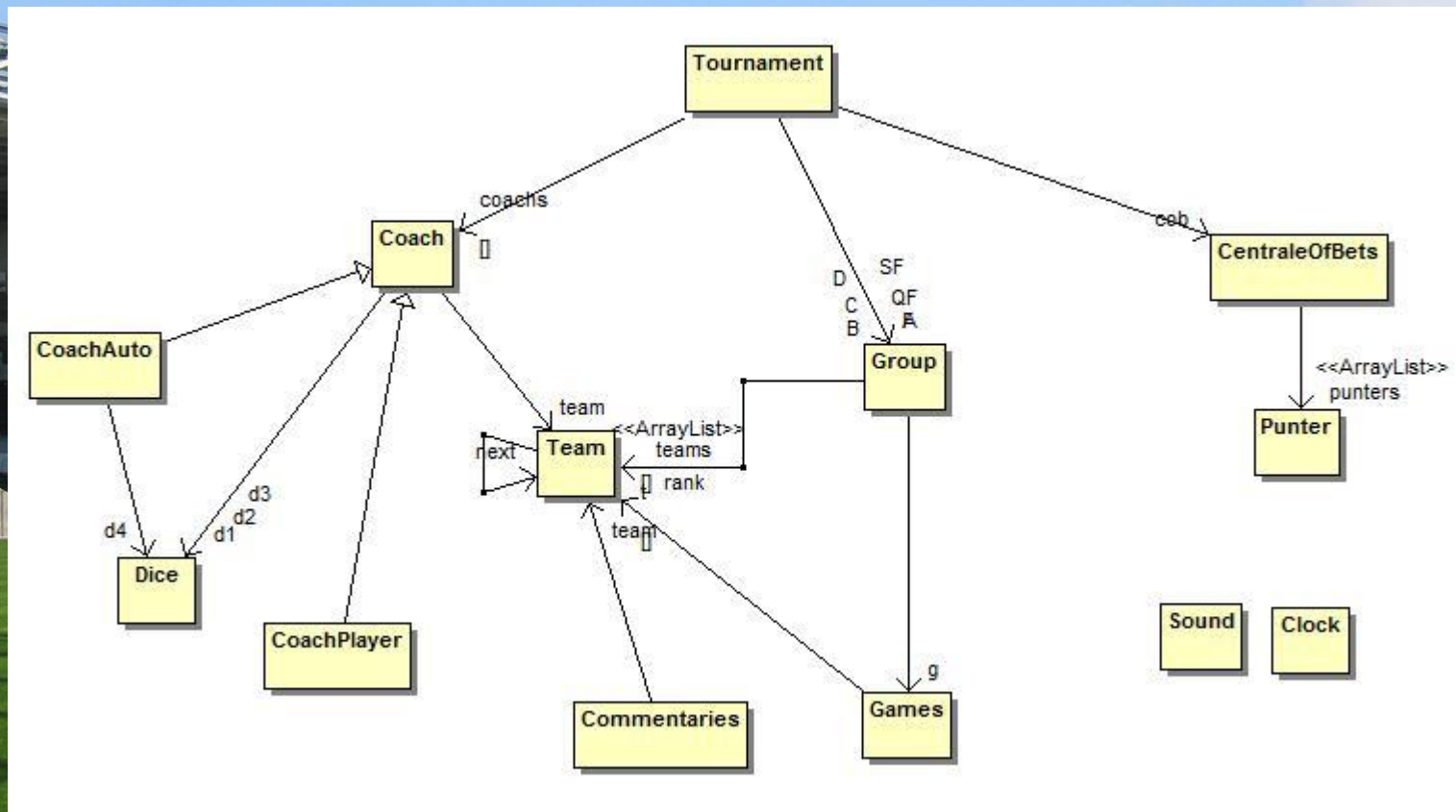
# I. Analyse du projet

- Architecture réseau:



# I. Analyse du projet

- Package « liguapoulpe »:





# II. Organisation

- Planning: nous avons suivis les étapes conseillées au début du projet
- Répartition des tâches: on a découpé le projet en 3 parties: Profil Coach, Profil Parieur et Réseaux



Feuille Microsoft  
Office Excel



# III. Développement

- Technologies utilisées:

- Réseaux TCP/IP

- IHM swing

- MultiThreading





# III. Développement

- Problèmes rencontrés:
  - Multithreading: problèmes de synchronisation entre les IHM et le tournoi  
=> réalisation d'horloges
  - Réseau: gestion des connections, passage d'objets
  - Subversion: conflit dans les versions de chaque personne



# IV. Résultat

- Nous avons réussi à créer un championnat ainsi que deux profils de joueurs: Parieur ou Coach
- Plusieurs Coach peuvent se connecter en même temps pour créer leurs équipes et peuvent ensuite être rejoints par des parieurs
- Il ne vous reste plus qu'à vous lancer!!



# Le Championnat

- 16 équipes s'affrontent dans un tournoi de type « EURO »
- Le moral des équipes est affecté par le résultat de leurs matchs
- Si au début du tournoi il n'y a pas assez d'équipes, d'autres seront générées automatiquement



# Profil Parieur

- Chaque parieur dispose de 50 vies de poulpe à son entrée dans le championnat
- Il peut parier sur tous les matchs à chaque tour du tournoi
- Si son pronostique est juste, il voit sa mise doubler, sinon il perd ce qu'il a misé
- Lorsqu'il n'a plus de vies de poulpe il ne peut plus accéder aux paris

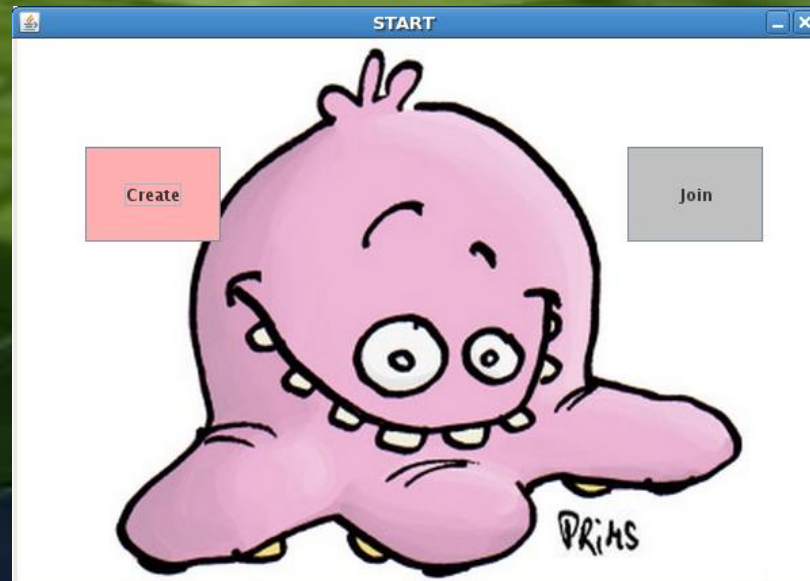
# Profil Coach

- Le coach peut créer son équipe et choisir une stratégie de jeu en répartissant comme il le souhaite les points de compétences
- Il peut parler à son équipe et l'entraîner avant le premier match et à la fin de tous les autres matchs
- Ses actions auront une répercussion sur les compétences et le moral de son équipe
- Leur nombre est limité à 16



# Lancez vous dans le jeu!!!

- Connexion:
  - Si vous êtes le premier joueur à accéder au jeu, créer le tournoi
  - Sinon contentez vous de le rejoindre



# Lancez vous dans le jeu!!!

- Choix du profil:
  - Coach: endosser le costume de manager d'une équipe
  - Parieur: lancer vous dans les pronostiques et faites fructifier votre capital vies de poulpe



RETOUR



# V. Bilan

- Limites:
  - La durée du projet
  - Notre maîtrise de l'outil Java
  - Il faut laisser le temps à l'information de se transmettre à l'ensemble du réseau





# V. Bilan

- Améliorations:
  - IHM plus ergonomiques
  - Créer une base de donnée pour les parieurs et les coachs
  - Modèle plus réaliste