

# Projet Individuel

SUJET 70 : SERVEUR DE JEUX AU TOUR PAR TOUR

Etudiant : Yassine Badache

Encadrants : Yoann DUFRESNE, Gauvin MARQUET

# Table des matières

1	Introduction	1
2	Conception	2

# 1 Introduction

L'an dernier, deux étudiants en Master 1 Informatique ont développé un *framework* permettant de développer, à l'aide d'automates, des jeux au tour par tour. Les jeux ainsi implémentés peuvent héberger une partie de manière indépendante, contenant les protocoles de communication entre elle-même et le client.

Le but principal de ce PJI était de concevoir un composant logiciel permettant d'accéder aux différents jeux implémentés, et de les instancier par ce biais. Ceci permettrait alors un accès simplifié aux jeux développés et une centralisation des ressources nécessaires à son bon fonctionnement.

Au-delà de l'accès public aux ressources, c'est notamment dans une vision plus 'interne' qu'a été proposé ce projet individuel. En effet, l'aboutissement final de ce composant logiciel serait d'héberger des intelligences artificielles, s'affrontant sur les supports développés via le *framework* de l'an dernier.

## 2 Conception

Le programme développé ici est supposé répondre à un besoin bien précis, c'est-à-dire l'accessibilité d'une ressource bien définie et son utilisation, que ce soit par un utilisateur humain ou par une intelligence artificielle développée spécifiquement pour le jeu souhaité. La première partie de ce projet a donc été dédiée à la conception de ce projet par les besoins d'un utilisateur quel qu'il soit.

Ci-dessous sont détaillés les scénarios d'usage du logiciel, ainsi que leurs diagrammes de séquence associés. C'est l'ensemble de ces éléments qui nous a permis par la suite de cerner le cœur de ce qui est attendu à la fin de ce sujet.

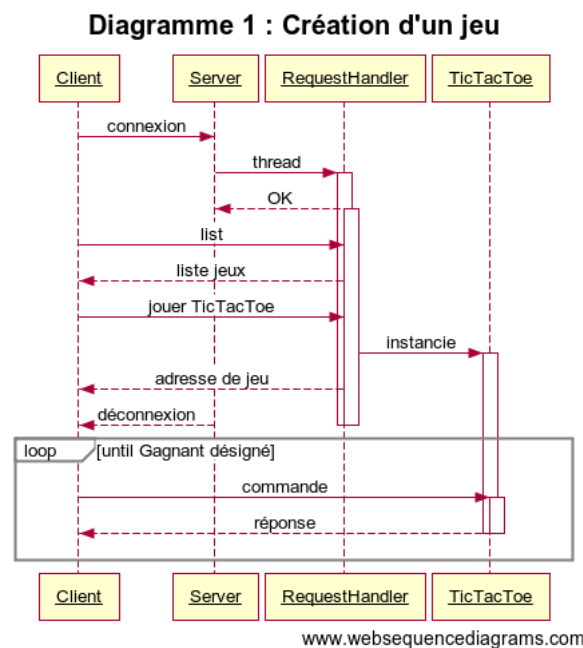


FIGURE 2.1 – Le premier cas d'utilisation, basique