

Enoncé mini-projet 2

B. Garbinato

January 10, 2007

But

Le but de cet exercice est d'étendre les possibilités de l'outil de simulation de localisation Phomo pour que l'on puisse avoir plusieurs utilisateurs, sur plusieurs machines dans un mode pair-à-pair (peer to peer). La version single-user de Phomo vous est fournie. La version de base de Phomo est la même que pour le projet précédent. Deux étapes peuvent être distinguées:

Initialisation de la partie

A l'initialisation de la partie, chaque pair obtient un numéro de joueur et connaît le nombre total de pairs. Dans un premier temps le nombre total de pairs peut être codé en dur dans chaque pair et le numéro du pair peut être saisi dans l'interface graphique, comme l'était l'adresse du serveur dans la version client/serveur. Ensuite, dans un deuxième temps, cette information devra être récupérée sur un mini serveur central en utilisant le protocole de communication TCP.

Déroulement de la partie

Lorsqu'une partie a démarré, chaque pair envoie par multicast les informations concernant son prochain mouvement à tous les pairs. Il s'agit de définir un protocole qui permette à tous les pairs d'actualiser l'état du jeu de manière cohérente.

Présentation et livrables

Pour ce projet, vous devrez faire une présentation (10 minutes max.) expliquant le travail que vous aurez effectué. Une copie papier de vos slides devra être rendue au moment de la présentation et fera office de rapport. Vous pouvez bien-entendu ajouter des commentaires à vos slides, si vous jugez cela utile. De plus, vous devrez rendre une version papier du code des classes que vous aurez créées ou modifiées (et uniquement ces classes-là). Il va sans dire que nous vous demandons de commenter votre code. Les présentations se feront à huis clos (comme un oral) et par tranche de 15 minutes (les 5 dernières minutes étant réservées pour nos questions).