

# Printemps des Sciences 2004

## MIKX

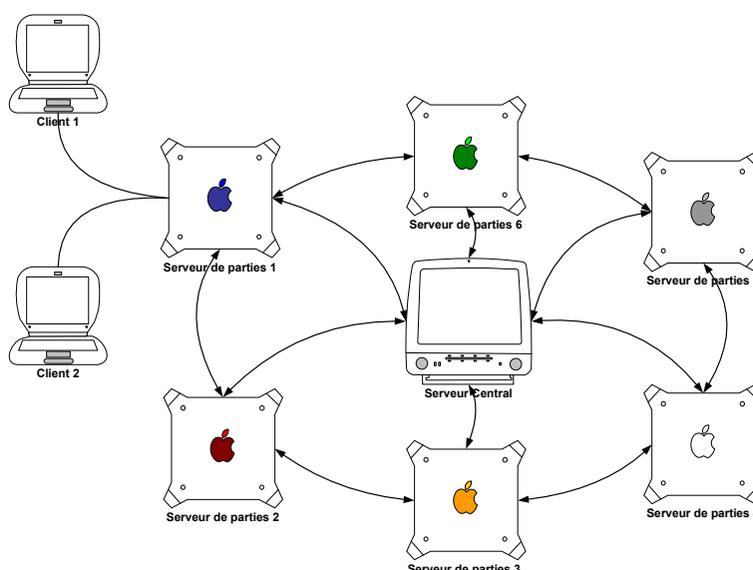
*Jérôme Vos, Xavier Devos, Maurice Schubert,  
Nicolas Da Luz Duque, Boris Verhaegen*

### Département d'Informatique

## 1. Introduction

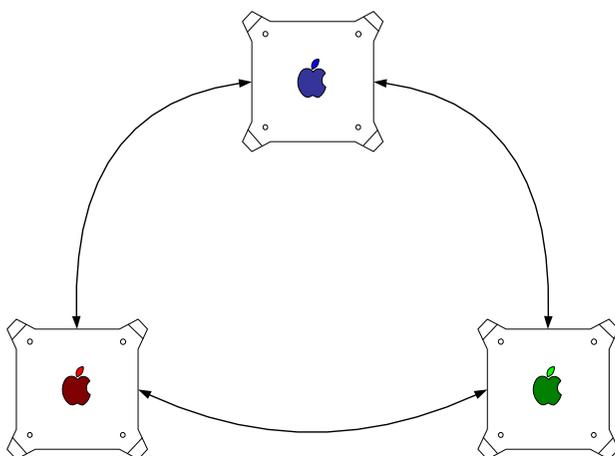
Le but est de créer un réseau de clients et de serveurs permettant la mise en place d'un jeu multijoueur. Ce système sera composé de 3 types de machine : les serveurs de parties, les clients et le serveur central. Les serveurs de parties sont connectés entre eux pour former un anneau (voir ci-dessous). Pour lancer une partie, 2 clients se connectent à un serveur de parties qui s'occupera du jeu en lui-même. Le serveur central est là pour gérer l'anneau : il ajoute ou retire des serveurs de l'anneau et vérifie les connexions entre ceux-ci.

## 2. Topologie



## 3. Gestion des sauvegardes

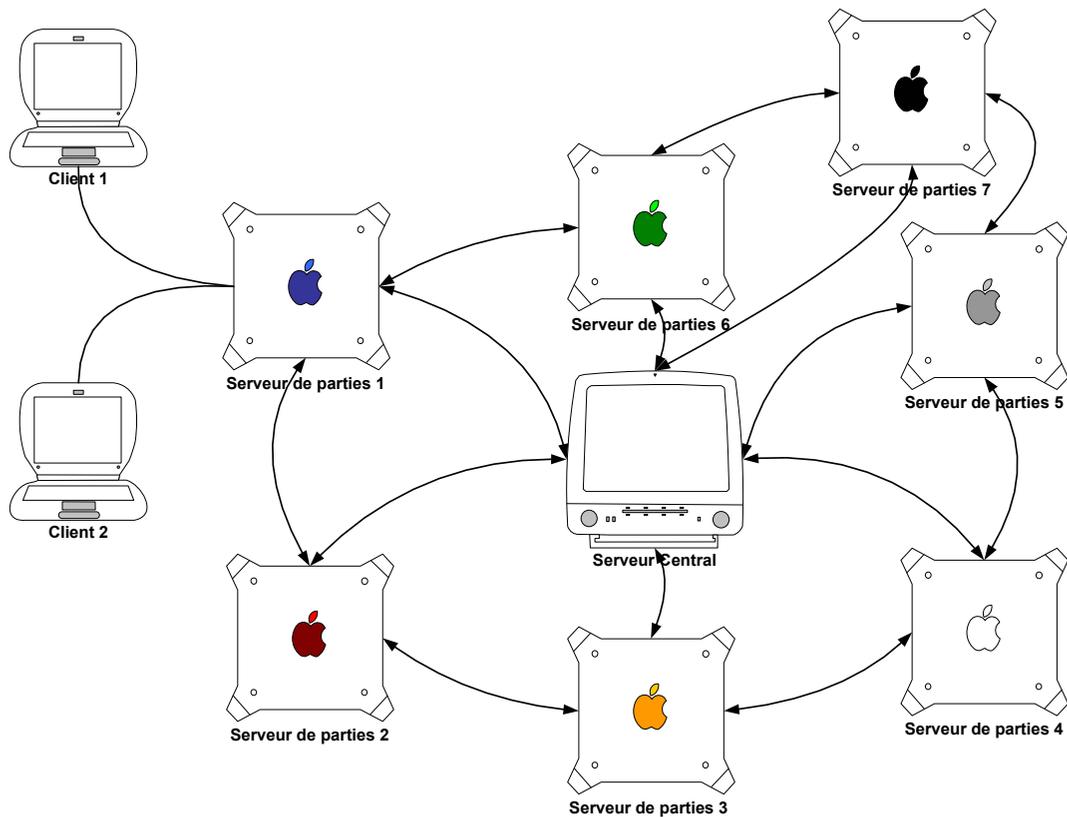
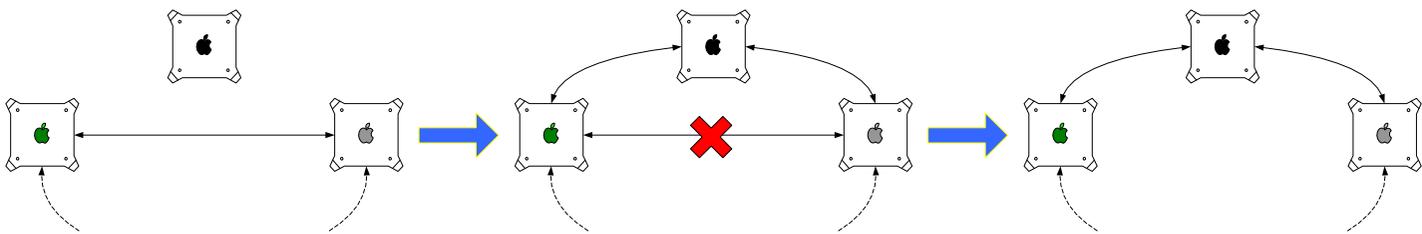
Chaque serveur envoie à ses 2 voisins des sauvegardes des parties qu'il traite: il enverra à son voisin de droite les backups des parties portant les numéros impairs et à celui de gauche les backups des parties portant les numéros pairs.

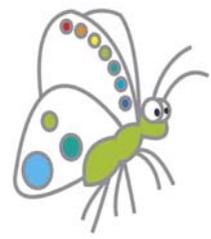




## 4. Connexion d'un serveur de parties à l'anneau

Lorsque le serveur central connecte un nouveau serveur de parties à ses voisins, l'anneau se met à jour et les sauvegardes sont redistribuées.





## 5. Déconnexion ou panne d'un serveur de parties

Lorsqu'un serveur de parties tombe en panne, l'anneau se reconstruit et les parties qui se déroulaient sur le serveur en panne sont reprises par ses voisins.

