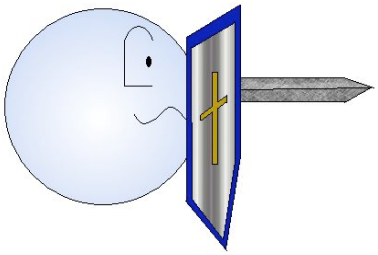
V.I.R.U.S.
(Viral Infection Reaches Unified System)

Ben Taieb Souhaib, Gultekin Kennedy, De Graer Vincent, Truong Duong, Decart Didier
Département d'informatique

Le but du jeu est de simuler une attaque virale dans un système capable de se défendre par lui-même. Ici notre sytème est un réseau d'ordinateurs et l'attaque est créée par les joueurs. Pour une fois, le public pourra envoyer des virus sur un ordinateur au lieu d'en être la victime.



Les joueurs :

Ils jouent en équipe, leur nombre est déterminé par le leader .

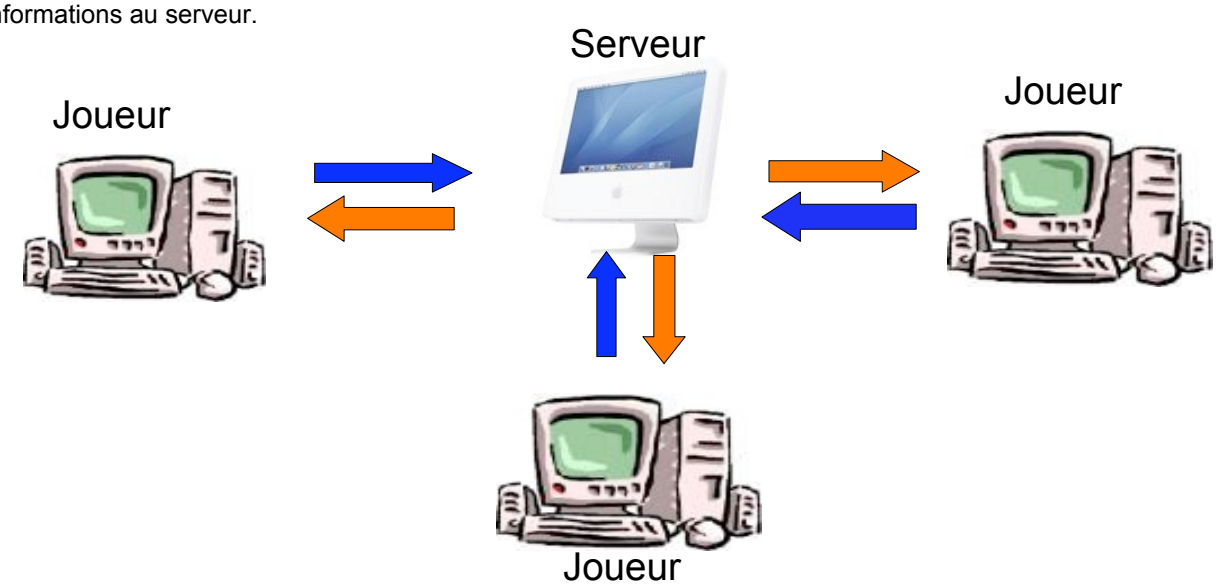
Le leader est le premier à se connecter .

Chaque joueur doit paramétrer son attaque en définissant le nombre de virus, leur force et leur capacité de propagation puis envoie les informations au serveur.

Le serveur :

Il reçoit les informations des joueurs. Ensuite, la partie peut commencer et, en fin de manche, il renvoie les résultats aux joueurs.

C'est sur son écran que le combat sera visible.



© Toute reproduction, même partielle, doit indiquer clairement le nom de tous les auteurs, le nom du Service/Département, ainsi que la mention « printemps des sciences 2006 - Bruxelles»