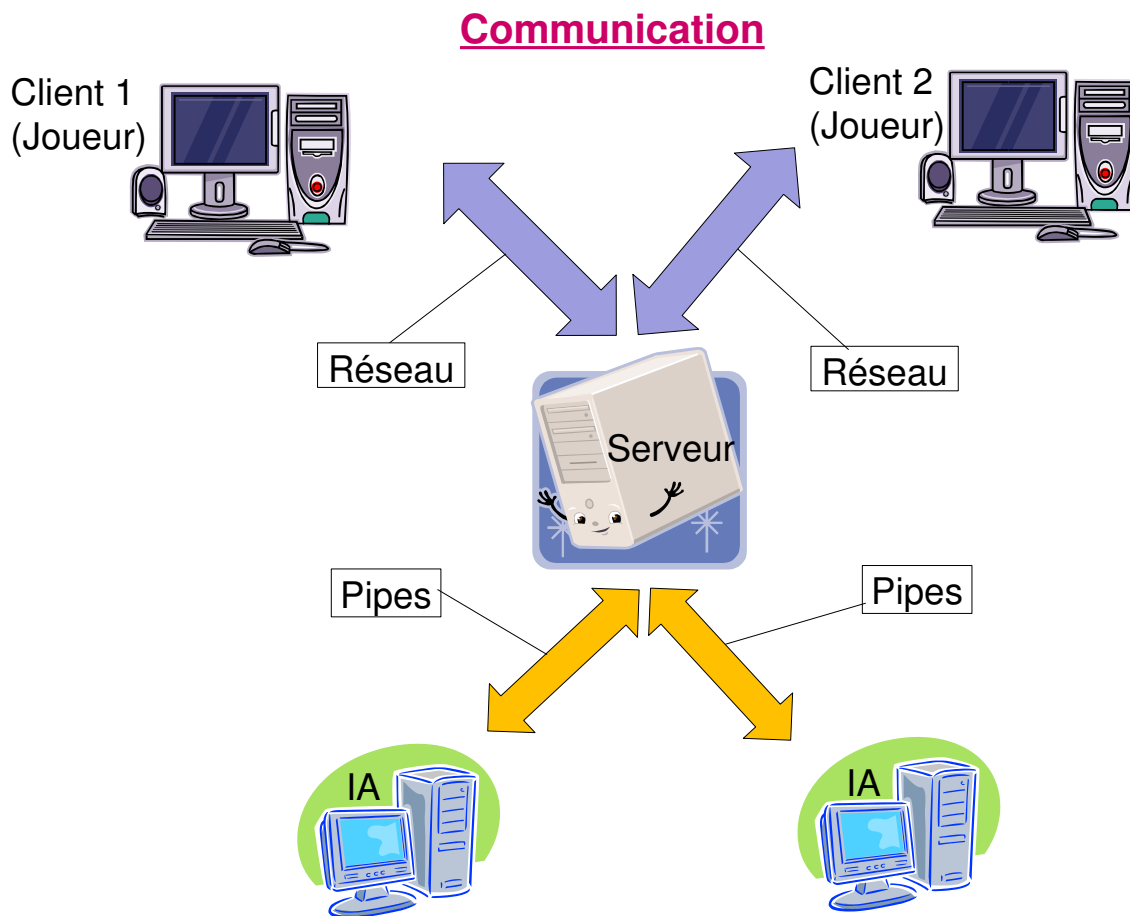




ARTILLERY 3D XTREME
A3DXtreme
A3DX

Akgün Rukiye, Antoine Maxime, Belforte Luca, Lepage Nicolas, Louvet Nicolas
Département d'Informatique



Serveur : Lorsque le premier client (joueur) se connecte au serveur, celui-ci génère une carte et attend un certain nombre de secondes, le temps que tout le monde se connecte. Une fois les canons positionnés sur la carte et cette dernière envoyée à tous les clients, la partie commence enfin.

Client : Le client lance l'interface et se connecte ensuite au serveur. L'interface servira de contrôle pour les canons de l'utilisateur.

Réseau : Dans notre cas, il s'agit d'un ordinateur (serveur) auquel sont connectés les autres ordinateurs. Ils communiquent entre eux via ce serveur qui redirige les messages envoyés vers les destinataires.

Pipe : Il s'agit d'une route virtuelle existant entre deux programmes leur permettant de communiquer des informations de manière directe et très rapide.

IA : Une IA (Intelligence Artificielle) est un programme qui remplace le joueur humain pour la gestion d'une équipe.