

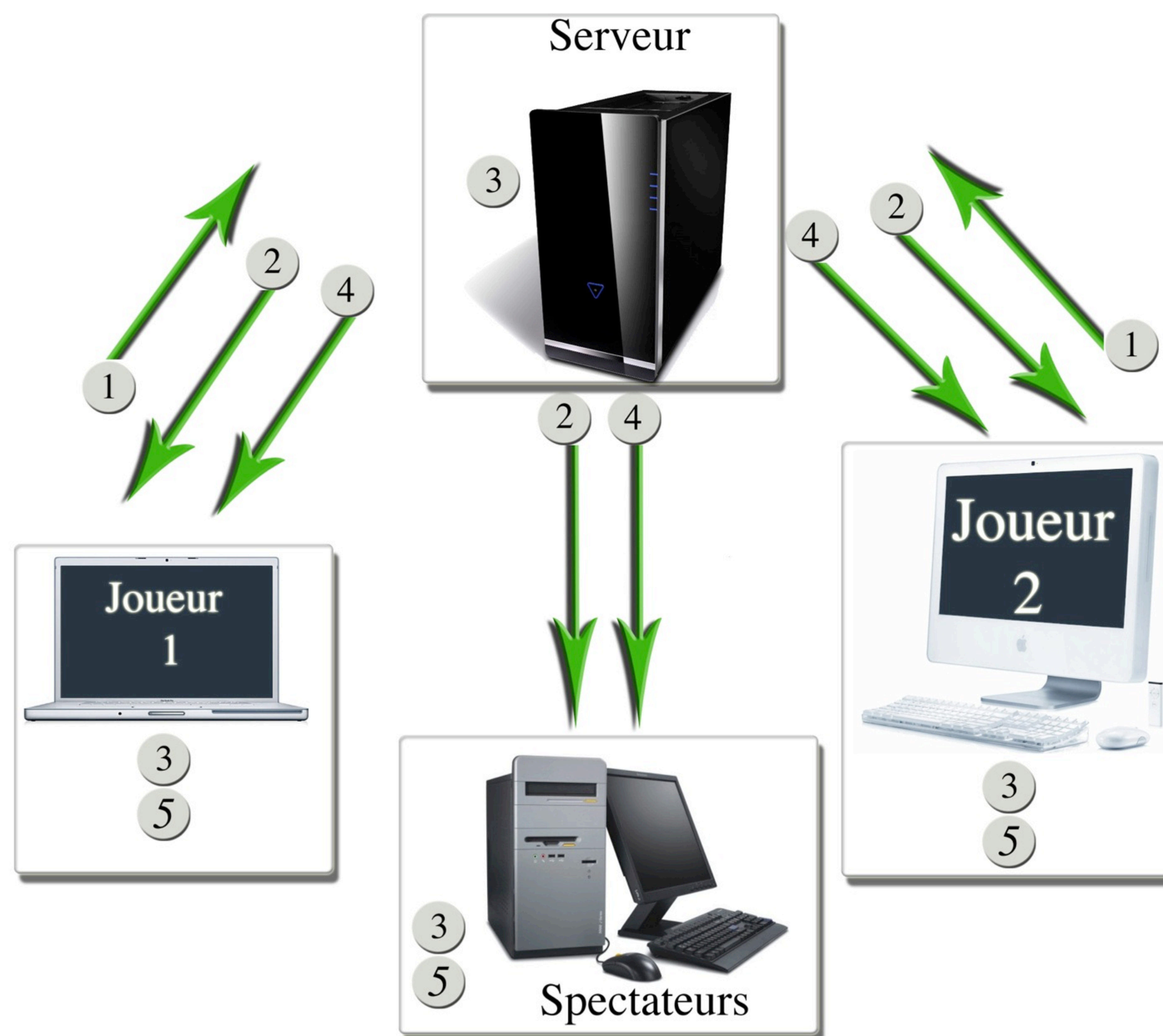


FOOTballs

Miruna Alexandra Valcu, Mohamed Amine Youssef
Mathieu Stennier, Filipe Miguel Goncalves de Almeida
Département d'Informatique

Communication pendant le jeu

- Dès que deux joueurs sont connectés, le jeu peut démarrer.
- Des spectateurs peuvent encore se connecter même si la partie a déjà commencé.
- Pendant le jeu, le comportement suivant va être répété jusqu'à la fin de la partie.



Etapes de communication entre les clients et le serveur:

- 1 Les joueurs envoient les données au serveur (la vitesse et la direction de chacune de leurs boules).
- 2 Le serveur envoie au Joueur 1 les données qu'il a reçues du Joueur 2 et inversement. Il envoie aussi à tous les spectateurs les informations des deux joueurs.
- 3 Chacun des joueurs et des spectateurs calcule la position de chaque boule à chaque instant. En même temps, le serveur calcule la position finale de chaque boule.
- 4 Le serveur envoie les positions obtenues à chaque client.
- 5 Les clients vont vérifier si l'information reçue coïncide avec leur résultat. Si ce n'est pas le cas il considère que l'information envoyée par le serveur est correcte et va l'utiliser.