



### MULTIGAMES TOURNAMENT

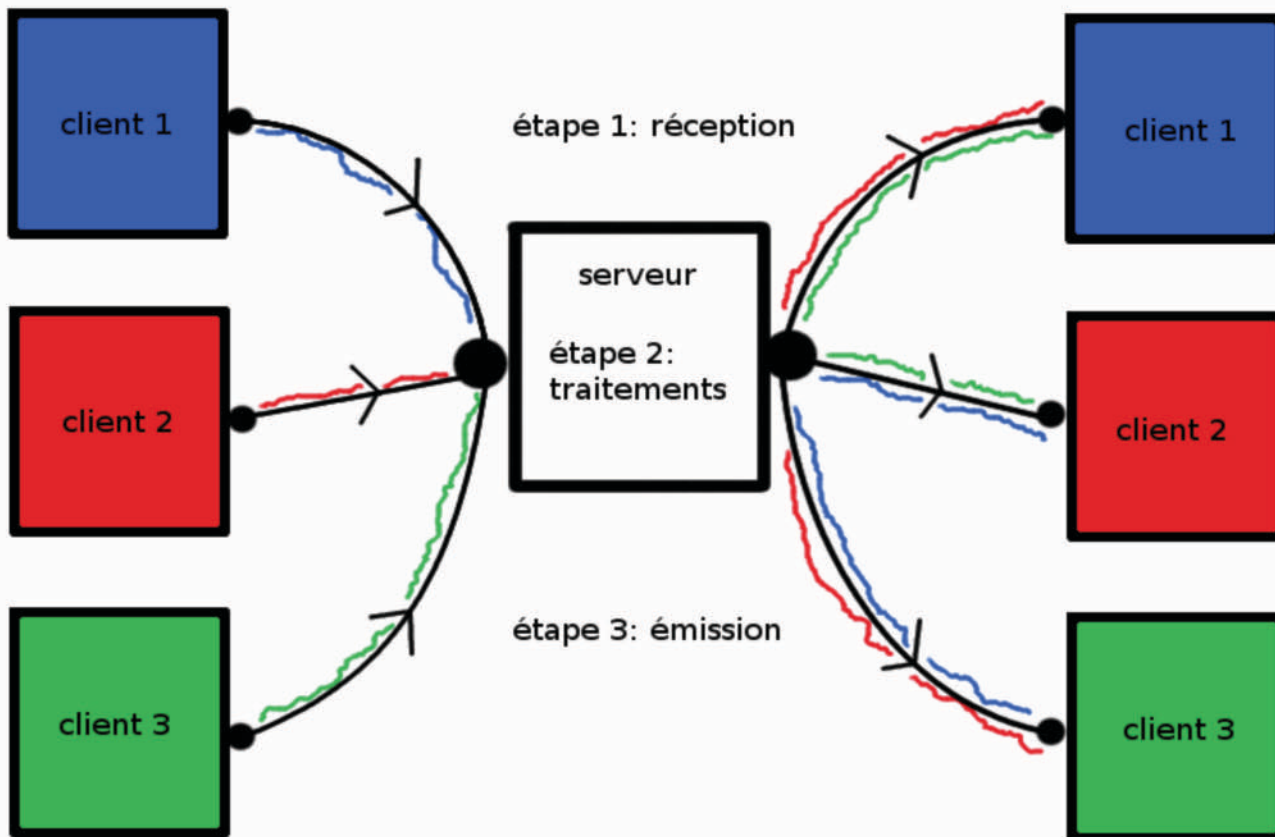
Bisson Valentin, Goemine Colas, Kostanyan Hrayr, Lenaertz Mikaël, Naviliat Aureliano, Vermin Olivier  
Département d'Informatique

Chaque client transmet au serveur les informations dont ce dernier a besoin (position du joueur, entrées clavier, etc).

Le serveur, fort de tous ces renseignements, peut effectuer les calculs nécessaires au jeu (détection des collisions, évènements divers, fin du jeu, etc).

Il redistribue ensuite à chaque client des résultats pertinents de ses calculs.

### ARCHITECTURE CLIENT / SERVEUR



Ce procédé est effectué 25 fois par seconde.