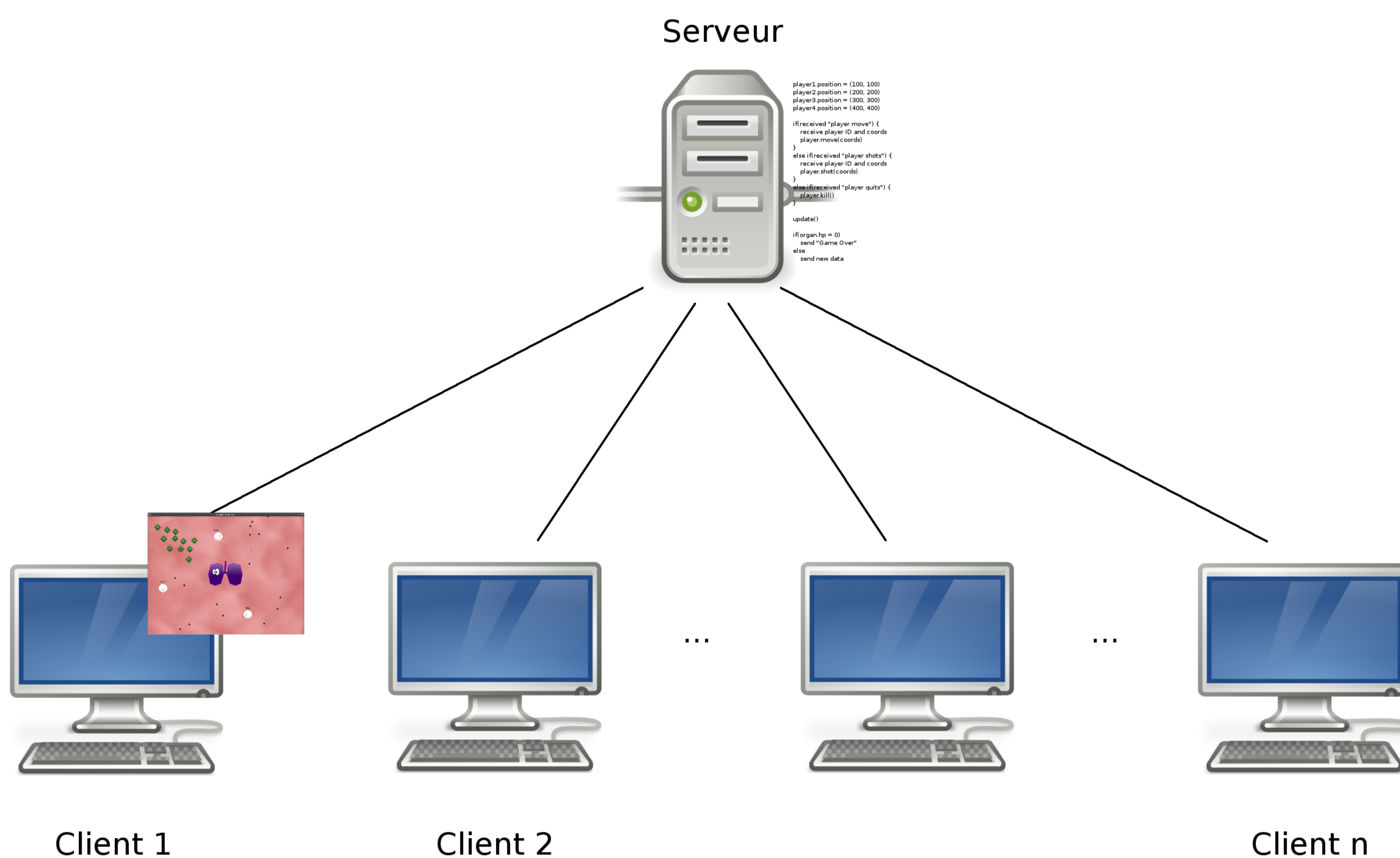


Organe Defense – Fonctionnement

Antoine Aflalo, Oleg Bogatchev, Antoine Carpentier
Antoine Dewilde, Nils Fagerburg, Harold Waterkeyn
Département d'Informatique

Le moteur de jeu, qui contient toute la logique du jeu (position des joueurs et des virus, intelligence artificielle, etc.) se trouve sur un serveur central. Les clients (les machines des joueurs) se contentent d'afficher la partie en fonction de ce que leur envoie le serveur.



1. Lorsqu'un joueur effectue une action (se déplacer, par exemple), le client envoie un message au serveur.

2. Lorsqu'il reçoit une information des clients, le serveur modifie les données qu'il a enregistrées (il change la position du joueur par exemple).



3. Ensuite, le serveur renvoie à toutes les machines connectées les nouvelles informations pour qu'elles puissent les afficher correctement.

4. Les clients, qui ont reçu les nouvelles informations du serveur, vont alors modifier l'affichage en conséquence (ils vont afficher le globule à une autre position par exemple).

