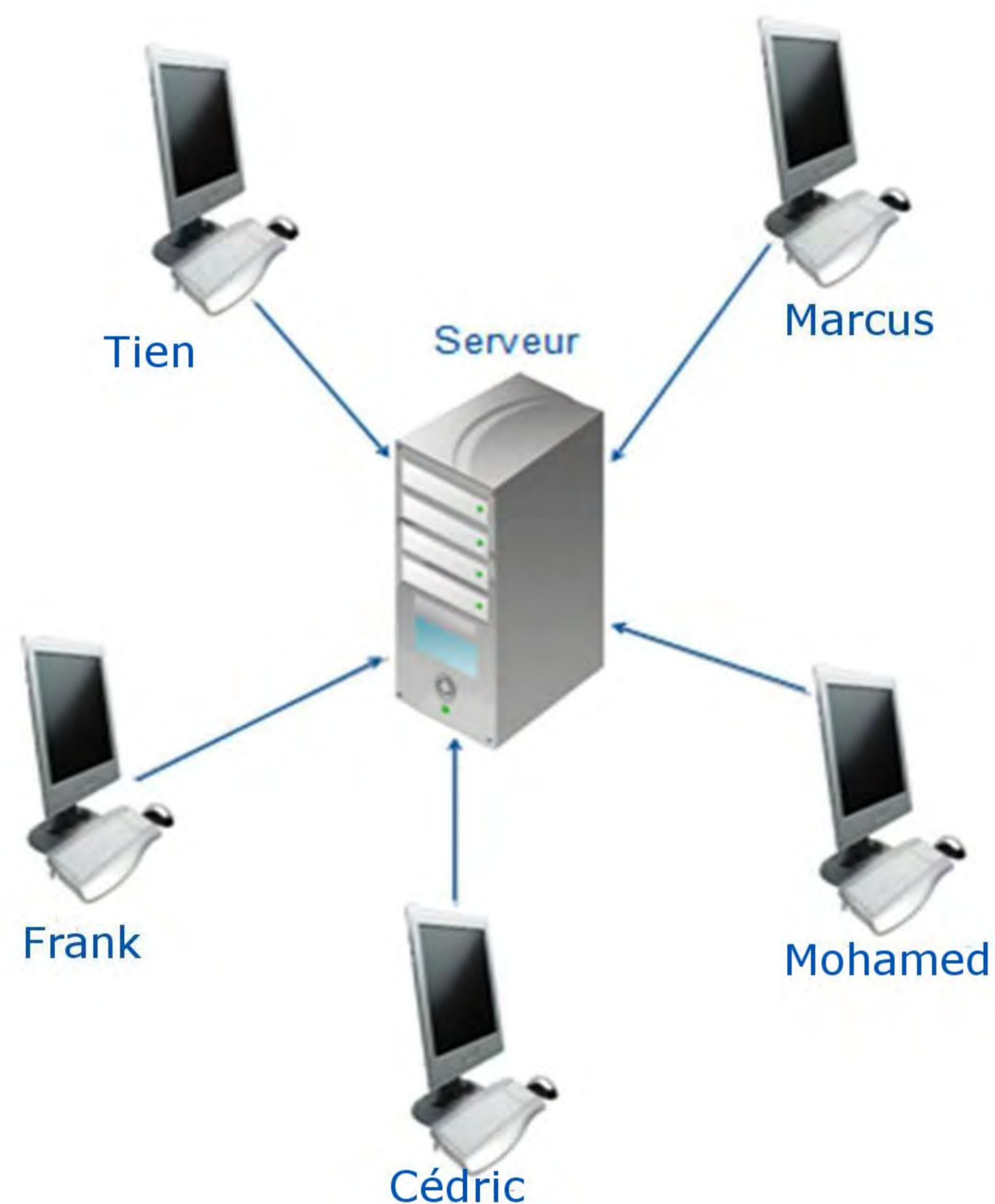


iGalaxy's Life

Karamanis Nicolas, Cedric Lood, Tien Tang, Franck By Nguidjo, Gloria Mianda Mbuyi, Vendel Toth
Département d'Informatique

Modèle client-serveur



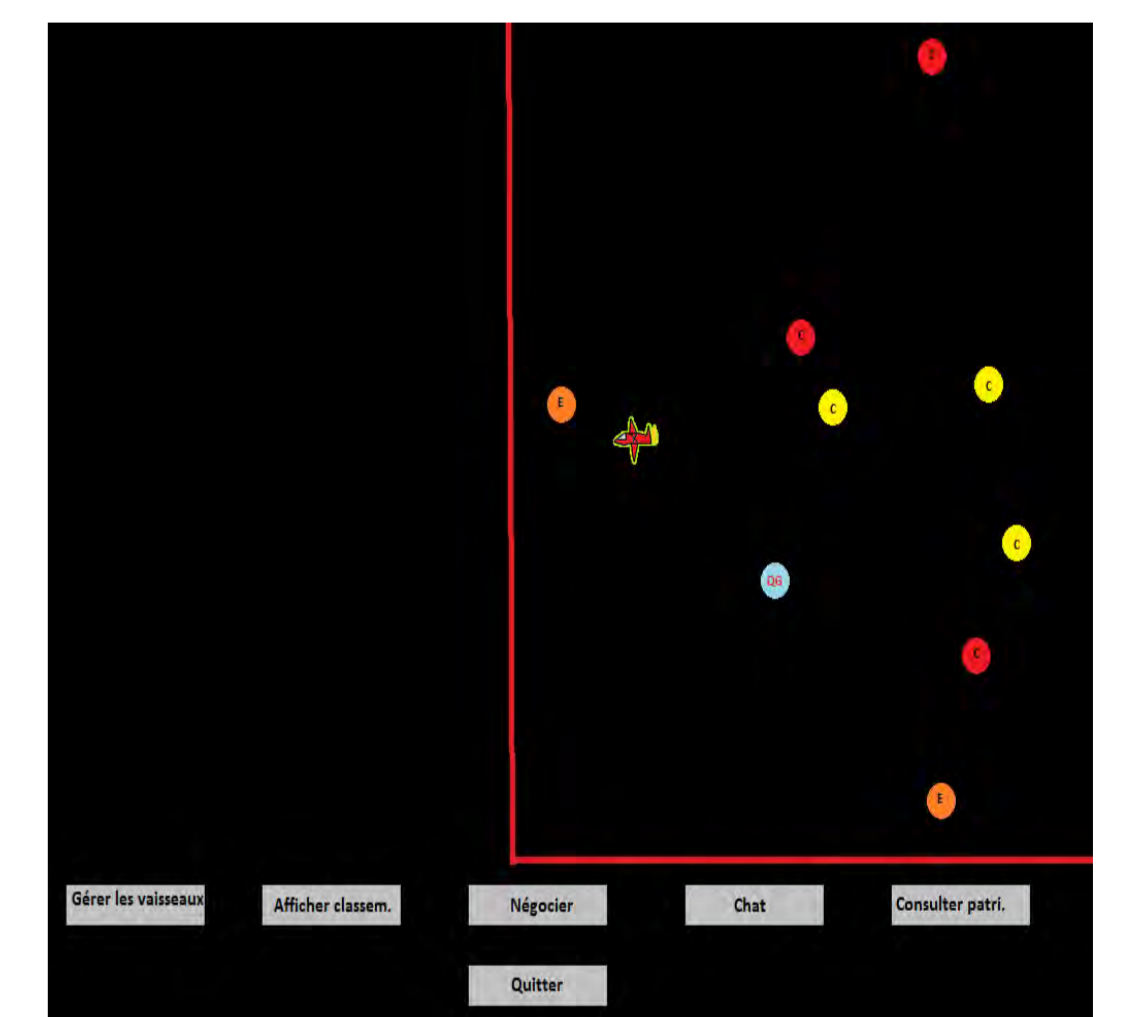
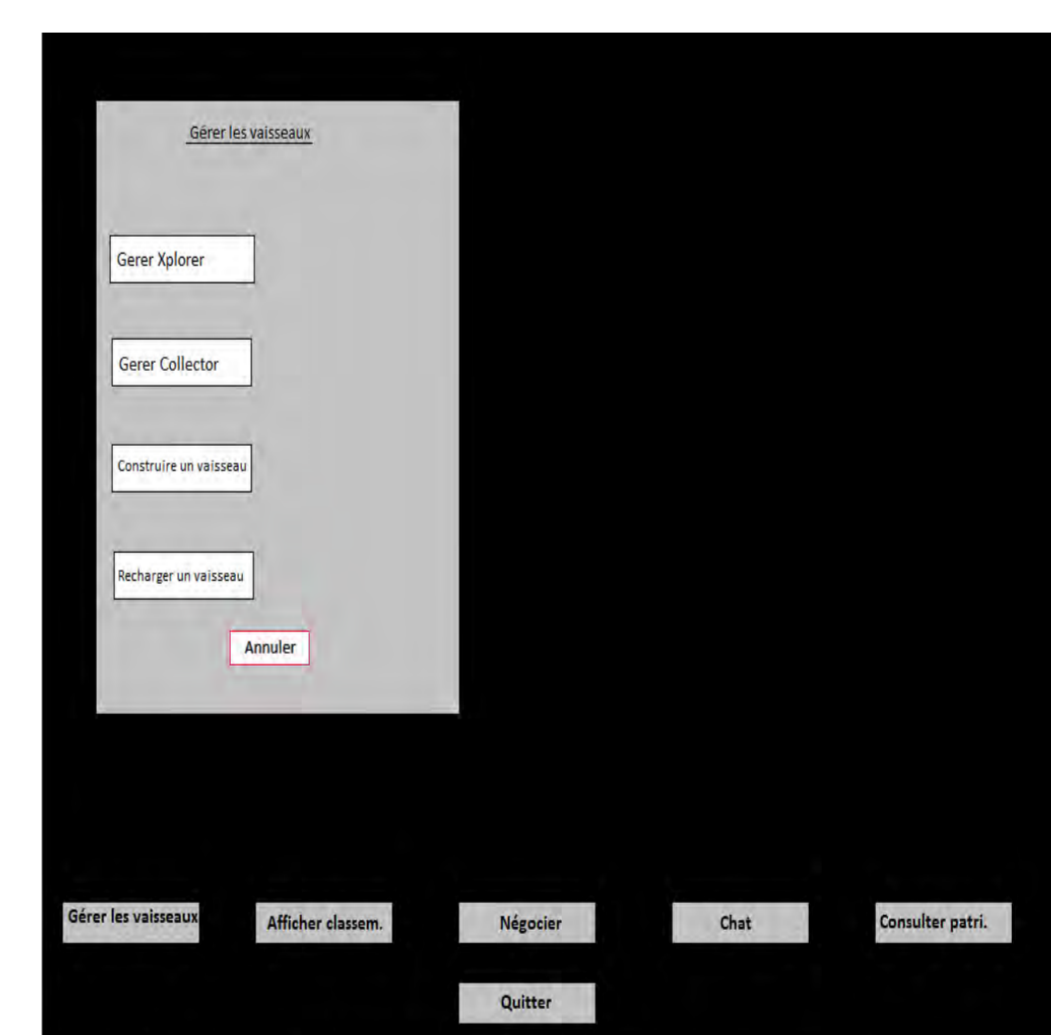
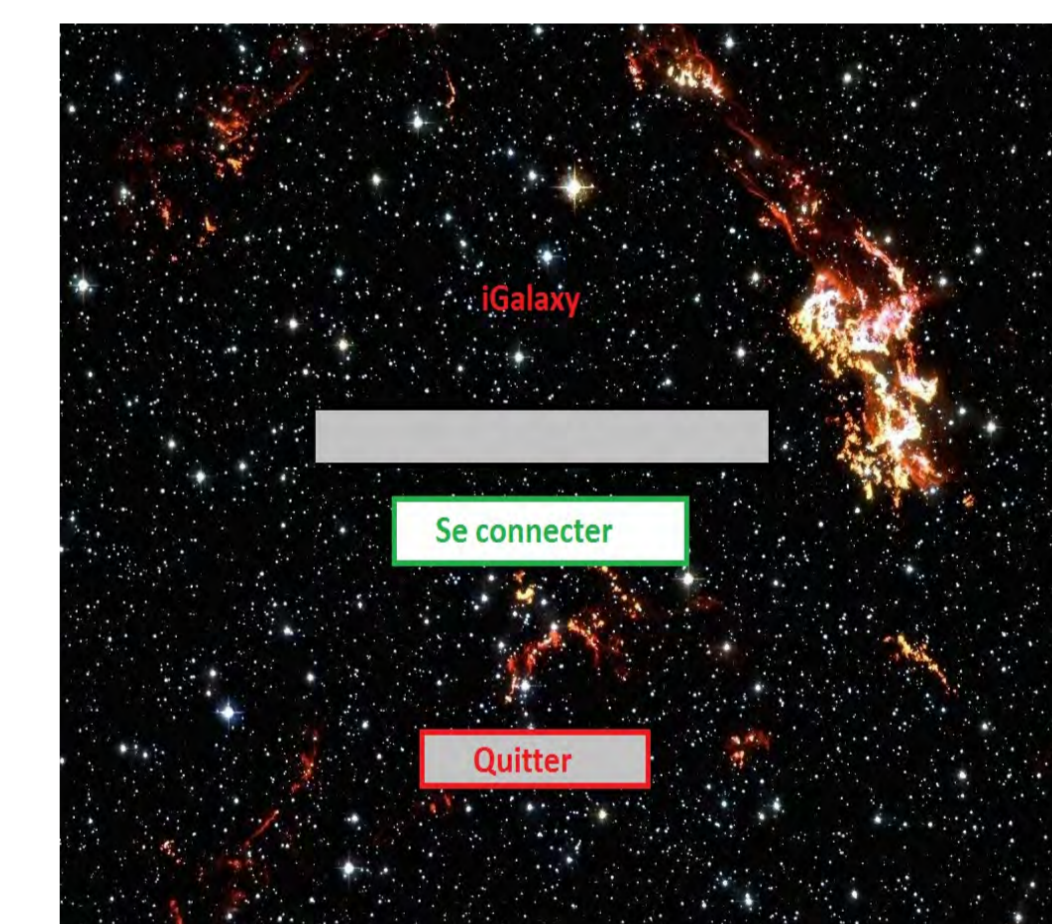
Voici une représentation du modèle client-serveur utilisé dans ce projet.

Dans ce schéma, nous représentons cette architecture où différents ordinateurs peuvent communiquer entre eux par le réseau. Tous les clients se connectent à une même machine et donc toutes les machines sont sur le même réseau local. C'est ainsi que chaque client pourra envoyer et recevoir des informations du serveur. Toutes les données de l'application sont centralisées sur le serveur.

Les ordinateurs autour du serveur correspondent aux clients qui eux, représentent les joueurs.

Principe du jeu

Le jeu se déroule en temps réel et se passe dans une galaxie composée de trois sortes de planètes (QG, colonisable et exploitable) et de deux sortes de vaisseaux (C-ollector et X-plorer). Les joueurs peuvent acheter des vaisseaux avec des ingals qui représentent la monnaie de cette galaxie. Cette monnaie s'obtient en convertissant les ressources récoltées en ingals. Ils peuvent aussi coloniser et exploiter des planètes avec ces vaisseaux. Les joueurs ont également la possibilité de négocier des planètes. La majorité des actions sont envoyées aux vaisseaux à partir du QG, propre à chaque joueur.



But du jeu

Les joueurs doivent récolter un maximum de ressources sur les planètes, donc avoir un maximum d'ingals et posséder le plus de planètes colonisables possible.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un des joueurs se déconnecte ou lorsqu'il n'y a plus aucune planète exploitable (lorsque le nombre total de ressources de chaque planète exploitable est égal à zéro).

Illustrations de l'interface graphique

