

## iGalaxy's Life

CHAPEAUX Thomas, ISTACE Nathan, LOPEZ MARTINEZ Michael,  
MAYEUR Bernard, MENG Gregory, OSWEILER Ronny  
Département d'Informatique

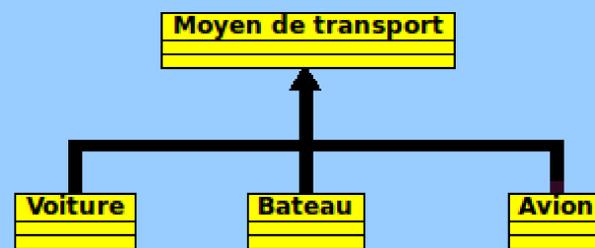
### Programmation Orientée Objet (POO) :

La Programmation Orientée Objet est le paradigme de programmation le plus utilisé pour les projets professionnels. Il consiste à découper le problème traité en différentes composantes, appelées **objets**, qui interagissent entre elles.

Ces objets doivent cacher leur implémentation, ce qui veut dire qu'on doit pouvoir les utiliser sans savoir précisément comment ils fonctionnent (encapsulation). On relie alors ces objets entre eux afin de trouver la solution.

Dans le cadre de notre projet, on a par exemple des objets pour représenter les planètes et les vaisseaux, mais aussi des concepts plus abstraits comme la position ou l'interface.

Une propriété utile de la POO est l'héritage.

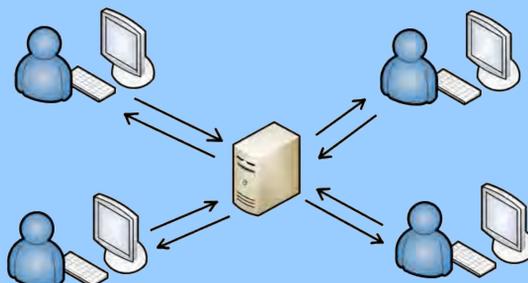


Exemple d'héritage

### Programmation Réseau :

Pour que les joueurs puissent communiquer entre eux depuis différentes machines, il faut établir un réseau. Notre réseau est composé d'une machine centrale appelé **Serveur** et de plusieurs **Clients** qui se connectent au serveur.

Seul le serveur possède véritablement les données du système, les clients ne font que demander des informations et décrire leurs actions. Pour alléger la charge réseau, chaque client possède en fait une copie locale des données.



Source : www.siteduzero.com