

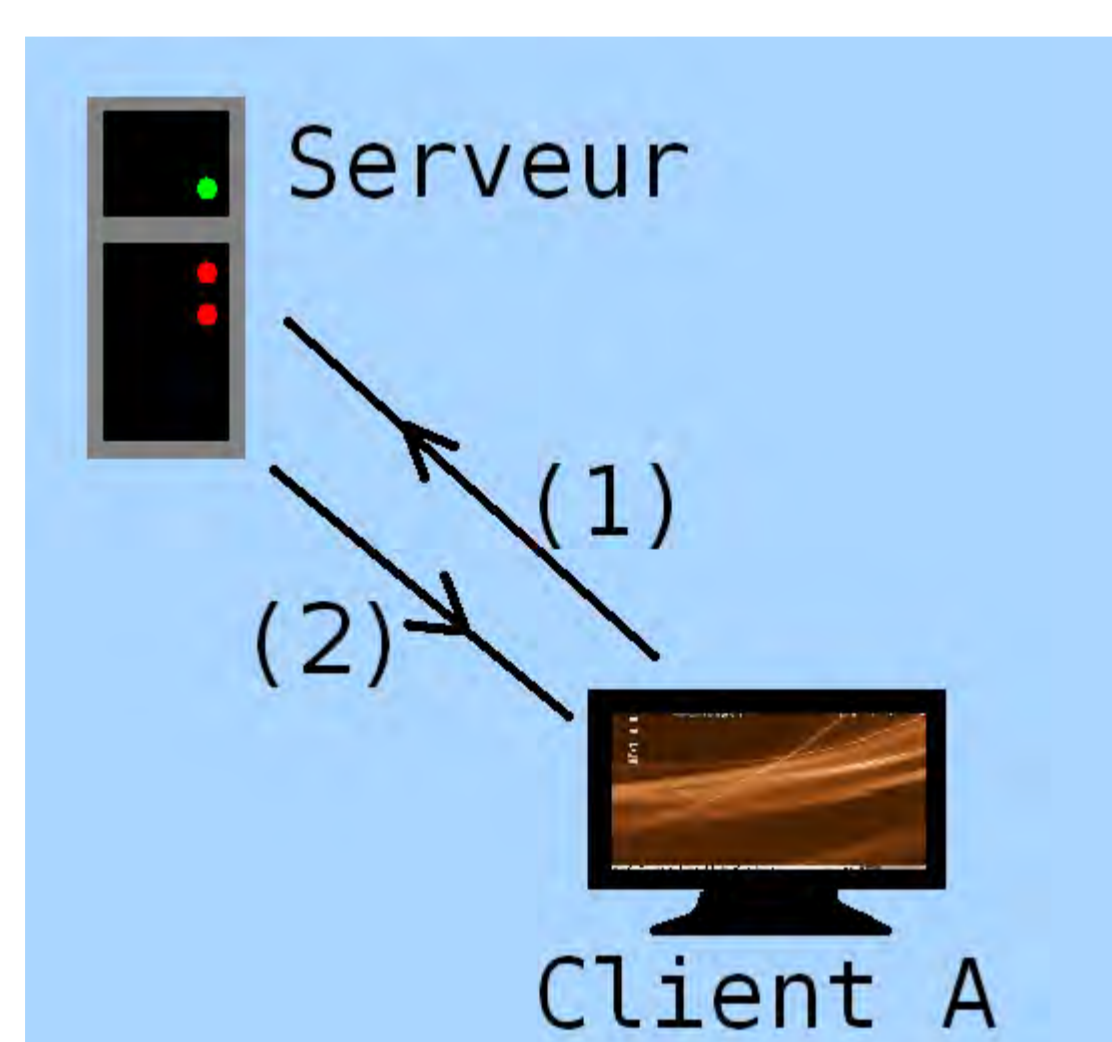
IGalaxy's Life

Cedric Ternon, Colas Coeminne,
Erik Merckx, Jeremy Grosman,
Tim Lenertz, Xavier Barthel.

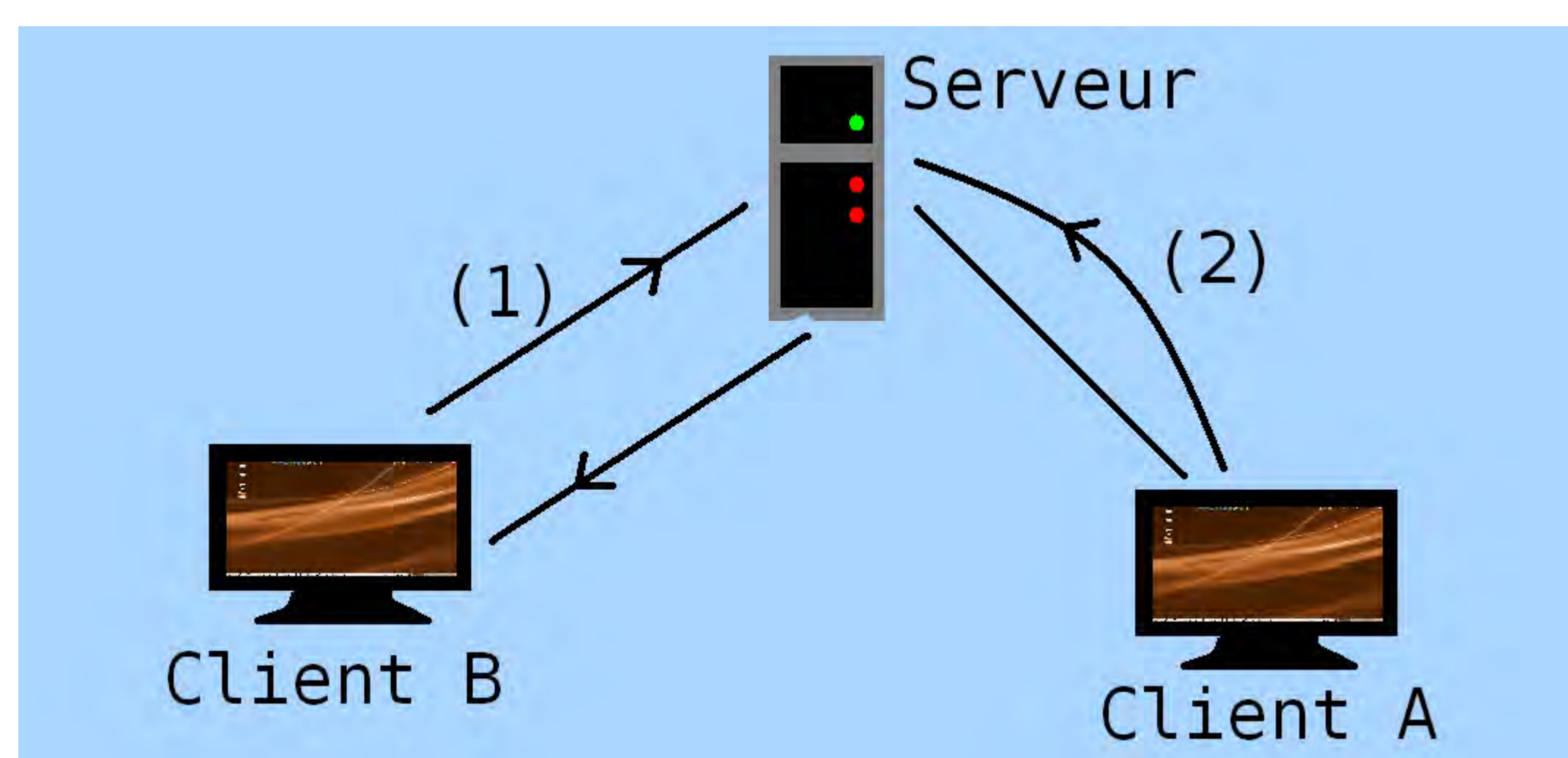
Département d'Informatique

Multijoueur

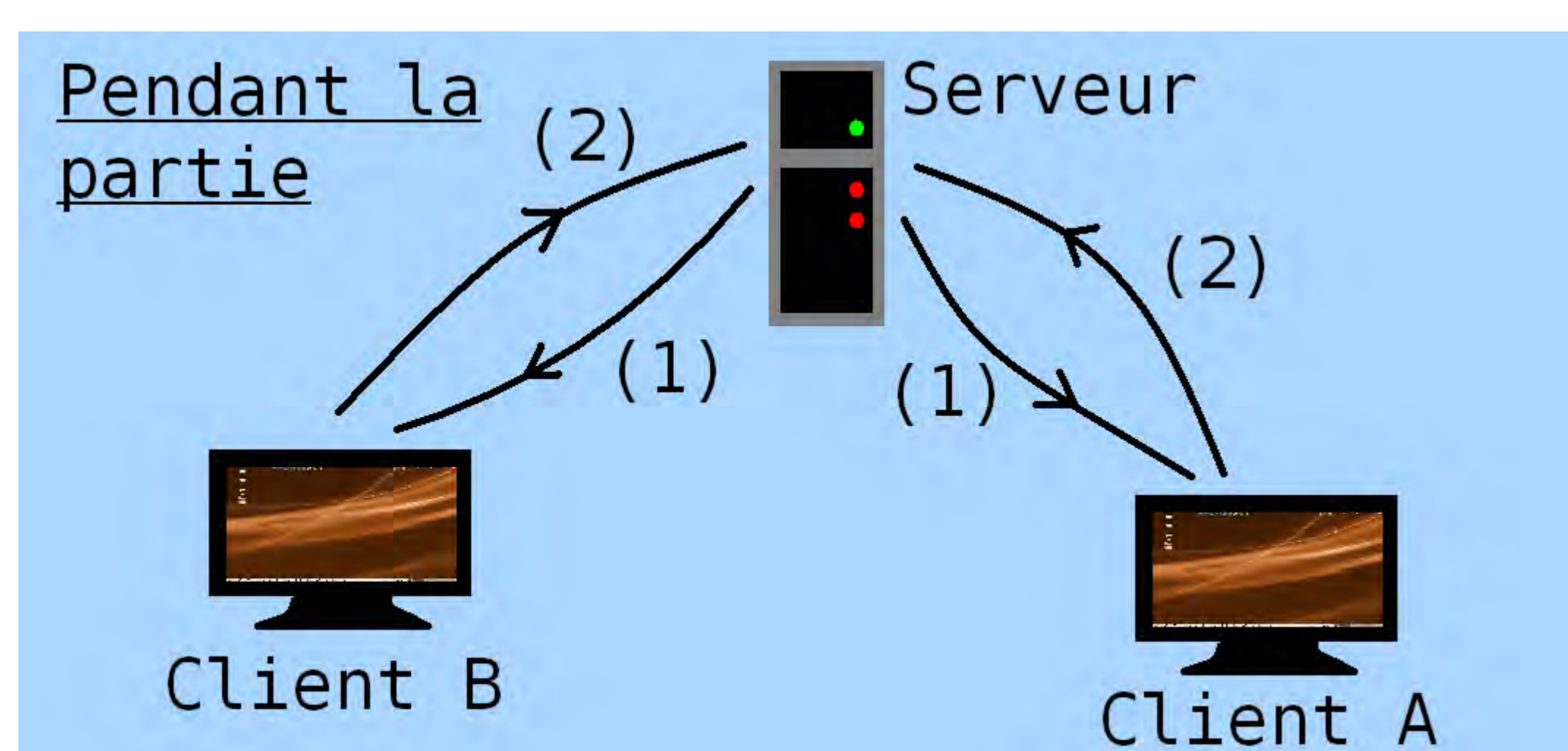
Une des premières difficultés a été de choisir le protocole qui allait permettre aux joueurs de partager une même partie. Quel modèle de relation client - serveur préférer ? Nous avons choisi de limiter le client au simple rôle d'afficheur - nous aurions très bien pu simuler la partie chez chaque client. Le client reçoit donc des données sur lesquelles il ne doit plus effectuer d'autres opérations que celles d'affichage. Lorsqu'il veut effectuer une action, il doit envoyer la commande au serveur qui la traduit et l'exécute. À intervalles réguliers, le serveur envoie l'ensemble des modifications qu'ont subies les objets à tous les clients.



- (1) : Le client A (premier joueur) se connecte au serveur.
(2) : Le serveur accepte la connexion, le client A attend alors un autre joueur.



- (1) : Le client B (deuxième joueur) se connecte à son tour, le serveur accepte la connexion.
(2) : Le client A peut alors commencer la partie en envoyant un signal au serveur.



- (1) : Chaque joueur reçoit des mises à jour constantes de l'état du jeu (état des ressources planètes, niveau d'essence des vaisseaux, etc) qui tourne exclusivement sur le serveur.
(2) : Le joueur envoie au serveur les actions qu'il veut accomplir (déplacer un vaisseau, coloniser une planète, etc), le serveur exécute cette action et les résultats sont envoyés au joueur ou à tous les joueurs, selon l'action (voir (1)).