

## I-Galaxy's Life

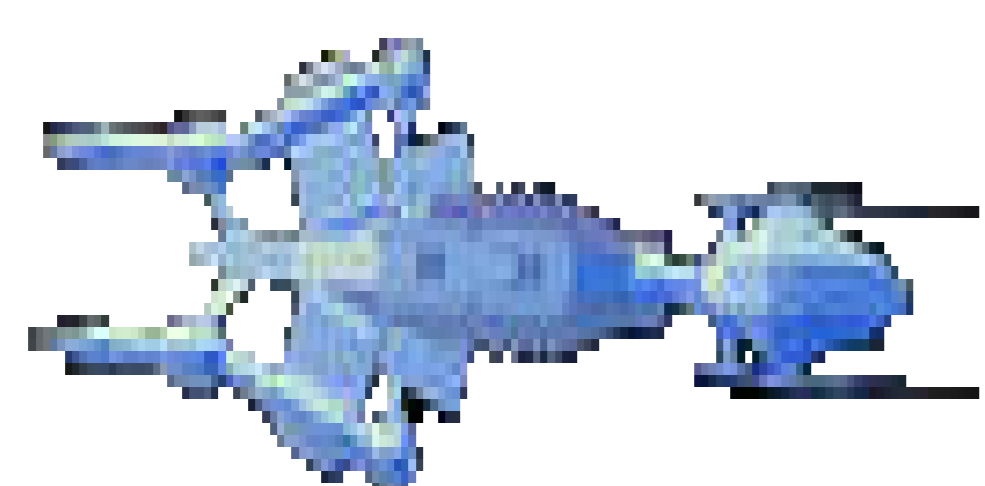
Hugo Jacob, Joachim Kotek, Victor Nitu, Paul Rodrigez, Helain Schoonjans, Eric Vaccari  
Département d'Informatique



## Programmation Orientée Objet



La programmation orientée-objet est un style de programmation basé sur l'utilisation d'objets et leurs interactions. Un objet en informatique est une section de code capable de fonctionner indépendamment du reste du programme, et représente en général un concept intuitif (comme un vaisseau ou une planète). Le code de chaque objet est divisé en une section privée, contenant son fonctionnement interne, et une section publique qui permet au reste du programme d'interagir avec lui sans connaître son fonctionnement exact.



## L'architecture Client/Serveur



Un des ordinateurs contient le **serveur**, le programme principal chargé de faire fonctionner le jeu proprement dit, de communiquer avec les clients, d'appliquer les ordres que ceux-ci lui envoient, et de leur envoyer régulièrement des informations sur l'état actuel du jeu.

Les autres ordinateurs contiennent un programme plus petit, le **client**, qui s'occupent d'afficher et mettre à jour l'interface graphique, d'interpréter les clics de souris des joueurs, et de transmettre les ordres correspondants au serveur.

