

**PROPOSITION DE SUJET
PROJET TECHNIQUE DE FIN DE E3
2^e SEMESTRE 2021/2022**

**Document word à remplir puis transmettre par mail à Christine LECLERC et au responsable
ayant validé le sujet
le 14 MARS 2022 AU PLUS TARD**

NOMS DES ÉLÈVES (4 minimum obligatoirement) :

1. POUJOLAT Guillaume 2. RABBOUCH Amine.....
3. NDIAYE Sergine Bassirou..... 4. HAMZAOUI Erwan.....

TITRE DU PROJET : One Game for All

MOTS-CLÉS : Jeu en réseau local, Stream

DESCRIPTION DU PROJET : Le projet consiste à réaliser un système permettant de jouer en réseau local sur plusieurs ordinateurs à un jeu n'étant installé que sur un seul ordinateurs. Cette machine hote va stream sur les autres ordinateurs ce qu'ils doivent respectivement affichée et la machine hote va recevoir les entrées des différentes machines pour calculer les comportements des différents instances de jeu

TRAVAIL À RÉALISER :

- Réalisé un système capable de réalisé un réseau local filaire ou sans fil entre plusieurs machines.
- Réalisé un système de stream depuis la machine hote
- Réalisé un sysystème de gestion permettant de prendre en compte les commandes des sous machines et de les envoyées à la machine hote pour qu cette dernière les traite.
- Réalisé un jeu faisant office de démo technique du logiciel.

OUTILS MATÉRIELS / LOGICIELS SUPPORT :

Langage java, utilisation des classes Socket, ServerSocket, InputStream

https://www.youtube.com/watch?v=wT3ec16M-KA&ab_channel=ROMAINPC

Parmis les différentes possibilité pour réaliser ce prjet, nous avons testé la classe socket pour communiquer en langage java entre des pcs entre un serveur (pc hote) et des clients. Nous pensons que c'est réalisable à partir de cela.

L'hote doit ouvrir un port et partager son adresse ip aux clients. Au lancement du programme, l'hote va créer un ServerSocket sur le port ouvert puis attendre la requete d'un client. Le client va executer un autre code qui va créer un Socket et va essayer de se connecter au ServerSocket à partir de l'adresse IP et du port.
Le serverSocket peut ensuite communiquer des données avec son client avec OutputStream

**URL DU PROJET LE PLUS PROCHE AUQUEL CETTE PROPOSITION DE PROJET PEUT ÊTRE
COMPARÉE : N/A**

=====
Accord du responsable de projet de fin d'année du département :

Le / / 2022