

# Jeu en réseau local

## 1 Objectif

L'objectif de ce TER est la création d'un jeu vidéo multi-joueurs. Le jeu fonctionnera sur un réseau local, et tous les joueurs d'un même réseau se retrouveront ensemble au lancement du jeu. Ce dernier a donc la particularité de s'inscrire dans un lieu physique donné (une entreprise, une université...), et de rapprocher des joueurs proches mais qui ne se connaissent peut-être pas.

L'idée du jeu en lui-même sera au choix des étudiants, tant que celui-ci se présente sous la forme d'une application graphique et fonctionne sur la plupart des systèmes d'exploitation.

## 2 Spécificités techniques

Les spécificités techniques suivantes devront être respectées :

- Facilité d'accès : aucune configuration réseau n'est nécessaire pour jouer. Au lancement, le joueur rejoint automatiquement l'instance du jeu en cours sur son réseau local, et en crée une nouvelle s'il n'en existe pas encore.
- Le fonctionnement réseau du jeu se fera sur un modèle client/serveur. La machine qui crée l'instance du jeu est le serveur. Lorsqu'elle quitte la partie, une autre machine prend le relais et devient serveur à sa place.
- Compatibilité avec les principaux systèmes d'exploitation, Windows, Mac et Linux.