Projet 3A
Programmation Réseau en Langage C
Programmation d'un jeu en ligne

Objectif : Améliorer ses compétences en langage C, apprendre la programmation réseau (API socket), la programmation concurrente (multihtreading) et l'accès à une base de données sql en C.

Etape 1 : Découverte de la programmation réseau. Utilisation de l'API socket, libraire wsock32.
Etape 2 : Programmation concurrente. Utilisation de la librairie pthread
Etape 3 : Création d'une application multi thread en réseau.
Etape 4 : Proposer le jeu de déplacement dans un Labyrinthe, vous pourrez vous inspirer du TP Labyrinthe Thésée et Ariane, mais ici deux joueurs devront s'affronter et des points seront accumulés lorsque certaines cases seront franchies, ces points permettront d'affronter l'adversaire en cas de conflit d'accès à une case.
Etape 5 : Fusionner les compétences acquises pour proposer ce jeu en ligne.
Etape 6 : Stocker les parties dans une base mysql afin de pouvoir suivre les différentes parties du joueur inscrit.

Nombre d'étudiants par groupe : 1 ou 2
Nombre de groupes : non limité
Encadrant : L. Hardouin