

Pente : Gestion de la partie

D.Moreaux

12 novembre 2024

1 But de l'étape

On ajoutera la gestion de la partie côté serveur. Mettre à jour les plateaux de jeu, détecter les coups illégaux, la victoire, gérer la situation d'abandon,...

A la fin de cette étape, il ne manquera plus que la sauvegarde des profils des utilisateurs dans la DB.

2 Serveur

Le serveur devra pour chaque partie conserver le tableau de jeu. Il devra gérer les échanges avec les joueurs

- envoyer le tableau de jeu actuel
- vérifier la validité d'un coup, le marquer sur le tableau de jeu et indiquer si le coup est valide ou pas (ou signaler que l'adversaire a abandonné)
- retourner l'état de la partie : gagné/perdu/abandon par l'autre joueur/attente de coup/...
- gérer un message de demande d'abandon

3 Client

La partie "gestion de la partie" devra être réalisée. Le programme devra à intervalle régulier demander l'état de la partie au serveur (afin de savoir si la partie a été abandonnée, si l'adversaire a joué,...). Pour se faire, on utilisera le timer utilisé pour la gestion des ticks.

On pourra au choix accumuler les "time_delta" retournés par la fonction `tick` ou utiliser la fonction `pygame.time.get_ticks()` pour obtenir le nombre de millisecondes depuis l'initialisation de `pygame`. On utilisera cette valeur pour gérer le temps.

L'affichage du tableau de jeu se basera sur le tableau retourné par le serveur (et non plus une version maintenue localement), les coups joués seront transmis au serveur qui se chargera de vérifier s'ils sont valides (on peut également faire une validation côté client mais elle n'est pas obligatoire).

A la fin de cette étape, le client sera complètement terminé.