

# Projet de jeu de poker en ligne

## Soutenance de projet

Pierrick MARIE, Laura HEIM, Maxime LECOURT,  
Aminatou BARRY

*vendredi 7 janvier 2011*

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

# L'équipe du projet

Projet de jeu de  
poker en ligne

Pierrick  
MARIE, Laura HEIM,  
Maxime LECOURT,  
Aminatou BARRY

**Pierrick Marie**  
Chef de projet

**Maxime Lecourt**  
Responsable du  
déroulement d'une partie

**Laura HEIM**  
Responsable de  
l'interface graphique

**Aminatou**  
Responsable du  
réseau

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

- ▶ Permettre à n'importe qui de jouer au poker en réseau
- ▶ Accepter une personne qui ne veut qu'observer la partie
- ▶ Le gestion du dealer de la partie est transparente

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

- ▶ Accéder à une partie en ligne
- ▶ Participer à cette partie
- ▶ Quitter une partie en cours
- ▶ Observer une partie
- ▶ Créer un dealer automatiquement qui va gérer la partie

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

# Cas d'utilisations du logiciel

Projet de jeu de  
poker en ligne

Pierrick  
MARIE, Laura HEIM,  
Maxime LECOURT,  
Aminatou BARRY



1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

## Un déroulement séquentiel

- ▶ Distribuer les cartes
- ▶ Demander les décisions
- ▶ Révéler les cartes
- ▶ ...
- ▶ Désigner un gagnant

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

## Un déroulement séquentiel

- ▶ Distribuer les cartes
- ▶ Demander les décisions
- ▶ Révéler les cartes
- ▶ ...
- ▶ Désigner un gagnant

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

## Un déroulement séquentiel

- ▶ Distribuer les cartes
- ▶ Demander les décisions
- ▶ Révéler les cartes
- ▶ ...
- ▶ Désigner un gagnant

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

## Un déroulement séquentiel

- ▶ Distribuer les cartes
- ▶ Demander les décisions
- ▶ Révéler les cartes
- ▶ ...
- ▶ Désigner un gagnant

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

## Un déroulement séquentiel

- ▶ Distribuer les cartes
- ▶ Demander les décisions
- ▶ Révéler les cartes
- ▶ ...
- ▶ Désigner un gagnant

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

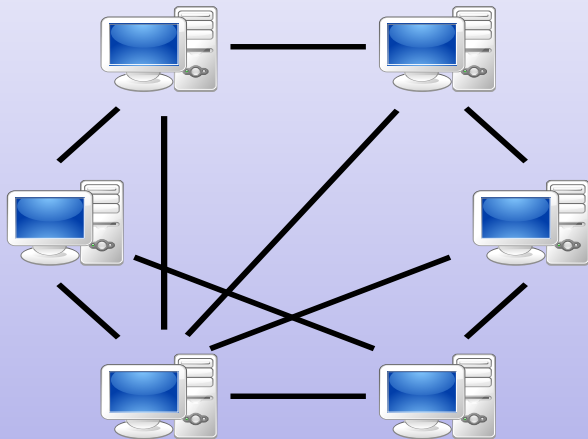
4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

# Un réseau peer to peer

Projet de jeu de  
poker en ligne

Pierrick  
MARIE, Laura HEIM,  
Maxime LECOURT,  
Aminatou BARRY



1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

- ▶ Un client serveur en rmi
- ▶ Une interface graphique en swing
- ▶ Création d'un dealer de secours pour sauver la partie
- ▶ Pas de sauvegarde temporelle des parties

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

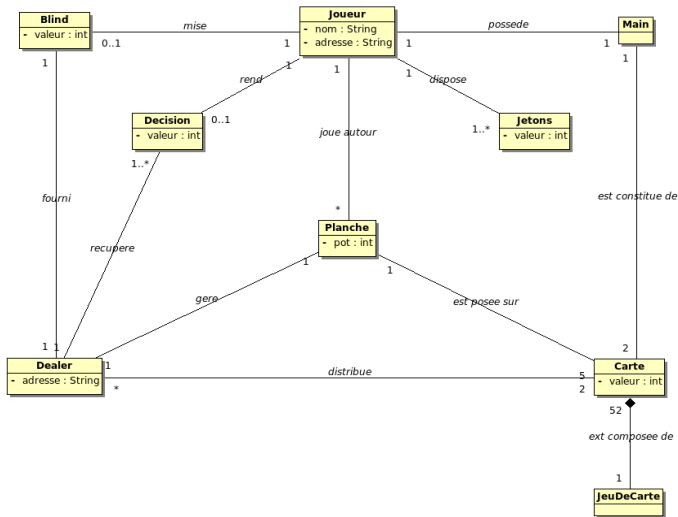
4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

# Diagramme très simplifié du logiciel

Projet de jeu de  
poker en ligne

Pierrick  
MARIE, Laura HEIM,  
Maxime LECOURT,  
Aminatou BARRY



1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

# Screen shot du logiciel

Projet de jeu de  
poker en ligne

Pierrick  
MARIE, Laura HEIM,  
Maxime LECOURT,  
Aminatou BARRY

**Main**

Fichier Help

**Main**

Jack Bauer : PB  
Mise : 50  
Solde : 450  
**Couché**

Novack Djokovic : GB  
Mise : 100  
Solde : 350  
**Couché**

Lin Dan  
Mise : 150  
Solde : 700  
**Gagné**

Jack Bauer : mise petite blind (50)  
Novack Djokovic : Mise grosse blind (100)  
Lin Dan : Relance 50 (150)  
Jack Bauer : Se couche  
Jack Bauer : Révèle ses cartes  
Novack Djokovic : Suit de 50 (150)  
Lin Dan : Check  
Révélation du flop : Roi de pique, Valet de  
treffe, Valet de coeur  
Novack Djokovic : Check  
Lin Dan : Check  
Révélation du turn : 8 de treffe  
Novack Djokovic : Check  
Lin Dan : Tapis (300)  
Novack Djokovic : Se couche  
Lin Dan : GAGNE (700) !

Valeur du pot = 0  
Décision  
Miser  
Valeur  
Valider

Table

Community cards: King of Spades, Queen of Spades, Jack of Spades, 8 of Clubs, 5 of Clubs.

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

- ▶ Concevoir un protocole réseau qui fonctionne
- ▶ Langage UML
- ▶ Manque cruel de temps pour la réalisation
- ▶ Utilisation de technologies nouvelles : rmi

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

- ▶ **Prise de conscience de la puissance d'UML**
- ▶ Travail en équipe
- ▶ Découverte de notions de réseau et des rmi (spécifique à Java)
- ▶ Modélisation des règles et du déroulement d'une partie de poker

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

- ▶ **Prise de conscience de la puissance d'UML**
- ▶ **Travail en équipe**
- ▶ Découverte de notions de réseau et des rmi (spécifique à Java)
- ▶ Modélisation des règles et du déroulement d'une partie de poker

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

- ▶ Prise de conscience de la puissance d'UML
- ▶ Travail en équipe
- ▶ Découverte de notions de réseau et des rmi (spécifique à Java)
- ▶ Modélisation des règles et du déroulement d'une partie de poker

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

- ▶ Prise de conscience de la puissance d'UML
- ▶ Travail en équipe
- ▶ Découverte de notions de réseau et des rmi (spécifique à Java)
- ▶ Modélisation des règles et du déroulement d'une partie de poker

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du logiciel

3/ Spécifications fonctionnelles

4/ Spécifications techniques

5/ Bilan

# Et après ?

Projet de jeu de  
poker en ligne

Pierrick  
MARIE, Laura HEIM,  
Maxime LECOURT,  
Aminatou BARRY

1/ L'équipe du projet

2/ Présentation du  
logiciel

3/ Spécifications  
fonctionnelles

4/ Spécifications  
techniques

5/ Bilan

Conception terminée correctement,  
reste à finir la réalisation ...