MMSBYOD

Multi Smartphone, Bring Your One Device

I - Autorisation de publication

Nous autorisons la diffusions de ce rapport sur l’intranet de l’Institut Universitaire et Technologique de l’Université d’Auvergne.

II - Remerciements

Nous tenons à remercier nos deux tuteurs Mr. Philippe Kauffmann et Mr Jacques Laffont pour toute l’aide qu’ils nous ont apportés mais aussi pour les différents conseils qu’ils nous ont donnée.

III - Sommaire

1. Autorisation de publication
2. Remerciements
3. Sommaire
4. Introduction
   1. Présentation du projet
   2. Présentation de l’équipe

IV - Introduction

A. Présentation du Projet

Notre sujet nous a été proposé par Mrs. Laffont et Kauffmann en novembre 2013. Ce sujet consiste a créé un jeu d’action en tour par tour.

Le but de ce sujet a été de développer un jeu à partir du moteur Raydium (moteur graphique open source). Ce jeu serait un champ de bataille où des unités (piloté par smartphone) s’affronteraient.

Nous avions comme contraintes que le plus grand nombre de joueur devait pouvoir se connecter en parallèle en utilisant différentes évolution de clients. Que se soit de la page web minimaliste au client android plus « lourd ».

B. Présentation de l’équipe

Pour réaliser ce projet, nous étions une équipe de 5 personnes, toutes issues de la filière SI du DUT informatique de l’Université d’Auvergne. Cette équipe était composé de :

* BISSON Bastien
* BONNAFOUX Florian
* DUFOUR Mathieu
* JALLY Jordan
* THUAIRE Clément

Malheureusement, Florian BONNAFOUX a dû nous quitter au bout de 7 semaines de projet, car il n’avait pas validé son second semestre et est donc retourné en 1ère année.