

Projets ISN

Deux projets

- un «jeu» sur les graphes
- un jeu de pendu

Contenu des projets

- une partie serveur (qui envoie les parties, récupère les scores)
- une partie client (qui communique avec le serveur et est manipulée)
- possibilité de bases de données (parties, scores, comptes utilisateurs)
- interfaces graphique

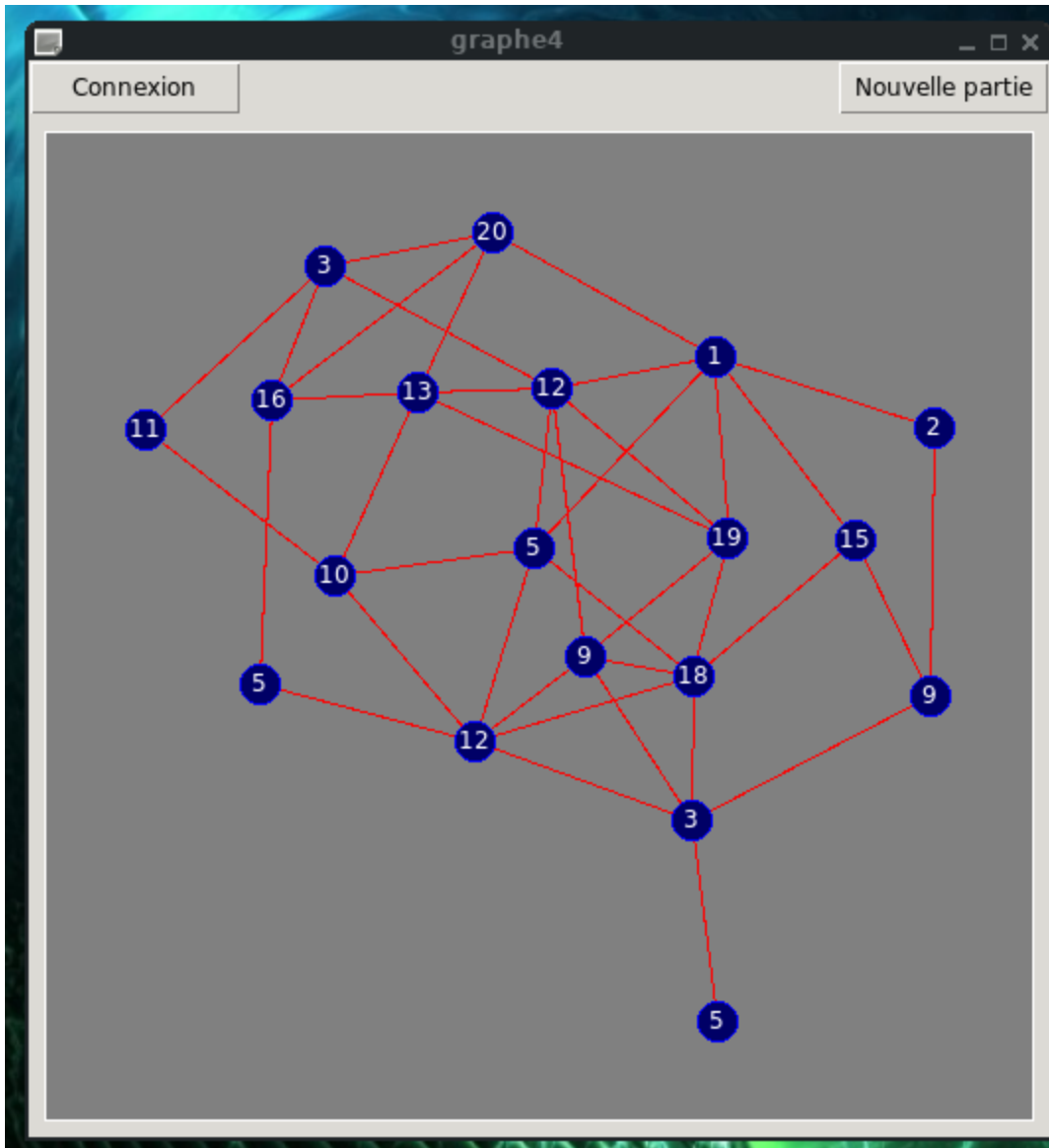
Votre choix

- Quel projet faire ?
- Quelle partie du projet faire ?
- Avec quel langage ?

Nos choix :

- Serveur Python : Flask
- Serveur Javascript : Node.js
- Client Python : tkinter
- Client Javascript : html/css

Projet Graphgame



Objectif

- le joueur clique sur un nœud pour le supprimer.
- le clic supprime aussi tous les voisins d'un nœud
- le joueur marque au score la valeur du nœud cliqué
- objectif : faire disparaître le graphe en minimisant le score

Technos utilisées sur le client

- interface tkinter
- module de manipulation de graphes
- travail de dessin dans un *Canvas*
- interface avec l'Api Rest du serveur

Technos utilisées sur le serveur

- utilisation de `flask`
- une partie [pages Web](#)
- mise en forme des pages avec Bootstrap (css)
- gestion des comptes utilisateurs
- système d'authentification avec clé jetable pour accéder aux parties
- base de données pour stocker les données des joueurs
- une partie Api pour communiquer avec les clients

Projet modulable

- le serveur Web
- le serveur Api Web
- le client (avec possibilité de bouger les noeuds ou pas)
- représentation du graphe dans le plan
- calcul des solutions optimales au jeu

Les informations techniques sont ici : [Isn 2016-2017](#)