



NetGame goes Node.js

Projet de semestre 5 - 2020/2021



Context

Depuis plusieurs années on utilise avec succès le jeu didactique “NetGame” dans les cours de téléinformatique. Les joueurs se servent d’une application Web pour accéder au serveur qui contrôle l’état du jeu. L’implémentation actuelle se base sur un serveur Tomcat (Java/JSP) qui héberge le moteur du jeu et sert une application Web classique (jQuery), l’échange des informations se faisant avec WebSocket dans le format JSON.

On souhaite migrer le moteur du jeu implémenté en Java sur un serveur Node.js. Comme il y a plusieurs variantes de faire cette migration (entre les extrêmes “coexistence Java/JS” et “pure JS”) c’est nécessaire de faire une analyse/évaluation avant de procéder. En fonction du temps un prototype du nouveau serveur du jeu devra être implémenté.

Objectifs

Les objectifs du projet sont:

- analyser l’implémentation actuelle du NetGame avec focus sur le serveur du jeu (Tomcat)
- évaluer les différentes variantes de migration et en proposer une
- implémentation du nouveau serveur Netgame

Remarque : des connaissances préalables de Node.js sont souhaité mais pas du tout obligatoire

Méta-données

- Filière(s) : Informatique, Télécommunications
- Langue : F, D, E
- Nombre maximum d’étudiant(s) : 1
- Professeur : Rudolf Scheurer

Mots clés: NetGame, Javascript, Node.js, Migration