Thomas FUCHS
Julien ROGER
Nicolas SCEAUX
Laurent SENÉE

E.N.S.E.R.B.
$2^{ème}$ année Informatique

Jeu de gestion d'équipes sportives en réseau

Manuel d'utilisation

Responsable scientifique : M. GOUDAL
Responsable pédagogique : M. JANIN

Table des matières

Chapitre 1

Présentation

FreeManager 2000 est un jeu réseau permettant à plusieurs participants humains de prendre en main une équipe de football, et de les confronter dans un championnat. Ce jeu repose sur une architecture client-serveur, et sur une base de données MySQL. Actuellement l'interface propose un jeu tout en français, et un championnat limité aux seules équipes de division 1 française. Néanmoins, il faut savoir que la base de données permet la gestion de plusieurs championnats.

Chapitre 2

Fonctionnalités

2.1 Fonctionnalités du client

- Interface graphique conviviale sous Gtk
- Choix de l'équipe du joueur humain
- Classement des équipes et des meilleurs buteurs. Possibilité de consulter les classements à domicile et à l'extérieur.
- Gestion des messages de la boîte aux lettres. Ces dernières permettent aux managers d'effectuer des négociations dans le cadre de transferts de joueurs.
- Affichage individuel ou groupé des caractéristiques d'un joueur.
- Système Drag and Drop pour effectuer la composition d'équipe.
- Choix de tactique et de système de jeu.
- Affichage de la liste des transferts.
- Affichage des calendriers par équipe.
- Affichage des résultats par équipe ou par journée.
- Affichage des feuilles de match
- Système de zones sensitives au clic ou au double clic (sur les noms des joueurs, des équipes, ou des numéros de journée)
- Consultation possible de tous les joueurs et de toutes les équipes du championnat.
- Affichage en temps réels des commentaires, et du score du match en cours.

2.2 Fonctionnalités du serveur

- Moniteur de commandes.
- Simulateur de match réaliste basé sur les caractéristiques propres de chaque joueur de la rencontre.
- Base de données de près de 360 joueurs, chacun muni d'une vingtaine de caractéristiques, et de 18 équipes de championnat.
- Module de commentaires fournissant en temps réel un texte descriptif des actions les plus dangereuses.
- Managers virtuels contrôlés par la machine. Ils effectuent automatiquement leur composition d'équipe en prenant leurs meilleurs éléments.

- Moniteur de match graphique sous X11, permettant de visualiser en temps réel le déroulement d'une rencontre.
- Détection des pertes de connexions avec des clients.
- Système de boîtes aux lettres pour chaque manager.

Chapitre 3

Utilisation

3.1 Lancement d'une partie

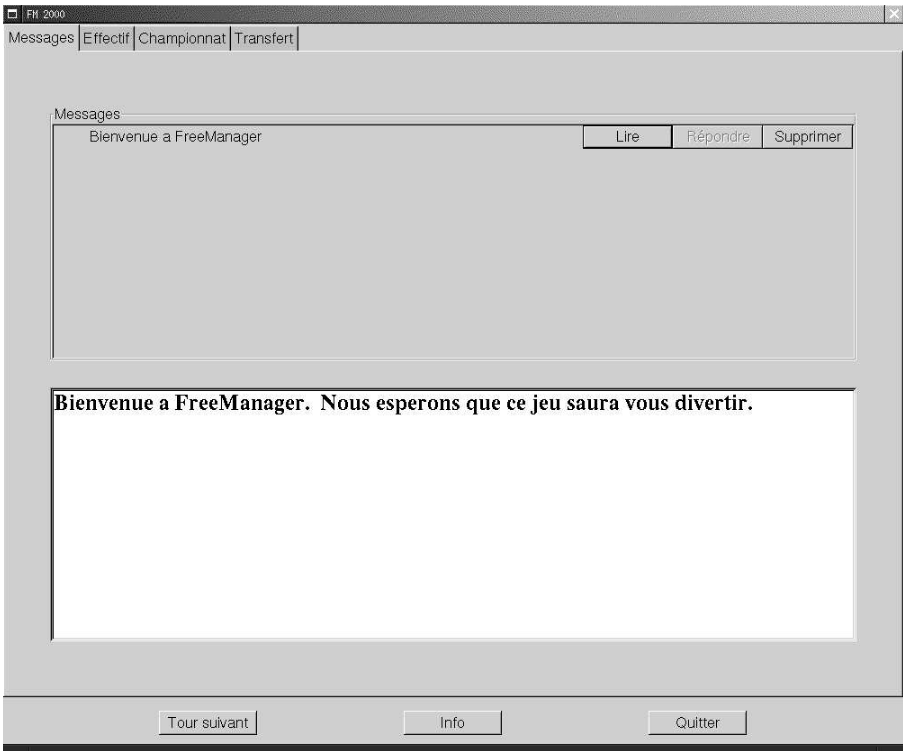
1. S'il n'y a pas de serveur MySQL de lancé, le faire avec la commande **init-mysql**.
2. Un joueur exécute le serveur par la commande **server** du répertoire /server
3. Tous les joueurs exécutent **fmclient** du répertoire /client
4. Cliquer sur jouer

5. Indiquer un pseudonyme (facultatif) et le nom de la machine hébergeant le serveur, puis cliquer sur envoyer

6. Choisir une équipe en cliquant dessus

7. Pour chaque client ayant choisi une équipe, le serveur affiche un message du type : “xxxx has taken team yyyy”
8. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur équipe, la personne contrôlant le serveur lance la partie par la commande p via le prompt.

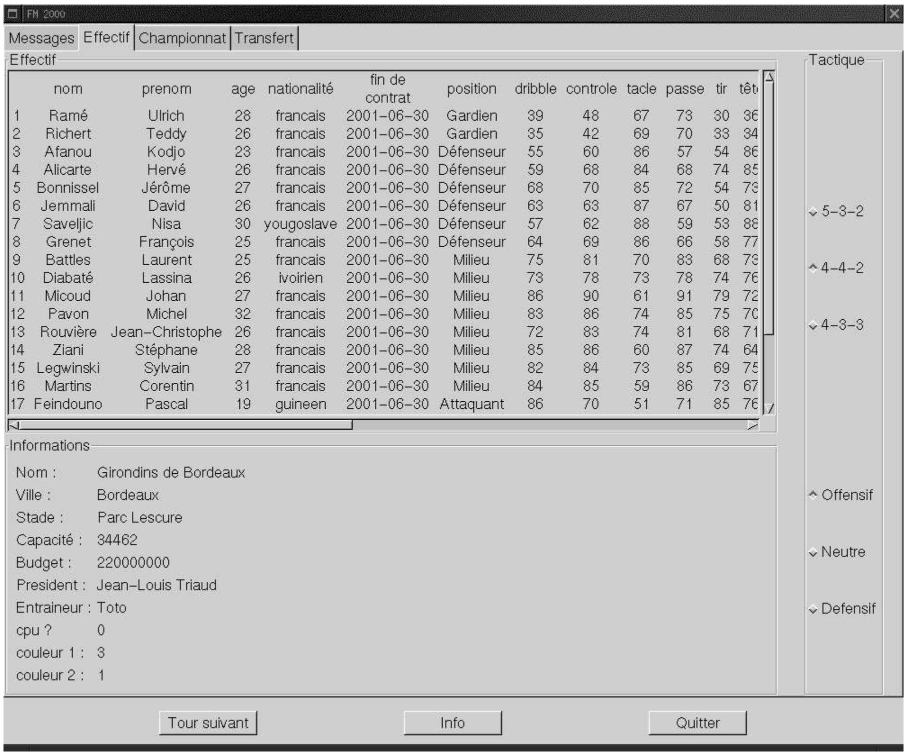
3.2 Menu messages



Cette partie de l'interface permet la gestion de l'ensemble des messages reçus par le manager. La fenêtre se décompose en 2 parties :

- La liste des en-têtes de messages : 3 commandes possibles par messages.
  - Lire : visualiser le contenu du message dans la zone de lecture.
  - Répondre : répondre à un message. Activé seulement si le message en question est susceptible de réponse (ex : offre de transfert)
  - Supprimer : pour effacer un message et son en-tête.
- La zone de lecture des messages : affiche le contenu du dernier message pour lequel la commande Lire a été appelée.

3.3 Menu effectif



3.3.1 Présentation

Cette fenêtre permet d'avoir une visualisation complète de l'ensemble des joueurs de l'équipe, de mettre au point le dispositif tactique du match suivant, et d'obtenir diverses informations concernant le club.

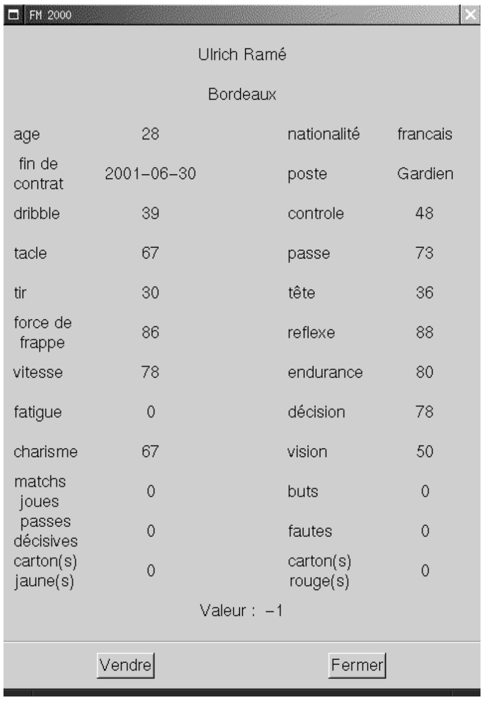
- La partie en haut à gauche, offre une visualisation des caractéristiques des joueurs. Le numéro tout à fait à gauche correspond au numéro de maillot du joueur. Il faut savoir que seuls les 11 premiers numéros de maillots joueront le match suivant.
  - Quelque soit la tactique choisie, le gardien est toujours numéro 1
  - En tactique 4-4-2 : 4 défenseurs numérotés de 2 à 5, 4 milieux de terrains numérotés de 6 à 9, et 2 attaquants numéros 10 et 11.
  - En tactique 5-3-2 : 5 défenseurs numérotés de 2 à 6, 3 milieux de terrains numérotés de 7 à 9, et 2 attaquants numéros 10 et 11.
  - En tactique 4-3-3 : 4 défenseurs numérotés de 2 à 5, 3 milieux de terrains numérotés de 6 à 8, et 3 attaquants numéros 9,10 et 11.

  Pour changer un joueur de numéro de maillot (et donc pour composer l'équipe du match suivant), on déplace les joueurs par **drag and drop** de leur nom.
- A droite, 2 jeux de boutons radios permettent la sélection de :
  - La tactique : pour jouer en 4-4-2, 4-3-3 ou 5-3-2.

  - Le style de jeu : une équipe offensive aura plus tendance à se ruer vers le but adversaire, au détriment du secteur défensif. C'est le contraire pour une équipe défensive. On choisira un style neutre lorsqu'on ne voudra pas avantager un compartiment de jeu par rapport à un autre.
- Tout en bas, se trouve l'ensemble des informations concernant le club. Le manager veillera en particulier à surveiller le budget de son club.

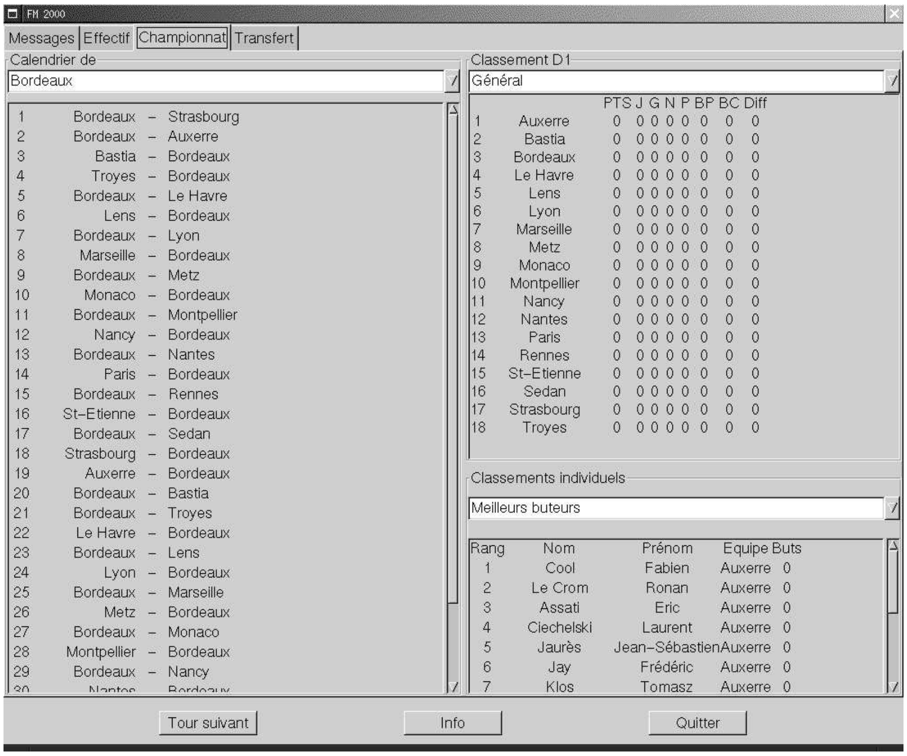
3.3.2 Fenêtre joueur

En **double-cliquant** sur le nom d'un joueur, on obtient la fenêtre suivante. Cette fenêtre



recense l'ensemble des informations concernant le joueur. Le bouton **vendre** permet de placer un joueur sur la liste des transferts. Nous reviendrons sur cela un peu plus loin.
Remarque : cette fenêtre peut être appelée par double-clic sur un nom de joueur de n'importe quel endroit de l'interface.

3.4 Menu championnat

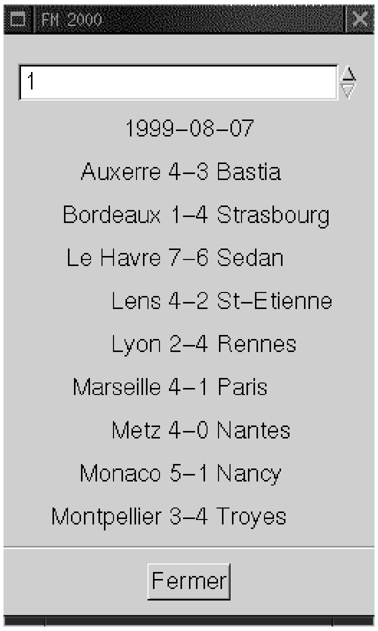


3.4.1 Présentation

- La partie gauche affiche le calendrier complet de l'équipe du manager. Le menu déroulant en haut permet de passer à l'affichage du calendrier d'une autre équipe. Si un match a déjà eu lieu, le score est affiché.
- En haut à droite, est affiché le classement courant du championnat joué. Le menu déroulant en haut permet d'afficher le classement à domicile, à l'extérieur ou global.
- En bas à droite, on trouve le classement des meilleurs buteurs du championnat. Le menu déroulant associé permet de passer au classement des meilleurs passeurs (fonction non implementée).

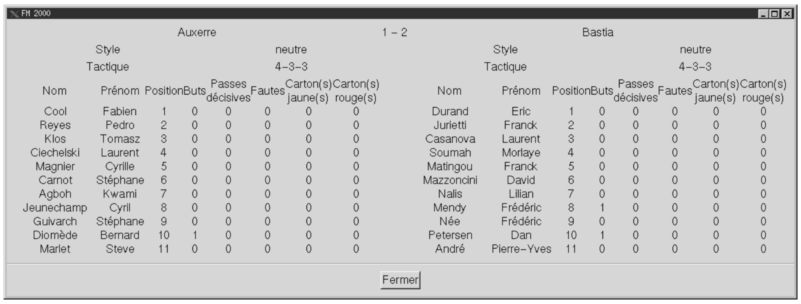
3.4.2 Fenêtre résultat d'une journée

Pour visualiser l'ensemble des résultats d'une journée donnée (lorsqu'elle a eu lieu), il suffit de cliquer sur le numéro de journée concerné au niveau du calendrier.



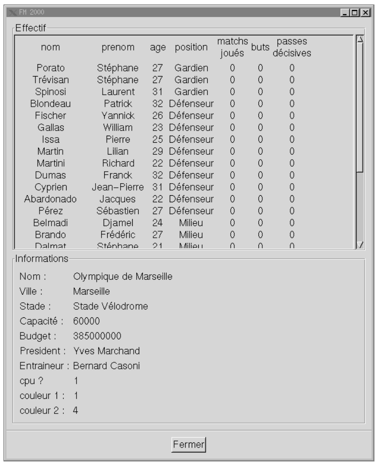
3.4.3 Fenêtre feuille de match

Pour visualiser une feuille de match complète, il suffit de cliquer sur le score d'un match de la fenêtre résultat d'une journée.



3.4.4 Fenêtre effectif

Pour visualiser un effectif d'une équipe adverse (ou la sienne), il faut cliquer sur le nom d'une équipe dans le classement

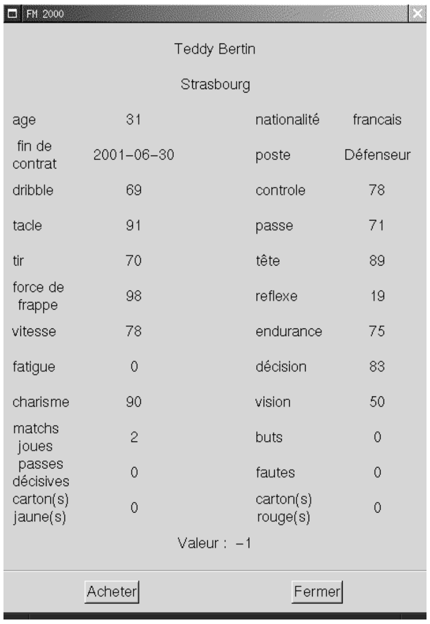


3.5 Menu transferts

Cette fenêtre a pour but de fournir une liste des joueurs disponibles sur le marché des transferts.

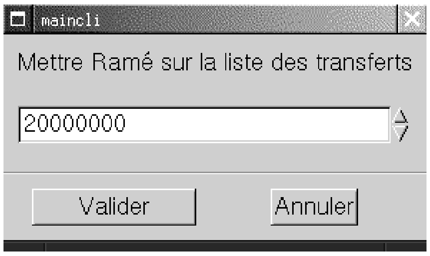
3.5.1 Pour acheter un joueur

Il est possible de soumettre une offre d'achat pour un joueur qu'il soit sur la liste des transferts ou non. Pour cela, il faut double-cliquer sur le nom du joueur voulu n'importe où dans l'interface. Puis il faut cliquer sur le bouton Acheter, et fournir le montant de la somme offerte pour ce joueur. En début de tour suivant, le manager humain concerné reçoit un courrier lui indiquant votre offre. En appuyant sur répondre, il pourra soit accepter, soit négocier une nouvelle offre, soit refuser. En cas d'acceptation, le transfert sera effectif au tour suivant.



3.5.2 Pour vendre un joueur

Il faut avertir vos adversaires que vous désirez vendre l'un de vos joueurs, en le plaçant sur le marché des transferts. Pour cela, il faut double-cliquer sur le nom du joueur concerné n'importe où dans l'interface. Puis cliquer sur le bouton vendre, et fournir le montant demandé. Au tour suivant, le joueur sera dans la liste des transferts.



Pour le retirer de cette liste, il faut double-cliquer sur son nom, et appuyer sur **ne plus vendre**.

3.6 Utilisation du serveur

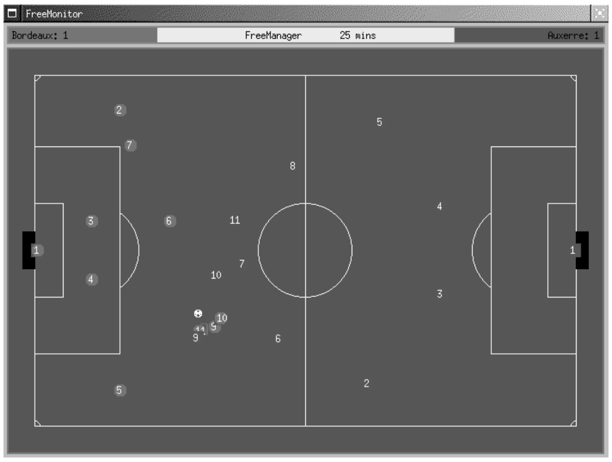
3.6.1 Commandes du prompt

- **h** : Lister l'ensemble des commandes
- **q** : Quitter
- **l** : Lister l'ensemble des managers humains
- **p** : Débuter la partie
- **s** : Arrêter la partie
- **m** : Lister l'ensemble des matchs de la journée en cours
- **v 1** : Demander la visualisation du match 1 sur le FreeMonitor

3.6.2 Utilisation conjointe de FreeMonitor

FreeMonitor est un moniteur graphique permettant d'afficher le déroulement d'un match. Pour s'en servir :

1. Exécuter /monitor/FreeMonitor sur la même machine que le serveur
2. Lister l'ensemble des matchs de la journée en cours avec la commande m
3. Avec la commande v du serveur, on choisit le numéro de match que l'on désire regarder



Chapitre 4

Dépannage

Si vous rencontrez un problème particulier, veuillez contacter :

- **Pour le visualisateur, le serveur, la gestion des messages** : Fuchs Thomas(fuchs@enserb.fr)
- **Pour le moteur de match, le module de commentaires, le serveur** : Roger Julien(roger@enserb.fr)
- **Pour la base de donnée, le serveur** : Sceaux Nicolas(sceaux@enserb.fr)
- **Pour le client** : Senee Laurent(senee@enserb.fr)

Chapitre 5

Installation

1. Vérifier que MySQL est bien installé sur le système.
2. Faire **./configure**
3. Indiquer le nom du répertoire include de MySql
4. Indiquer le nom du répertoire lib de MySql
5. Le Makefile est alors généré.
6. Faire **make**