

Fiche d'avant projet

# 

# Serveurs de jeux en ligne - Minecraft

Développé pour nous

## Dossier projet tutoré

### Équipe : Jonatana ANDRIAMASY, Jonas BOULANGER, David COSSUS, Kelyan DRUEZ-PHILIP, Jean-Yves RODA

#### Groupe 1 - 1ère année

Date 16/12/2016

Enseignants : Nedjar Sébastien, NOM Prénom

Sommaire

# Définition du projet 3

# Objectifs

# Etude d’opportunité

# Etude de faisabilité

# Grande phase du projet

# Recherche documentaire 4

Sitographie

# 

**Définition du projet**

Le projet consiste à mettre en place et gérer des serveurs de jeux en ligne.

# Objectifs

Rendre nos serveurs fonctionnels, attractifs et populaires

Le but est d’appliquer nos connaissances en situation réelle, et a terme de générer des revenus.

# Étude d’opportunité du projet

Du fait de l’énorme popularité du jeu Minecraft ainsi que ses limites, la demande de serveurs de jeu est énorme. L’avantage du serveur étant le fait que l’on peut modifier à loisir le fonctionnement du jeu sans rien installer chez l’utilisateur : tout est complètement transparent. Le public ciblé est donc les joueurs cherchant aussi bien la compétition et les défis que ceux qui cherchent simplement à se détendre ou essayer des concepts nouveaux.

## Contacts

## Pour l’instant, nous n’avons aucun contact.

# Étude de faisabilité du projet

D’énormes ressources sont disponibles sur Internet pour la création de tels serveurs. Les deux choses les plus importantes pour qu’un serveur de ce type soit reconnu par de nombreux joueurs sont les modes de jeu proposés, sachant que de nombreux serveurs sont gérés par des personnes n’ayant pas les connaissances en algorithmique et en programmation pour les créer, et le nombre de joueurs que le serveur peut accueillir en même temps. Certains serveurs dépensent de grosses sommes en frais d’hébergement, mais nous préférons une solution alternative : récupérer du matériel informatique et installer une ferme de serveurs chez nous, le tout sans payer de frais exorbitants de location.

Grandes phases du projet

La première phase est la récupération de matériel.

Ensuite, vient la mise en place de celui-ci : configuration des réseaux, configuration des machines.

Enfin, le développement des jeux en lui-même : faire le plus de mini-jeux possibles, pour attirer les joueurs.

**Recherche documentaire**

# 

# Sitographie

Les forums de développement de Bukkit : https://dev.bukkit.org/

Les forums de développement de Spigot : https://www.spigotmc.org/

Les forums d’AquiferMC : https://aquifermc.org/

Les forums de discussion d’Ubuntu Server :https://guide.ubuntu-fr.org/server/