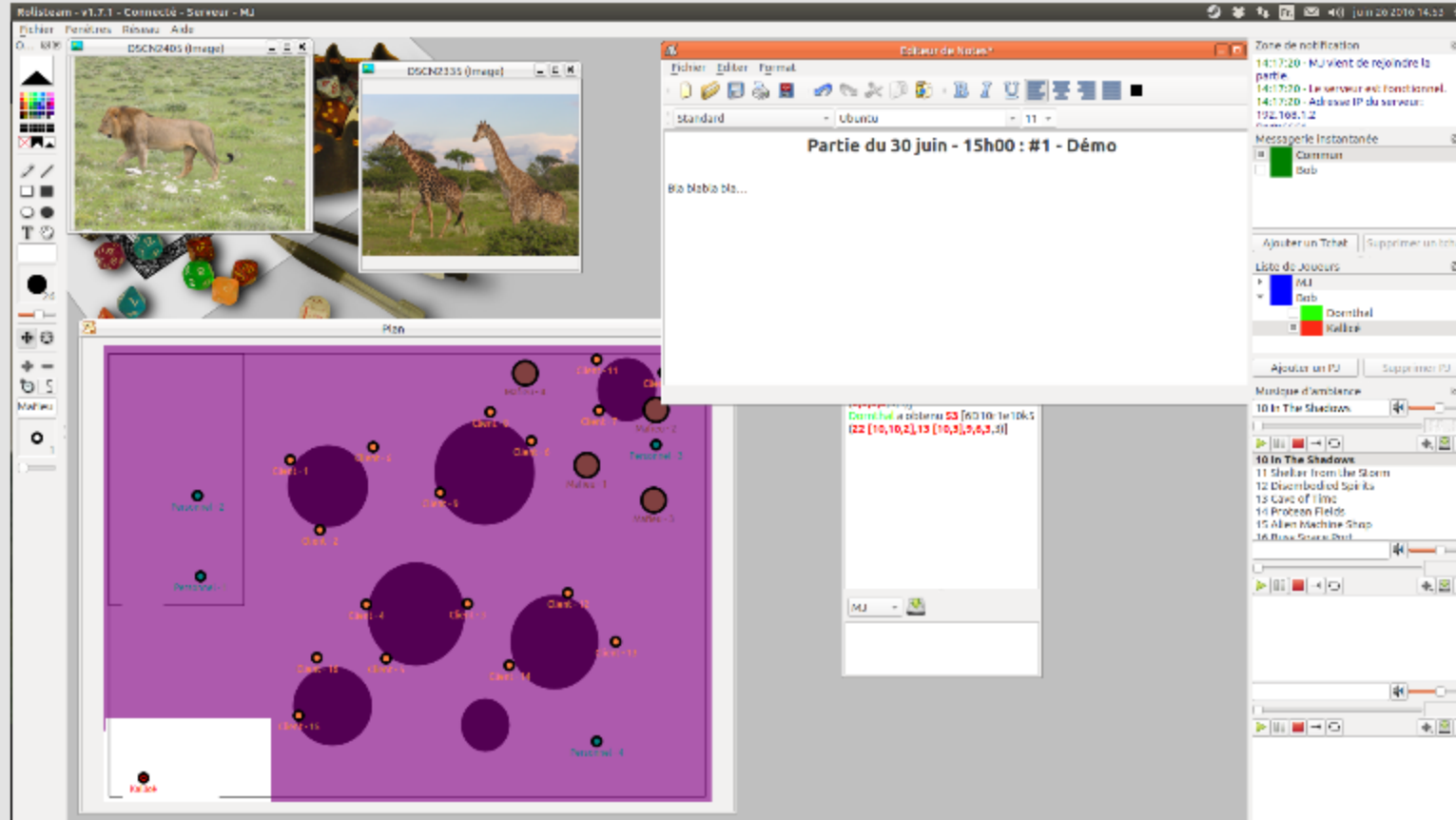




Libérez vos parties!



Présentation Rolisteam



Concepts
Chroniques
Logiciel
Bilan



Rolisteam et le jdr

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Le JDR, c'est quoi ?



Rolisteam et le jdr

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Le JDR, c'est quoi ?

«Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel les participants conçoivent ensemble une fiction par l'interprétation de rôles et par la narration, dans le cadre de contraintes de jeu qu'ils s'imposent.»

-Wikipedia



Rolisteam et le jdr

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Le JDR, c'est quoi ?

Imaginez!



Rolisteam et le jdr

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Le JDR, c'est quoi ?

Imaginez!

Comment se passe une partie ?



Contraintes

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Géographique (ville, trajet...)



Contraintes

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Géographique (ville, trajet...)

Temps (boulot, vie de famille...)



Contraintes

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Géographique (ville, trajet...)

Temps (boulot, vie de famille...)

Matérielle (Local, livres...)



Avantages de l'informatique

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Coût et temps de transport



Avantages de l'informatique

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Coût et temps de transport

Zone de recrutement plus grande



Avantages de l'informatique

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Coût et temps de transport

Zone de recrutement plus grande

Abstraction des règles



Avantages de l'informatique

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Coût et temps de transport

Zone de recrutement plus grande

Abstraction des règles

Jouer en pyjama



Fonctionnalités

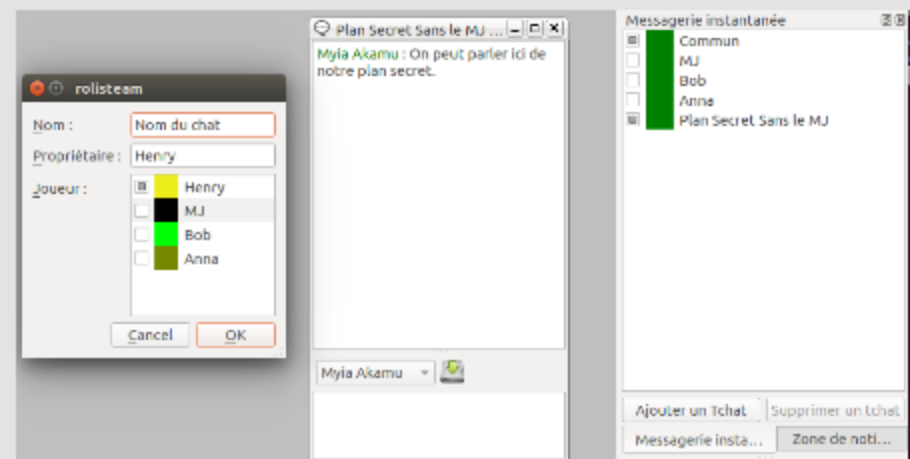
Messagerie Instantanée

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



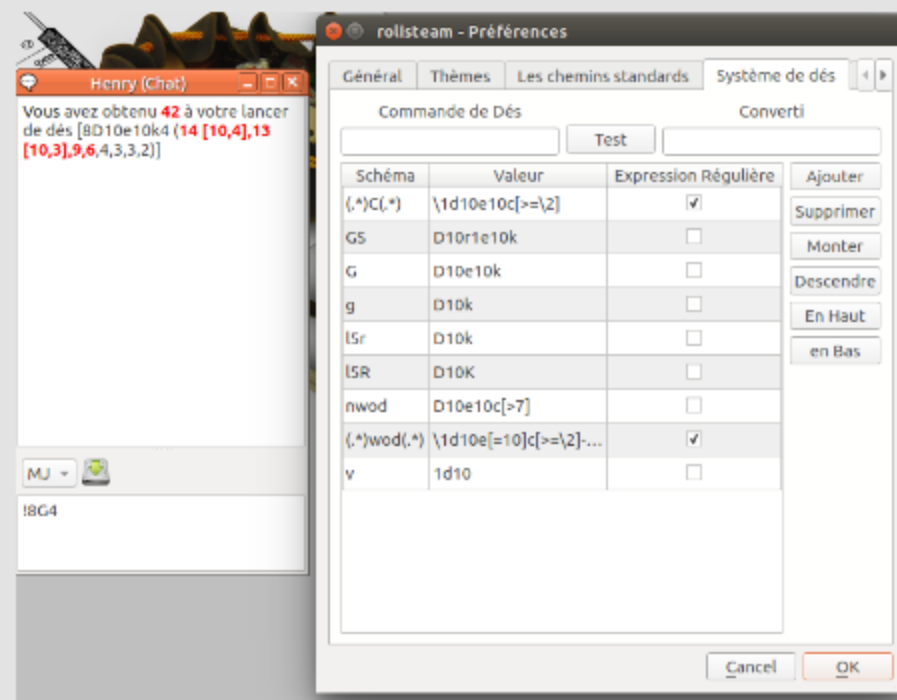


Fonctionnalités

- Concepts
- Chroniques
- Logiciel
- Bilan

Messagerie Instantanée

Lancer des dés





Fonctionnalités

Concepts

Chroniques

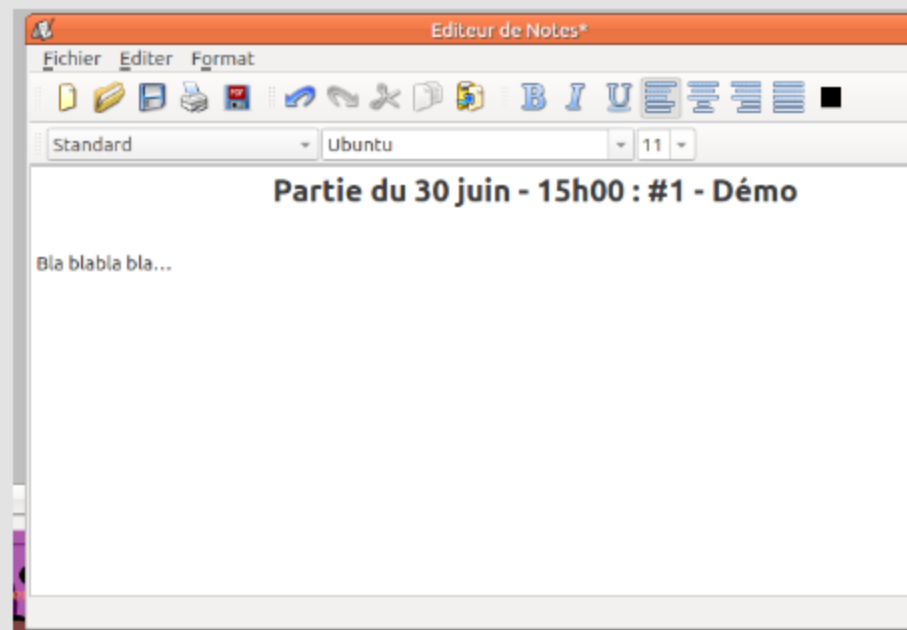
Logiciel

Bilan

Messagerie Instantanée

Lancer des dés

Notes





Fonctionnalités

Concepts

Chroniques

Logiciel

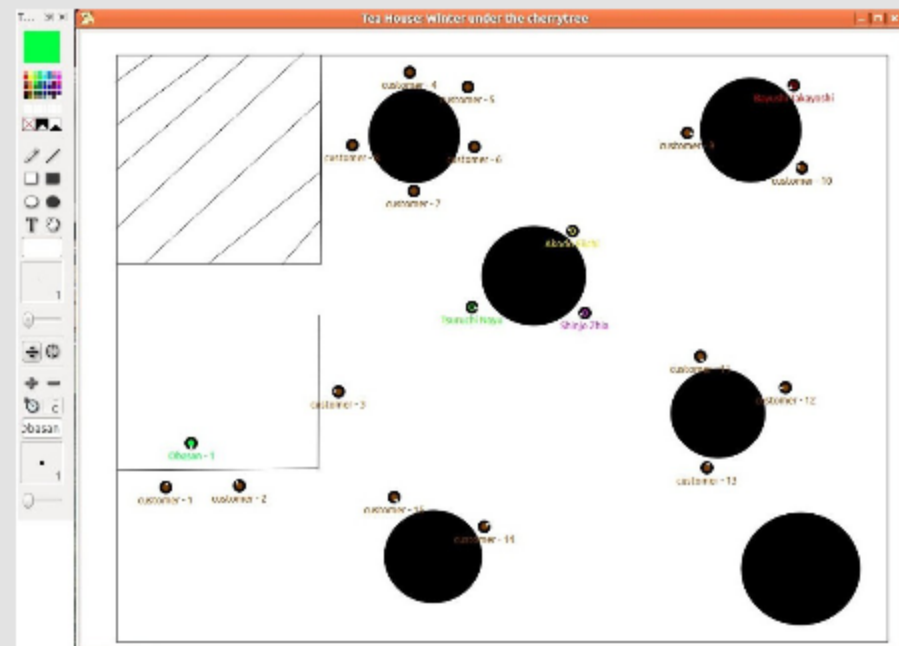
Bilan

Messagerie Instantanée

Lancer des dés

Notes

Dessiner et partage de plans





Fonctionnalités

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Messagerie Instantanée

Lancer des dés

Notes

Dessiner et partage de plans

Partage d'images





Fonctionnalités

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Messagerie Instantanée

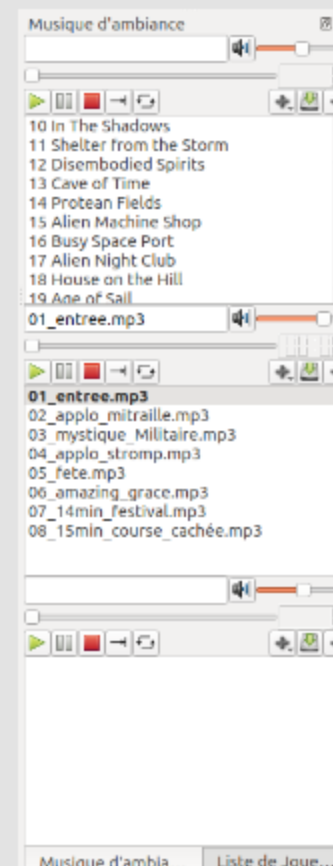
Lancer des dés

Notes

Dessiner et partage de plans

Partage d'images

Musique d'ambiance





Le commencement

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

2009 - Rolistik



Le commencement

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

2009 - Rolistik

Dépannage



Le commencement

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

2009 - Rolistik

Dépannage

fork



De Rolistik à Rolisteam

Code mal architecturé

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



De Rolistik à Rolisteam

Rolistik

```
// Recuperation de l'identifiant de la carte
QString idImage = ((Image *)active)->identifiantImage();

// Recuperation de l'identifiant de la carte
QString idCarte = ((CarteFenetre *)active)->carte()->identifiantCarte();
```

Rolisteam 1.8

```
removeVMapFromId(container->getMediaId());
```

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



De Rolistik à Rolisteam

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Rolistik

```

quint32 tailleCorps =
    // Taille de l'identifiant de la carte
    sizeof(quint8) + idCarte.size()*sizeof(QChar);

// Buffer d'emission
char *donnees = new char[tailleCorps + sizeof(enteteMessage)];

// Creation de l'entete du message
enteteMessage *uneEntete;
uneEntete = (enteteMessage *) donnees;
uneEntete->categorie = plan;
uneEntete->action = fermerPlan;
uneEntete->tailleDonnees = tailleCorps;

// Creation du corps du message
int p = sizeof(enteteMessage);
// Ajout de l'identifiant de la carte
quint8 tailleIdCarte = idCarte.size();
memcpy(&(donnees[p]), &tailleIdCarte, sizeof(quint8));
p+=sizeof(quint8);
memcpy(&(donnees[p]), idCarte.data(), tailleIdCarte*sizeof(QChar));
p+=tailleIdCarte*sizeof(QChar);

// Emission de la demande de fermeture de la carte au serveur ou a
emettre(donnees, tailleCorps + sizeof(enteteMessage));
// Liberation du buffer d'emission
delete[] donnees;

// Suppression de la CarteFenetre et de l'action associee sur l'or
((CarteFenetre *)active)->~CarteFenetre();

```

Rolisteam 1.7

```

NetworkMessageWriter msg(NetMessage::MapCategory,NetMessage::CloseMap);
msg.string8(mapImageId);
msg.sendAll();

```



De Rolistik à Rolisteam

Code mal architecturé



POO et Structuration

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

De Rolistik à Rolisteam

Code mal architecturé



POO et Structuration

Incompatibilité GNU/Linux

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

De Rolistik à Rolisteam

Code mal architecturé



POO et Structuration

Incompatibilité GNU/Linux



Support de GNU/Linux

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



De Rolistik à Rolisteam

Code mal architecturé



POO et Structuration

Incompatibilité GNU/Linux



Support de GNU/Linux

Fmod: Licence et 64bits

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



De Rolistik à Rolisteam

Concepts
Chroniques
Logiciel
Bilan

Code mal architecturé



POO et Structuration

Incompatibilité GNU/Linux



Support de GNU/Linux

Fmod: Licence et 64bits



Remise à plat: Audio



De Rolistik à Rolisteam

Concepts
Chroniques
Logiciel
Bilan

Code mal architecturé



POO et Structuration

Incompatibilité GNU/Linux



Support de GNU/Linux

Fmod: Licence et 64bits



Remise à plat: Audio

Code Source en français



De Rolistik à Rolisteam

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Code mal architecturé



POO et Structuration

Incompatibilité GNU/Linux



Support de GNU/Linux

Fmod: Licence et 64bits



Remise à plat: Audio

Code Source en français



i18n



De Rolistik à Rolisteam

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Code mal architecturé



POO et Structuration

Incompatibilité GNU/Linux



Support de GNU/Linux

Fmod: Licence et 64bits



Remise à plat: Audio

Code Source en français



i18n

Aucun Standard



De Rolistik à Rolisteam

Concepts
Chroniques
Logiciel
Bilan

Code mal architecturé



POO et Structuration

Incompatibilité GNU/Linux



Support de GNU/Linux

Fmod: Licence et 64bits



Remise à plat: Audio

Code Source en français



i18n

Aucun Standard



Racourcis, Préférences, drag&drop...

La chronologie

2016

1 2009

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie

2

2016

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine

La chronologie

2016

1 2009

2
3

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie

2016

1 2009

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie

2016

2009

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie

2016

2009

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie

2016

2009

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie

2016

2009

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie



Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie



Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie



Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie



Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie



Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie



Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie



Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



La chronologie



Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

1	24 janvier 2009	Mon premier message sur le forum et création de l'espace google code.
2	21 déc 2009	Sortie de la version 1.0
3	10 janvier 2010	Début de la réécriture (2.0)
4	15 février 2010	Sortie de la version 1.0.1
5	6 mars 2010	Ouverture du nom de domaine rolisteam.org (auto-hébergé)
6	30 octobre 2010	Sortie de la version 1.0.2
7	22 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.0
8	26 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.1
9	30 octobre 2011	Sortie de la version 1.5.2
10	29 novembre 2011	Création de l'association Rolisteam
11	16 novembre 2013	Sortie de la version 1.6.0
12	29 décembre 2013	Création du dépôt pour DiceParser (premier essai avec git)
13	12 février 2015	Sortie de la version 1.6.1
14	18 février 2015	Passage à Git pour la gestion de rolisteam
15	27 mai 2015	Ouverture comptes réseau sociaux
16	22 août 2015	Sortie de la version 1.7.0
17	5 septembre 2015	Sortie de la version 1.7.1
18	1 Juillet 2016	Pas sage en Seine



Son usage ?

4 cas de figure: MJ, Joueur, Client ou Serveur

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

The screenshot shows a window titled 'rolisteam' with two sections: 'Joueur' and 'Connexion'. In the 'Joueur' section, the 'Nom' field contains 'Obi', the 'Couleur' field is a black square, and the checkbox 'Demander à être Mj.' is checked. In the 'Connexion' section, the 'Adresse' field contains 'localhost', the 'Port' field is a spinner set to '6660', and the checkbox 'Héberger la partie.' is checked. At the bottom are 'Quitter' and 'Connexion' buttons.

Joueur	
Nom :	Obi
Couleur :	■
<input checked="" type="checkbox"/>	Demander à être Mj.

Connexion	
Adresse :	localhost
Port :	6660
<input checked="" type="checkbox"/>	Héberger la partie.

Buttons: Quitter, Connexion



Son usage ?

4 cas de figure: MJ, Joueur, Client ou Serveur

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Le MJ: permission

rolisteam

Joueur

Nom :

Couleur :

Demander à être Mj.

Connexion

Adresse :

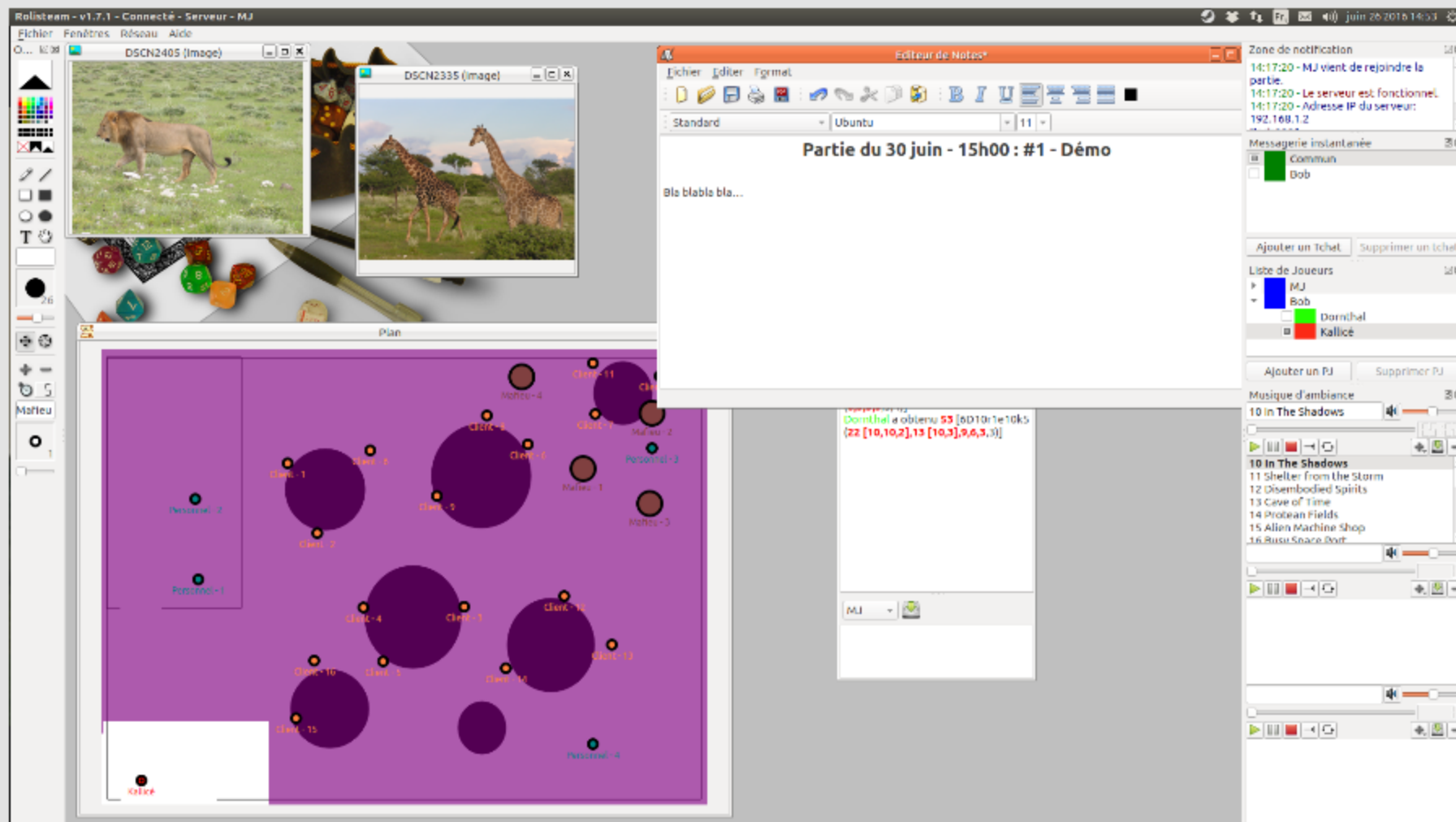
Port :

Héberger la partie.

Quitter Connexion



Son usage ?



- Concepts
- Chroniques
- Logiciel
- Bilan



Son fonctionnement ?

Application Client/Serveur TCP/IP

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



Son fonctionnement ?

Application Client/Serveur TCP/IP

Application MDI

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



Son fonctionnement ?

Application Client/Serveur TCP/IP

Application MDI

C++/Qt

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



Son fonctionnement ?

Application Client/Serveur TCP/IP

Application MDI

C++/Qt

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Language	Fichiers	Commentaire	Code
C++	153	4634	33169
C/C++ Header	149	8586	6664
Bourne Shell	11	244	431
IDL	4	0	339
QML	9	2	297
CMake	3	12	112
Python	1	12	61
make	1	24	15
Somme	331	13513	41088



DiceParser: Le système de dés

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Interpreteur de commandes



DiceParser: Le système de dés

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Interpreteur de commandes

Client: Rolisteam, IRC Bot, CLI



DiceParser: Le système de dés

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Interpreteur de commandes

Client: Rolisteam, IRC Bot, CLI

Simple et puissant



DiceParser: Le système de dés

Lancer N dés à 10 faces allant de 0 à 9

Garder les M plus bas

compter parmi les M ceux qui sont inférieurs ou égaux à P

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



DiceParser: Le système de dés

Lancer N dés à 10 faces allant de 0 à 9

Garder les M plus bas

compter parmi les M ceux qui sont inférieurs ou égaux à P

`(.*)day(.*),(.*) => \1d[0-9]k\2c[<=\3]`

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



DiceParser: Le système de dés

Lancer N dés à 10 faces allant de 0 à 9

Garder les M plus bas

compter parmi les M ceux qui sont inférieurs ou égaux à P

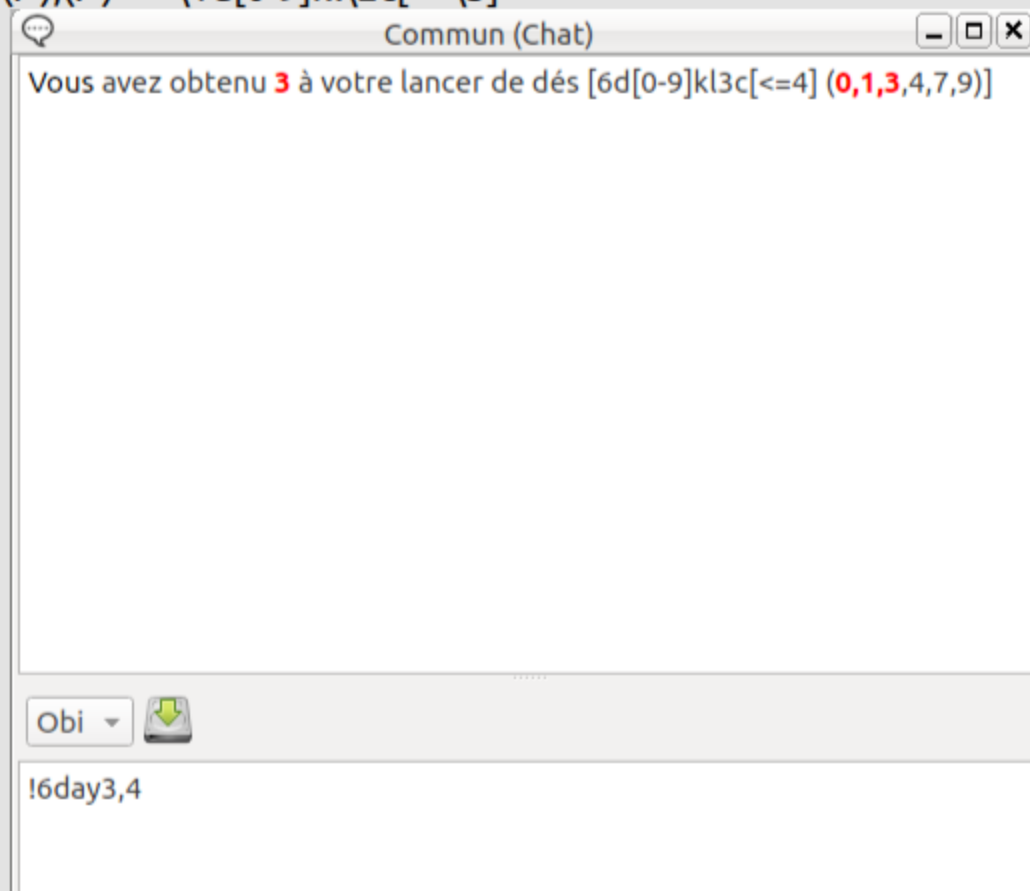
`(.*)day(.*),(.*) => \1d[0-9]k\2c[<=\3]`

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan





Thèmes et Audio

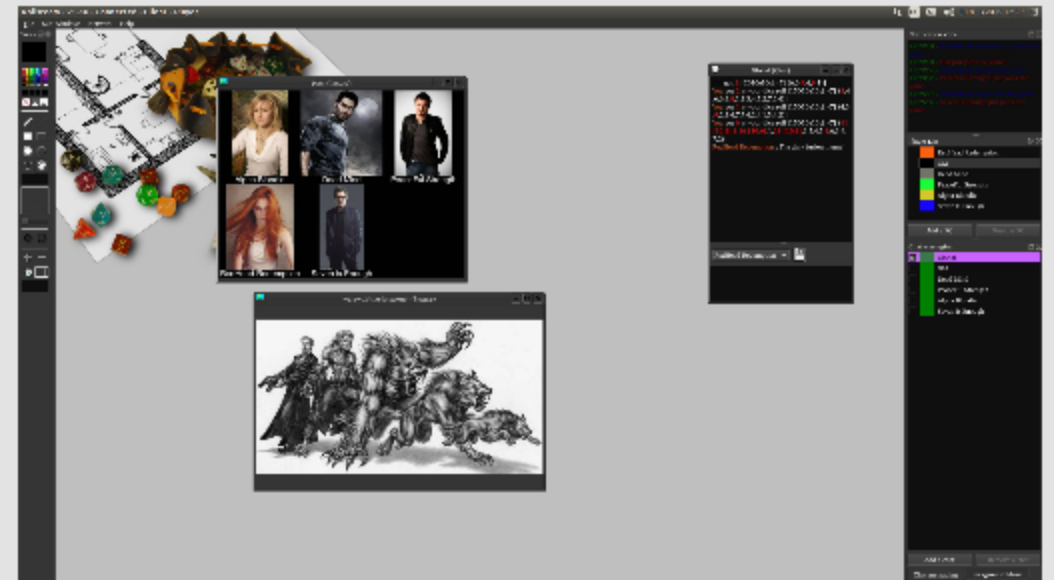
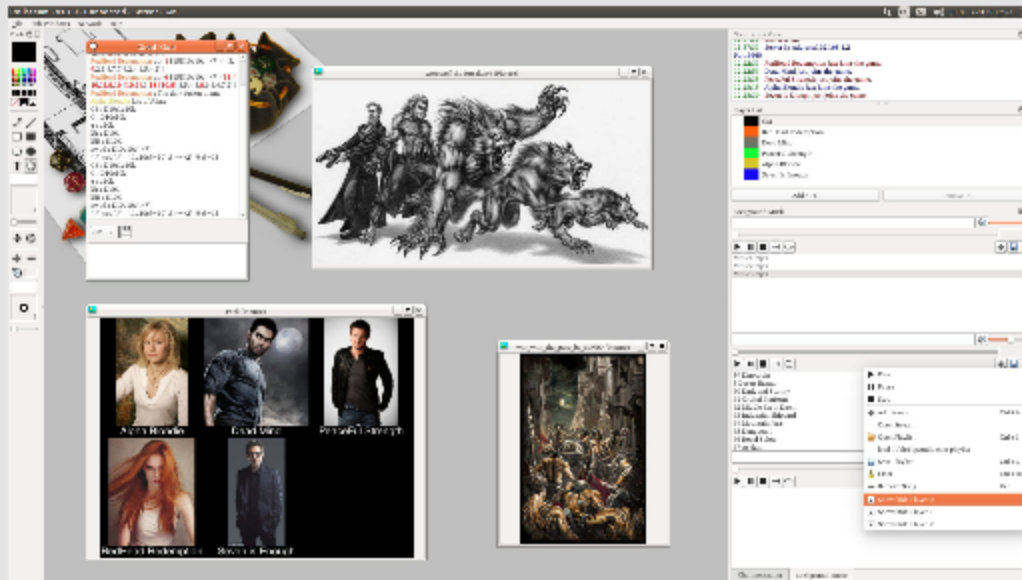
- Concepts
- Chroniques
- Logiciel
- Bilan

Personnalisation



Thèmes et Audio

- Concepts
- Chroniques
- Logiciel
- Bilan





Thèmes et Audio

- Concepts
- Chroniques
- Logiciel
- Bilan

Personnalisation

Audio 3 pistes



Thèmes et Audio

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Personnalisation

Audio 3 pistes

Fichier/flux distants



Les nouveautés v1.8

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Plan vectoriel



Les nouveautés v1.8

Concepts

Chroniques

Logiciel

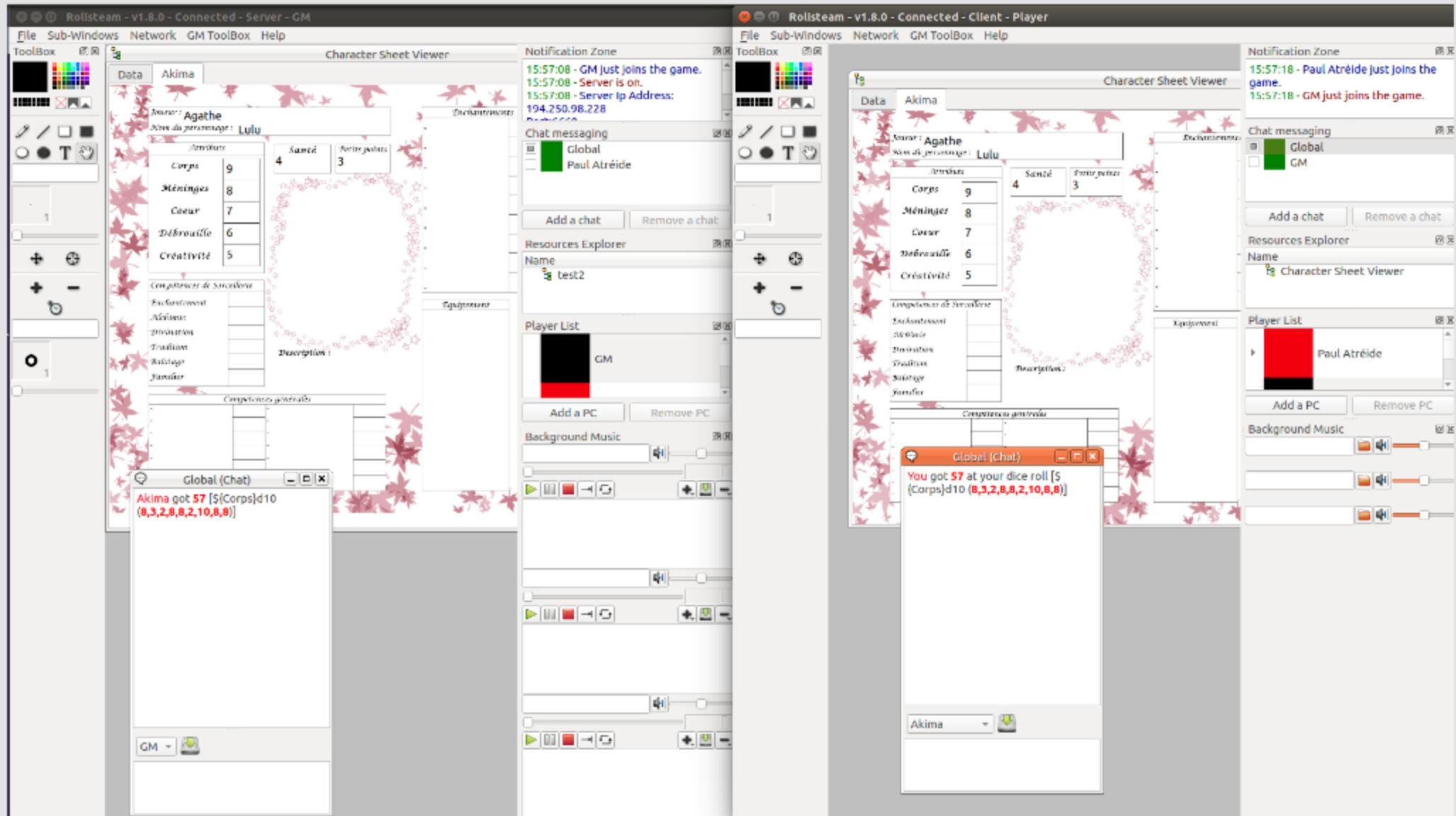
Bilan

Plan vectoriel

Fiche de personnage

Les nouveautés v1.8

- Concepts
- Chroniques
- Logiciel
- Bilan



The image displays two screenshots of the Rolisteam v1.8.0 interface, comparing the Game Master (GM) and Player views.

Left Screenshot (GM View): Shows the GM's interface. The main window is the "Character Sheet Viewer" for "Akima". The character's name is "Agathe" and the player's name is "Lulu". The character sheet includes a table of stats: Corps (9), Méninges (8), Cœur (7), Débrouille (6), and Créativité (5). There are also sections for "Compétences de Survie" and "Compétences générales". A "Player List" shows "GM" with a red bar. A chat window titled "Global (Chat)" displays the message: "Akima got 57 [\$(Corps)d10 (8,3,2,8,8,2,10,8,8)]".

Right Screenshot (Player View): Shows the Player's interface. The main window is the "Character Sheet Viewer" for "Akima". The character's name is "Agathe" and the player's name is "Lulu". The character sheet includes a table of stats: Corps (9), Méninges (8), Cœur (7), Débrouille (6), and Créativité (5). There are also sections for "Compétences de Survie" and "Compétences générales". A "Player List" shows "Paul Atréide" with a red bar. A chat window titled "Global (Chat)" displays the message: "You got 57 at your dice roll [\$(Corps)d10 (8,3,2,8,8,2,10,8,8)]".



Les nouveautés v1.8

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Plan vectoriel

Fiche de personnage

Générateur de nom et Convertisseur



Les nouveautés v1.8

- Concepts
- Chroniques
- Logiciel
- Bilan

Unit Convertor 📄 ✕

Category: ⌵ ⋮

From: ⌵ To ⌵

Name Generator 📄 ✕

⌵

Male Female

How many? ⌵

Complex

Mamika
Mahomoko
Orinako
Meikazue
Kakomoe
Sami
Kayasawa



Dans l'avenir

Fonctionnalités

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié

Partage de notes



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié

Partage de notes

Mindmap



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié

Partage de notes

Mindmap

Gestion de jeu de cartes



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié

Partage de notes

Mindmap

Gestion de jeu de cartes

Fonctionnement



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié

Partage de notes

Mindmap

Gestion de jeu de cartes

Fonctionnement

GUI pour écran tactile



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié

Partage de notes

Mindmap

Gestion de jeu de cartes

Fonctionnement

GUI pour écran tactile

Portage Android/iOS



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié

Partage de notes

Mindmap

Gestion de jeu de cartes

Fonctionnement

GUI pour écran tactile

Portage Android/iOS

Sécurité & chiffrage



Dans l'avenir

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Fonctionnalités

Serveur Dédié

Partage de notes

Mindmap

Gestion de jeu de cartes

Fonctionnement

GUI pour écran tactile

Portage Android/iOS

Sécurité & chiffrage

Accessibilité



Les réussites

Multi-plateforme

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



Les réussites

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Multi-plateforme

Un acteur du Jdr à distance



Les réussites

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Multi-plateforme

Un acteur du Jdr à distance

Simple d'usage



Les réussites

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Multi-plateforme

Un acteur du Jdr à distance

Simple d'usage

Hackable



Les réussites

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Multi-plateforme

Un acteur du Jdr à distance

Simple d'usage

Hackable

Défi



Les réussites

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Multi-plateforme

Un acteur du Jdr à distance

Simple d'usage

Hackable

Défi

Logiciel Libre



Les leçons

Gestion de projet

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan



Les leçons

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Gestion de projet

Internationalisation



Les leçons

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Gestion de projet

Internationalisation

Contribution



Les leçons

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Gestion de projet

Internationalisation

Contribution

Streaming audio/chat vocal ou vidéo/Xmpp



Les leçons

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Gestion de projet

Internationalisation

Contribution

Streaming audio/chat vocal ou vidéo/Xmpp

Confusion Rolistik/Rolisteam



Le libre dans le JDR

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Passerelle



Le libre dans le JDR

Concepts
Chroniques
Logiciel
Bilan

Passerelle

Réflexion sur le droit



Le libre dans le JDR

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

Passerelle

Réflexion sur le droit

Décentralisation d'internet



Merci de m'avoir écouer

Concepts

Chroniques

Logiciel

Bilan

A vos questions!