

Pok'help

Eloi Lagrange – Mathis Gueraische

➤ Présentation du projet :

Nous avons pour objectif de créer le jeu du poker en ligne auquel nous allons ajouter un système d'aide au joueur grâce à un calcul de probabilité par un ordinateur en fonction de l'état du jeu à un instant t. L'aide apportera aussi des conseils pour la mise à parier. Nous essayerons aussi d'ajouter un robot qui jouera de la meilleure des façons.

➤ Langages utilisés :

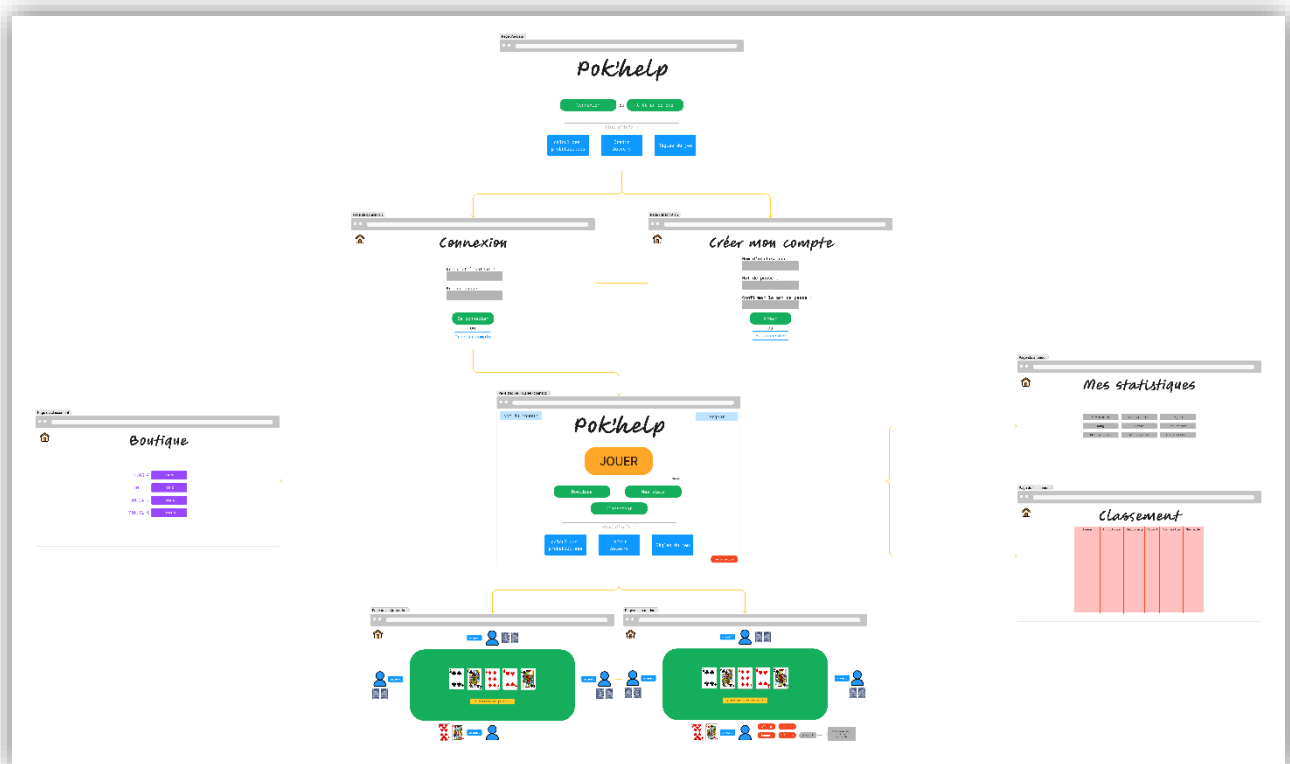
Nous utiliserons les langages de programmation :

- Javascript, Node.js et EJS
- HTML
- CSS

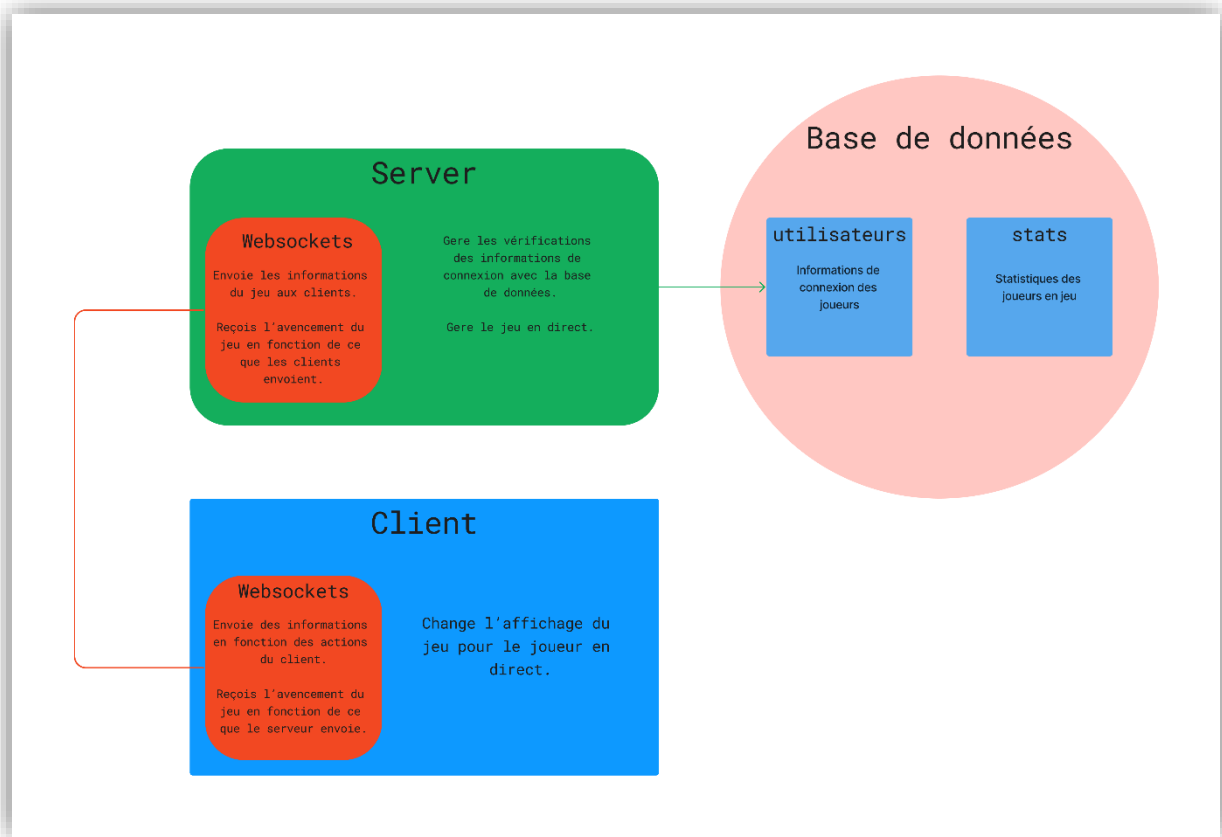
Nous coderons sur l'application Visual Studio Code et partagerons nos données sur GitHub.

➤ Plan du projet :

Voici un premier plan directeur pour notre projet (pour une meilleure qualité de l'image demander regarder dans le dossier `./resources/cahier_des_charges/`).



Voici un premier plan directeur pour la logistique de notre projet :



➤ Répartition des tâches :

- ✓ Calcul des probabilités en fonction de l'état de la partie en cours
 - [Mathis] Calcul la chance d'obtenir des mains remarquables (pair, brelan, etc...)
 - [Mathis] Implémentations du calcul en javascript.
- ✓ Page de connexion et d'inscription dans une base de données
 - [Eloi] Création de la base de données (table, etc...)
 - [Eloi] Vérification de la validité des données lors de la connexion (serveur)
 - [Eloi] Possibilité d'ajouter un compte dans la base de données (inscription)
- ✓ Création des pages HTML avec le CSS (EJS)
 - [Mathis] Création des pages HTML
 - [Mathis] Création des pages avec EJS pour modifier les éléments HTML
 - [Mathis] Ajout du CSS
- ✓ Création du serveur (NodeJS)
 - [Eloi/Mathis] Redirection en fonction de la page demandée par le client
- ✓ Création des Websockets (Lien serveur/clients)
 - [Eloi] Création des Websockets coté serveur (gestion du jeu)
 - [Eloi] Création des Websockets coté clients avec le javascript (avancement du jeu en fonction des informations données pas le serveur)