

Mini-Projet intermédiaire :

Escape Game en Ligne

I. Description

Un mini-jeu immersif où les joueurs doivent résoudre des énigmes pour s'échapper d'une pièce virtuelle en un temps limité. L'utilisateur peut choisir parmi plusieurs scénarios et niveaux de difficulté. Les joueurs peuvent également créer et partager leurs propres énigmes avec la communauté.

II. Technologies

- **Frontend** : Vue.js, TypeScript, Bootstrap
- **Backend** : PHP
- **Base de données** : MySQL/MariaDB mongoDB
- **Authentification** : Gestion des comptes utilisateurs
- **Chatgpt**

III. Éléments de notation

- Github
- Qualité du code : fonctions, répartition fichiers...
- Commentaires
- Hébergement

IV. Deadline

Premier bilan : lundi 17 h



Version jouable : mardi 12h

Nouvelle version : bonus 10 février

V. Fonctionnalités

Étape N°1 :  Expérience Joueur

- Sélection d'un scénario d'Escape Game parmi plusieurs propositions.
- Résolution d'énigmes basées sur des puzzles logiques, codes secrets, association d'objets...
- Timer pour ajouter un effet de stress et de difficulté.

	LP DLWM	
	MINI-PROJET INTERMEDIAIRE	

- Indices disponibles (avec pénalité sur le score en cas d'utilisation).
- Animation immersive avec effets sonores et visuels.

Étape N°2 : Système de Score et Classement

- Points attribués en fonction du temps restant et du nombre d'indices utilisés.
- Classement des meilleurs joueurs pour chaque scénario.
- Historique des parties jouées par un utilisateur connecté.

Étape N°3 : Inventaire d'Objets Interactif

- Les joueurs peuvent ramasser des objets en cliquant dessus dans la pièce.
- Certains objets peuvent être utilisés pour interagir avec l'environnement (ex : une clé pour ouvrir une porte).
- Une interface dédiée affiche les objets récupérés.
- Certains objets sont nécessaires pour avancer dans le jeu (ex : lampe de poche pour explorer une cave sombre).
- Les objets utilisés peuvent disparaître de l'inventaire après usage.
- Un même objet peut être utilisé à plusieurs endroits selon le scénario.
- L'utilisation correcte des objets peut débloquent de nouvelles énigmes ou pièces.
- Effets de transition et feedback visuel lors de la collecte ou de l'utilisation d'un objet.

Étape N°4 : Suivi et Statistiques

- Nombre de parties jouées.
- Temps moyen pour résoudre une énigme.
- Nombre d'énigmes réussies vs échouées.
- Graphique d'évolution des performances du joueur.

Étape N°5 : Sauvegarde et Progression

- Système permettant aux joueurs de reprendre une partie en cours.
- Archivage des parties terminées avec les scores et le temps pris.