

Projet programmation web 2020

Vous êtes administrateur d'un site de jeux en ligne.

Vous avez besoin de développer une application web qui permettra aux joueurs de se connecter, et aux administrateurs de suivre l'activité du site.

Fonctionnalités pour les joueurs :

1. Login / logout

Pour pouvoir utiliser la plateforme de jeu un utilisateur doit s'identifier (login/password).

Il a également la possibilité de se déconnecter, pour éviter de se faire pirater ses high scores...

2. Formulaire d'inscription

Si l'utilisateur n'est pas encore inscrit, il remplit un formulaire contenant les champs suivants :

- pseudo
- mot de passe
- jeux préférés
- date de naissance
- email

Un utilisateur déjà enregistré sur le site a la possibilité de modifier ses informations.

3. Choix du jeu

Une fois l'utilisateur authentifié, il peut choisir le jeu auquel il participer parmi une liste définie par l'administrateur.

Pour chaque jeu est affiché le nombre d'utilisateurs dont une partie est en cours.

4. Début / fin du jeu

Pour simplifier les développements on n'implémentera pas de jeu dans ce projet (désolé...).

On se contentera d'ajouter 2 boutons « début de jeu » et « fin de jeu » sur la page du site pour simuler les phases de jeu.

5. Changement de jeu

Le joueur peut changer de jeu, en ayant préalablement mis fin à la partie précédente.

Fonctionnalités pour l'administrateur

1. Login/logout

L'accès aux pages d'administration nécessite d'être authentifié en tant qu'administrateur.

2. Liste des jeux disponibles sur le site

Cette page permet d'ajouter/supprimer les jeux disponibles sur le site.

3. Page sur les parties en cours

Page contenant un tableau listant toutes les parties en cours, ayant pour colonnes : nom du jeu, pseudo du joueur, date/heure de début.

Un bouton « fin de jeu » sur chaque ligne permet à l'administrateur de terminer une partie.

Rafraichissement de la page : afin de mettre à jour l'affichage pour refléter les nouvelles parties en cours, plusieurs options sont possibles :

- Niveau Ewok : un bouton « rafraichir la page » pour recharger toute la page
- Niveau Droïde : rafraichissement automatique de la page (toutes les x minutes)
- Niveau Obi Wan : un bouton « rafraichir le tableau » pour ne rafraichir que le tableau sans recharger les autres éléments de la page (optionnel)
- Niveau Yoda : rafraichissement automatique du tableau dès qu'un joueur commence une nouvelle partie (optionnel)

4. Page sur les parties terminées

Page contenant un tableau listant toutes les parties terminées, ayant pour colonnes : nom du jeu, pseudo du joueur, date/heure de début, date/heure de fin, temps de jeu.

5. Page sur la liste des joueurs

Page contenant un tableau comprenant la liste des tous les joueurs, ayant pour colonnes : pseudo, date d'inscription, nombre de parties jouées.

Un bouton « interdire le joueur » permet de suspendre le compte d'un joueur. Le joueur ne pourra plus s'authentifier (message d'erreur).

Un bouton « autoriser le joueur » permet de révoquer l'interdiction.

6. Page sur le détail d'un joueur (optionnel)

Un lien sur le pseudo dans le tableau 5) affiche la même page que pour l'inscription du joueur, en mode lecture seule.

Spécifications techniques :

- application java web
- serveur tomcat
- base de données mysql
- utilisation de frameworks java autorisée à condition de pouvoir expliquer leur fonctionnement

Livrables attendus :

- application packagée en war
- procédure pour installer l'application sur un environnement vierge contenant un tomcat et mysql
- les sources de l'application (accès à un repo github, bitbucket,...)
- rapport technique
 - diagramme de classes
 - modèle de données : structure des tables et relations entre tables
 - explication des implémentations techniques des différentes fonctionnalités

Soutenance :

- présentation de 10 minutes par groupe
- Tout le monde participe à la présentation
- Présenter l'architecture globale de l'application
- Faire une démo des fonctionnalités en expliquant les points techniques sous-jacents

Eléments pris en compte dans l'évaluation :

- Implémentation des fonctionnalités requises
- Présence des livrables
- Qualité du code
- Soutenance orale
- Qualité de la démo
- Bonus sur les fonctionnalités optionnelles