



# ARCANA

## CHECKPOINT 2

### Grupa 231

Bercaru Alexandru

Dragomir Miruna

Istoc Simona

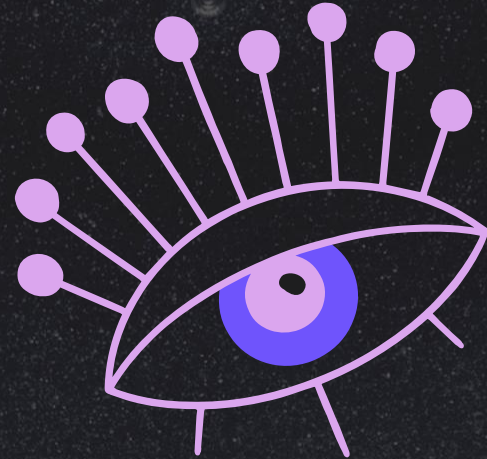
Masala Andrei

Zamfir Alexandru

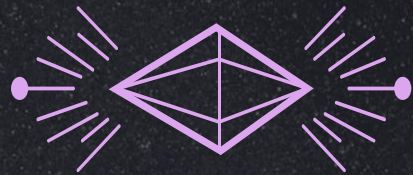


# CURPTINS

1. IDEEA
2. ARHITECTURA
3. ASPECTE TEHNICE
4. CE URMEAZĂ?







# I. IDEEA

Proiectul nostru este un joc de cărți, multiplayer, în browser, cu tema *fantasy*. Printre sursele noastre de inspirație se numără *Hearthstone* și *Inscription*.

IT'S MAGIC



# I. IDEEA



I

## COLECTAREA & UPGRADAREA

Poți colecta cărți, iar apoi combinând duplicatele vei obține versiuni mai puternice!

2

## VÂNZAREA & CUMPĂRAREA

Poți alege să îți cheltui banii fie pe pachete, fie să cumperi cărți listate de alți jucători pe Shop!

3

## GAMEPLAY COMPETITIV

Te vei duela cu adversari de nivel similar, pentru a câștiga bani și trofee!

4

## CONECTAREA CU PRIETENII

Te poți conecta cu prietenii tăi, pentru a vedea cine este cel mai bun!





## 2. ARHITECTURA



Pentru serverul de **backend** folosim **Node.js** împreună cu **Express** și **Socket.io** pentru gameplay în timp real. Alte pachete relevante includ **Cookie Parser** și **JWT**, utilizate pentru gestionarea token-urilor la autentificare.

Ca bază de date, am ales **MySQL**.



Pentru **frontend**, folosim **HTML**, **CSS** și **JavaScript**, alături de următoarele librării:

- **P5.js** – pentru logica de gameplay;
- **Tailwind CSS** – pentru stilizare;
- **Alpine.js** – pentru animații simple (ex: meniul de navigație).



### ✦ ✦ 3. ASPECTE TEHNICE

După finalizarea sistemului de autentificare a trebuit să vedem cum putem să identificăm *user-ul care face o acțiune* (ex: cumpara un pachet).

Prima idee a fost să ținem în `localStorage` `user_id`, dar acest lucru putea cauza probleme, dacă *userul* l-ar fi modificat.

Astfel, am decis că vom folosi cookie-uri, salvând într-un cookie token-ul generat de JWT, în care `codificam` `user_id`.

✦ ✦ În cazul în care *user-ul* face o acțiune, iar token-ul este pe cale să expire, îl vom regenera.







### 3. ASPECTE TEHNICE

A trebuit să proiectăm și **sistemul de matchmaking**.  
Aici abordarea a constat în punerea userilor, care apasă  
*find match*, într-o coadă.

Dacă se găsește un adversar, vom plasa 2 jucători într-un  
lobby, iar acțiunile pe care le vor face cei 2 vor fi trimise  
folosind Sockets.io.



## 4. CE URMEAZĂ?



În continuare vom aborda următoarele aspecte:

1. Upgrade-ul cărților
2. Listarea cărților pe Shop + algoritm de recomandare a prețului
3. Proiectarea și implementarea gameplay-ului
4. Îmbunătățiri UI/UX







4. CE URMEAZĂ?



## 4. CE URMEAZĂ?



magic  
pack



wild  
pack



standard  
pack





STAY



TUNED!

