

&1819_INFO2_PWCS_NodeJS_Projet

Objectifs

A l'issue de ce projet qui couvre 4 séances de TP, vous serez capables de

- Mettre en place un serveur NodeJS
- Faire une application web avec NodeJS et Express
- Interfacer votre application web avec une base de donnée MongoDB

Définition du Projet

Vous aller créer une application web qui propose aux utilisateurs de jouer au jeu que vous avez développé lors de la première partie du module. L'apport de l'application est que le score du joueur sera stocké en base de donnée. Ainsi, vous pourrez effectuer un classement des joueurs par scores (et autres statistiques).

Cas d'usages

1. Un joueur s'identifie sur la plateforme à travers un formulaire. Si le joueur n'est jamais venu, un formulaire d'inscription lui est proposé.
2. Un joueur identifié choisit un jeu dans une liste. Le high score et le score du joueur pour ce jeu sont présentés en face du nom du jeu.
3. Le joueur joue et, à la fin de sa partie, son score est intégré dans le tableau des scores qui lui est présenté.

Recommandations techniques

1. Avant d'utiliser une base de données (MongoDb en ligne est fortement conseillée), vous pouvez utiliser une classe temporaire (stub) simulant la BDD sous la forme d'une map ou d'un tableau.
2. Pour le suivi de session, vous pouvez utiliser un cookie contenant l'identifiant du joueur (usurpation possible).

Bonus

Pour aller plus loin, vous pouvez implémenter l'une ou l'autre de ces fonctionnalités

1. Un administrateur peut bannir un joueur à travers un formulaire accessible par lui seul.
2. La session est bien implémentée du côté NodeJS avec une clef de session (rendant l'usurpation impossible).
3. L'authentification du joueur se fait par OAuth et le profil GitHub.