




Documentation

PUISSANCE 4

Application web



PRÉPARÉ PAR : BAPTISTE CREPIN,
DÉVELOPPEUR FRONT-END

HOME PAGE

Une page on ne peut plus simple avec un texte vendeur pour le jeu

Une page permettant de rediriger vers toutes les sous pages grâce à sa barre de navigation

- Home : la page actuelle
- Game : la page contenant le jeu
- Rules : la page des règles du jeu
- Scores : une page qui retient les scores de la session

Image cliquable et lien redirigeant sur la page "Home"



The classic board game that is guaranteed to provide hours of entertainment for players of all ages.

It's a simple game to learn, but it offers endless strategic possibilities, making it a challenging and engaging experience for players of all skill levels.

In Connect Four, players take turns dropping colored discs into a seven-column, six-row grid. The pieces fall straight down and occupy the lowest available space within the column. The object of the game is to connect four of your own discs of the same color next to each other vertically, horizontally, or diagonally before your opponent does.

The game is easy to set up and play, making it a great option for game night with friends or family. Plus, it's portable and can be played just about anywhere, so you can take it with you on road trips, vacations, or even to the office for a quick break.

Connect Four is not only a fun and exciting game, but it also has educational value. It helps players develop their strategic thinking skills and improves their ability to plan ahead and think critically. Plus, it's a great way to exercise your brain and keep it sharp.

So why not give Connect Four a try? You won't be disappointed. It's a timeless game that will provide hours of entertainment and challenge for players of all ages. Plus, with its colorful discs and classic gameplay, it's a game that never goes out of style. So why not add it to your collection today?

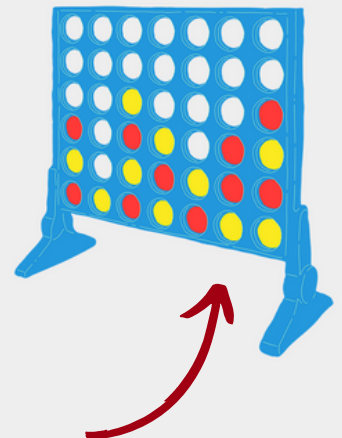
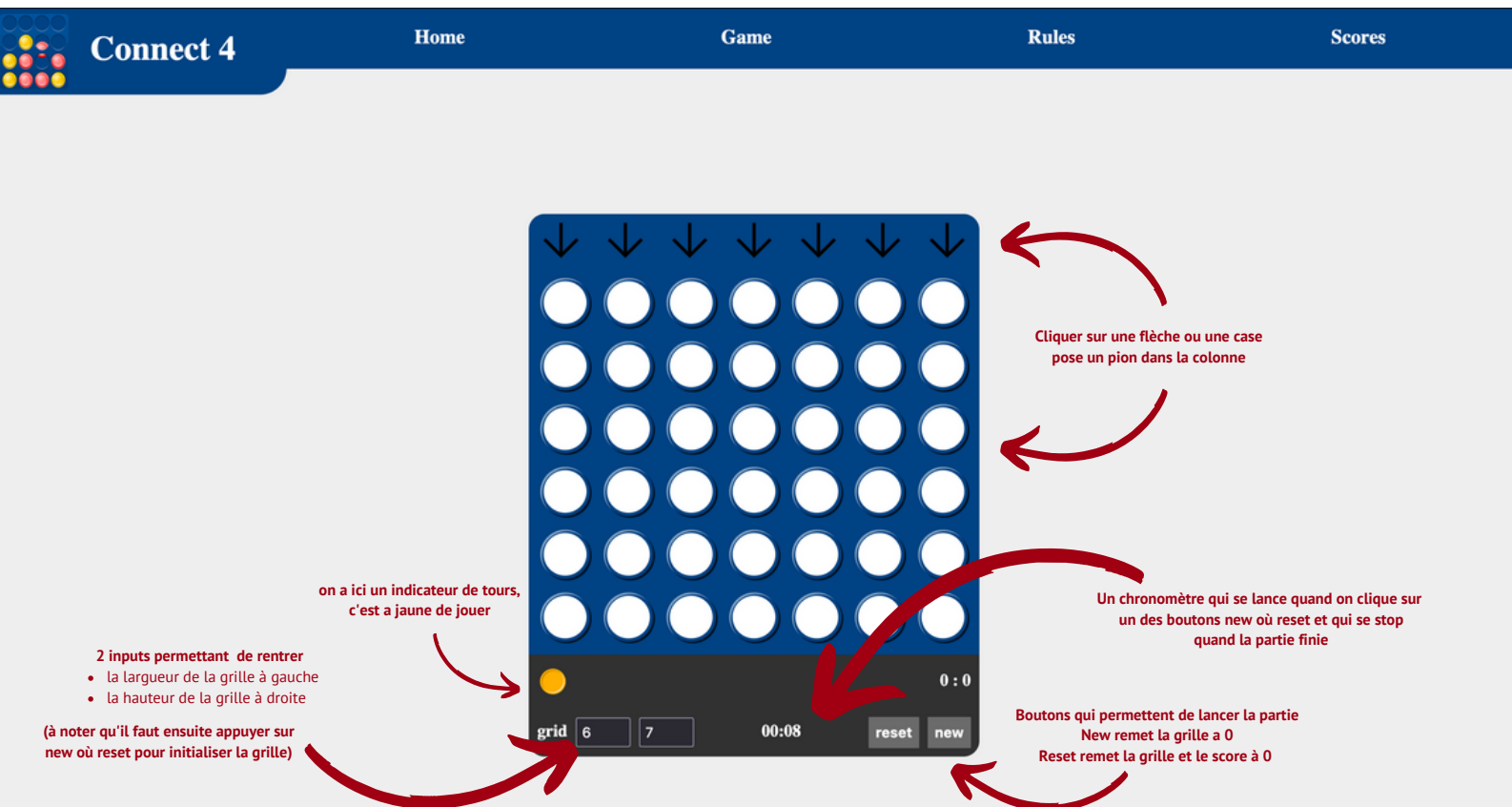


Image cliquable redirige sur la page "Game"

PAGE DE JEU

Déroulé de la partie :

- On choisi la taille de la grille en bas a gauche.
 - Si on rentre un trop petit nombre, celui ci sera automatiquement remplacé par 4
 - Si on laisse les inputs vides la grille fera automatiquement 6 de hauteur par 7 de largeur
 - La largeur maximale de la grille est de 2 fois la hauteur de celle-ci, si cela n'est pas respecté alors notre grille nous envera une alerte et se réduira d'elle même
- On clique sur un des boutons en bas a droite
 - Reset remet la grille et le score a 0
 - New lance une nouvelle partie en gardant les scores en mémoire



PAGE DE JEU

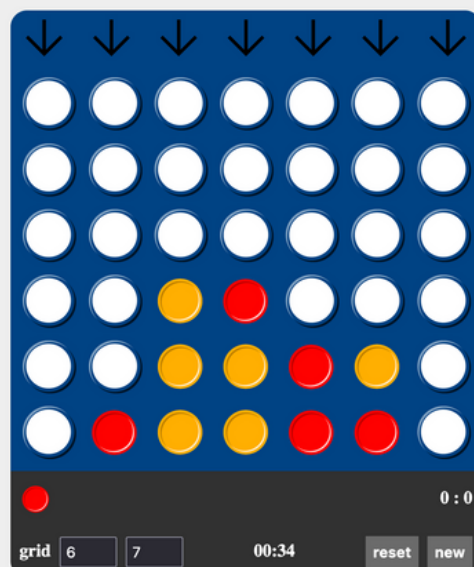
Déroulé de la partie :

3. La partie est lancée.

- un joueur est tiré au sort et s'affiche en bas à gauche
- le chronomètre se lance
- il est désormais possible de cliquer sur les cases et les flèches pour insérer des pions

4. Il ne reste plus qu'à jouer

- pour cela rien de plus simple, il suffit d'aligner 4 pions de sa couleur horizontalement, verticalement ou diagonalement



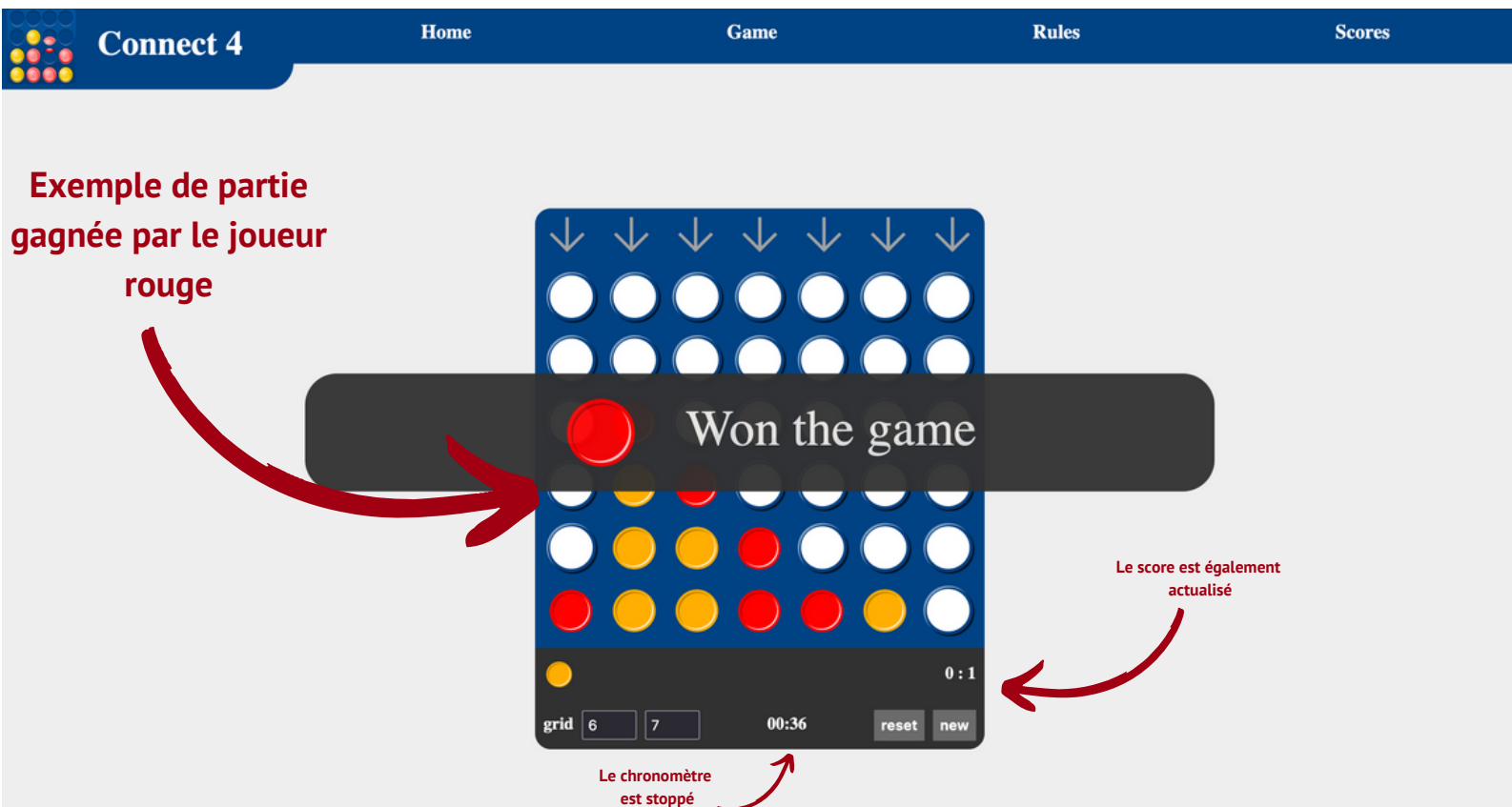
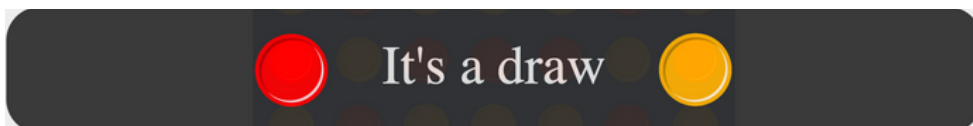
PAGE DE JEU

Déroulé de la partie :

5. Fin de partie

- Si un des joueurs parvient à aligner ses 4 pions, la partie est gagnée, un texte s'affiche alors avec la couleur de son jeton et le message "Won the game", un point est également ajouté au score en bas à droite
- si aucun joueur ne parvient à aligner ses 4 pions et que la grille se remplit empêchant tout nouveau mouvement, la partie est alors une égalité, les pions des deux couleurs s'affichent et le message "It's a draw" apparaît, chaque joueur gagne 1 point

Exemple de partie terminée en égalité :



PAGE RÈGLES

Une simple page présente pour faire comprendre les règles du jeu



The goal of this game is to align at least four pieces of the same color on a grid.

Each player is given a color (by convention, the color is either yellow or red).

One after the other, both players place a piece in the columns of their choice, the piece drops down until it has no more place left at the bottom in said column, it is then the turn of the other player to play

The winner is the player that first align (horizontally, vertically or diagonally) a serie of at least four consecutive piece of his color, in that case he will win one point.

If the grid were to fill up without any of the two players having made an alignement, the game is declared a draw and each player wins one point.

PAGE SCORE

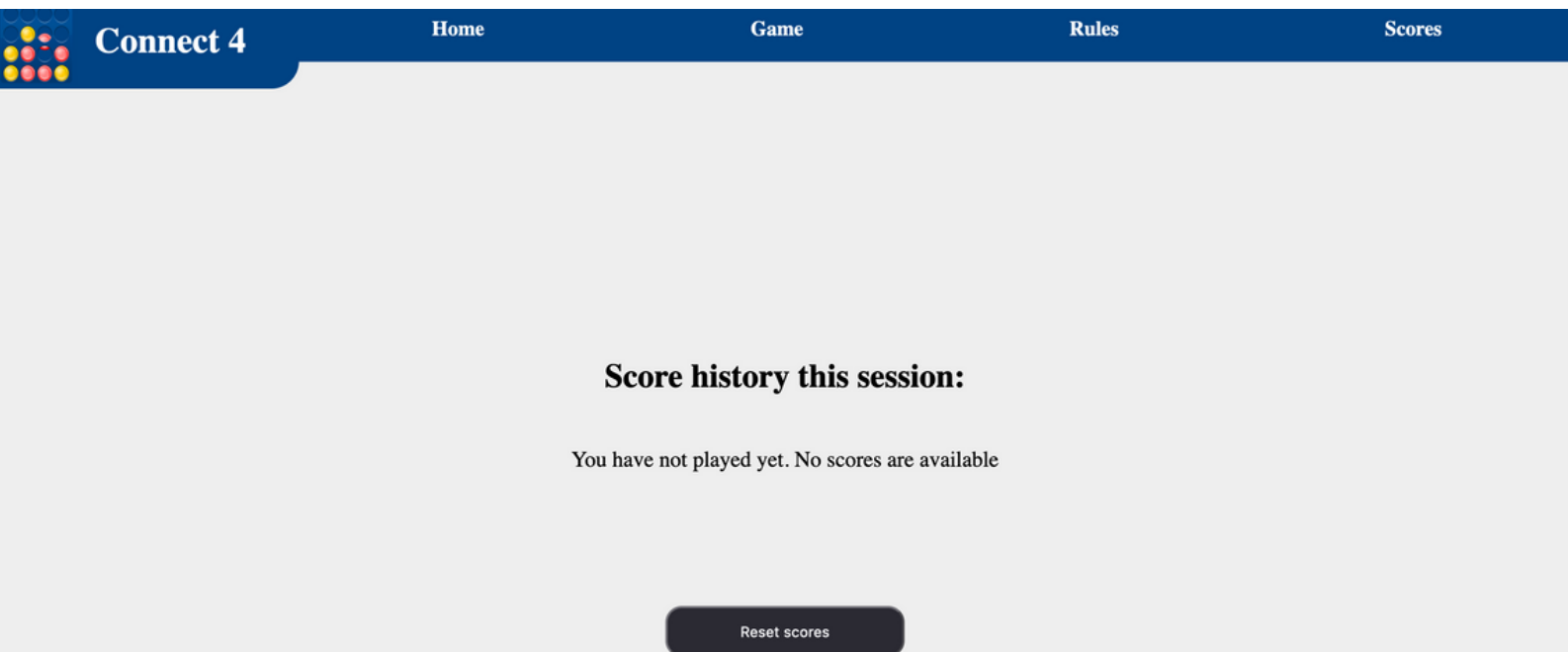
Historique des parties

Cette page peut avoir deux états différents:

- vide : vous n'avez pas encore joué durant cette session (où vous avez fermé la page et la session s'est réinitialisée)
- alimentée : vous avez joué durant cette session

Cette page comporte un unique bouton qui permet de réinitialiser le score et de revenir à une page vide, envoie une alerte pour vérifier que vous n'avez pas cliqué dessus par erreur (la pop-up ne se déclenche que si il y a des données à l'écran)

Un exemple de la page vide



PAGE SCORE

Historique des parties

Comprendre l'affichage des données

- une barre apparaît avant chaque nouvelle partie (quand le score revient à 0:0)
- La couleur de la ligne correspond à la couleur du gagnant de la partie

Un exemple de la page alimentée en données


Connect 4

[Home](#)
[Game](#)
[Rules](#)
[Scores](#)

Score history this session:

Jaune a gagné la 1ere partie
Rouge a gagné la 2eme et 3eme partie

Game 1 | 1 : 0
Game 2 | 1 : 1
Game 3 | 1 : 2

Game 4 | 1 : 0
Game 5 | 2 : 0
Game 6 | 3 : 0

Reset scores

on a cliqué sur le bouton reset
cela a lancé une nouvelle partie, le score
est revenu à 0 et jaune a gagné

si on clique maintenant sur le bouton "Reset scores"
une pop-up s'affichera pour nous demander si l'on est sûr de vouloir effacer
notre historique de scores

-si on annule rien ne se passe
-si on accepte toutes les données sont supprimées