

Compléments SAE BUT2 2022-2023

Ce document à pour but de compléter/ d'ajouter / proposer des informations supplémentaires / complémentaires afin de vous éclairer.

Politiques de détermination de scores

Une politique de détermination de scores permet d'associer à un état atteint en fin de partie un score pour chaque joueur. Nous vous proposons quelques idées pour réaliser des politiques mais vous êtes libre d'implanter celles de votre choix en les combinant et en intégrant de nouvelles variantes :

- Chaque joueur obtient un point par mot trouvé
- Le nombre de points obtenu pour chaque mot trouvé dépend de sa longueur
- Le nombre de points d'un mot dépend de sa rareté (que vous pouvez quantifier grâce au dictionnaire pondéré)
- Seuls les mots qui ont été trouvés par le joueur mais pas son adversaire comptent
- Un mot proposé qui serait invalide (non présent dans la grille et/ou le dictionnaire) induit des points de pénalité
- On associe des valeurs de points à chaque lettre (en fonction de leur rareté) et l'on somme ces valeurs (comme au Scrabble) pour déterminer la valeur d'un mot
- L'instant de soumission d'un mot par un joueur est pris en considération (par exemple seul le 1er joueur ayant proposé le mot gagne des points)
- ...

La seule limite à l'élaboration de politiques de détermination de score est votre imagination.

Gestion des utilisateurs (authentification, profils)

Un utilisateur correspond à un joueur potentiel de notre jeu. Il est nécessaire qu'il s'enregistre sur le serveur afin de créer un compte puis s'authentifie afin de se connecter.

Création d'un compte utilisateur

Pour créer un compte, un joueur doit fournir un nom d'utilisateur (pseudo), une adresse email valide ainsi qu'un mot de passe. La création réussit si le pseudo n'est pas déjà utilisé, ainsi que l'adresse email et si le mot de passe est suffisamment complexe.

Pour évaluer la complexité du mot de passe, vous pourrez par exemple exiger un nombre minimal de caractères, la présence de caractères spéciaux et de chiffres ainsi que l'absence de mots d'un dictionnaire de référence (vous pourrez réutiliser les dictionnaires générés pour le moteur).

A noter que chaque compte utilisateur doit être affecté d'un identifiant unique immuable. Il sera par contre possible à tout moment de changer le username ou l'email d'un compte.

Modification d'un compte utilisateur

Les propriétés d'un compte utilisateur peuvent être modifiées. Il peut s'agir de l'adresse email, du mot de passe ainsi que de la description de profil. La présence d'un jeton d'authentification valide doit être vérifiée pour réaliser l'opération.

Image de profil

Il est possible d'indiquer une image de profil (jpeg ou png) pour son compte utilisateur d'une taille raisonnable (on fixera une limite).

Perte de mot de passe

Lorsque l'utilisateur perd son mot de passe, une procédure doit lui permettre d'en redéfinir un nouveau. Voici le déroulement de cette procédure :

Dictionnaires

Le serveur doit permettre à un client de connaître la liste de dictionnaires avec lesquels il peut jouer. Cela peut permettre éventuellement au client de vérifier localement si un mot est valide ou non.

Modes de jeu

Jeu standard en temps limité

Le jeu standard en temps limité consiste à limiter une partie à une certaine durée durant laquelle les compétiteurs pourront proposer les mots qu'ils ont trouvés. A la fin de la partie, les scores de chacun sont calculés selon la politique adoptée.

A noter qu'il peut aussi être possible de retransmettre en temps réel à tous les joueurs un mot proposé par un joueur (et non pas uniquement à la fin de la partie). Cette possibilité n'a évidemment de sens que si la politique de calcul de score n'accorde des points que pour le premier joueur ayant trouvé un mot donné.

Jeu blitz

On peut aussi proposer un mode de jeu blitz qui consisterait à ce que le serveur précalcule les solutions en début de partie pour la grille tirée au sort afin de déterminer les N mots rapportant le plus de points selon la politique de calcul de scores. Les joueurs auraient alors pour mission de trouver ces meilleurs mots (les propositions moins-disantes étant ignorées). Lorsqu'un joueur est le premier à trouvé les N mots, la partie s'arrête et il la remporte.

Discussion entre utilisateurs

Les utilisateurs ont la possibilité de discuter entre-eux à l'aide de messages textuels.

Historique des parties

L'ensemble des parties jouées est conservée dans la base de données avec la grille tirée au sort, le nom du dictionnaire utilisé et les propositions réalisées par les joueurs. Les solutions de la grille n'ont pas besoin d'être stockées car aisément recalculable à l'aide du moteur de jeu

A noter qu'un utilisateur ne peut obtenir que des informations à propos de parties auxquelles il a participé.