

Documentation technique



Kanbanzine Online

DANTEUILLE Blandine
JALAL Elias
MARTINS Anthony
SENG Maneth

V1.2 : 30/06/2021

Évolutions du Document			
Version	Date	§ modifiés	Actions / Commentaires
1.0	29/06/2021	Maneth	Création du document
1.1	30/06/2021	Maneth	Modification du document
1.1	30/06/2021	Blandine	Modification du document et correction des erreurs
1.2	30/06/2021	Maneth	Clôture de la version

Table des matières

INTRODUCTION	2
OBJECTIF DU DOCUMENT	2
DESCRIPTION DU PROJET	2
DÉFINITIONS, ACRONYMES ET ABRÉVIATIONS	2
SPÉCIFICATION TECHNIQUE	2
LANGAGES	2
Outils	2
FRAMEWORK	3
BIBLIOTHÈQUE	3
PACKAGE	3
HÉBERGEUR (GANDI)	3
FICHIERS À GÉNÉRER	3
DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION (UC)	3
FACILITATEUR	4
JOUEUR	4
L'IDENTIFICATION	5
DESCRIPTION DES INTERFACES	5
UTILISATEUR (FACILITATEUR ET JOUEURS)	5
FACILITATEUR	11

1 Introduction

1.1 Objectif du document

L'objectif de ce document est de référencer toutes les informations qui concernent le projet Kanbanzine Online.

1.2 Description du projet

Kanbanzine est un serious game sous forme de jeu de plateau collaboratif qui permet de former les équipes à la gestion d'un tableau Kanban de façon ludique. Le jeu met collectivement l'équipe à la tête de la rédaction d'un nouveau magazine hebdomadaire. Dans un contexte de travail à distance qui se généralise et afin de pouvoir former efficacement des équipes réparties dans divers pays ; le but du projet est de créer une version web du jeu de plateau. Plusieurs joueurs pourront se connecter à une même session afin de collaborer.

1.3 Définitions, acronymes et abréviations

Abréviation	Définition
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
JS	JavaScript
XML	Extensible Markup Language

2 Spécification technique

2.1 Langages

Langage	Utilité
XML	Un langage de balisage qui permet de stocker les informations des cartes pour la modification de ces dernières
HTML	Un langage de balisage conçu pour représenter les pages web
JavaScript (JS)	Pour développer les fonctionnalités
CSS	La mise en page du fichier HTML

2.2 Outils

Outil	Utilité
Visual Studio Code	IDE de Microsoft pour créer le web application
GitLab / GitHub	Outil de versionning, qui permet de mettre en commun le projet, les livrables et autres documents en continu

Node.js	Une plateforme logicielle libre en JavaScript, orientée vers les applications réseaux qui permet l'exécution de Javascript côté serveur.
---------	--

2.3 Framework

Extension	Utilité
Phaser3	Conçu pour le développement de jeux vidéo 2D
Express JS	Conçu pour le développement d'application Web basé sur Node.js

2.4 Bibliothèque

Extension	Utilité
Socket.io	Une bibliothèque Javascript pour les applications Web en temps réel.

2.5 Package

Extension	Utilité
Nodemon	Permet de démarrer automatiquement l'application principale lorsque des modifications sont effectuées sur les fichiers.
Concurrently	Permet de lancer le côté serveur et le côté client en même temps lors du démarrage de l'application.

2.6 Hébergeur (Gandi)

Gandi signifie Gestion et Attribution des Noms de Domaine sur Internet, c'est une société spécialisée dans les noms de domaines. Nous avons choisi d'y héberger notre application.

2.7 Fichiers à générer

Fichier	Utilité
date.xml	Il stocke les données des cartes et est enregistré dans un dossier de l'application. Au début de la partie une copie du fichier est créé et prend pour nom la date du jour. Cette fonction n'est pas terminée.

2.8 Diagramme de cas d'utilisation (UC)

2.8.1 Facilitateur

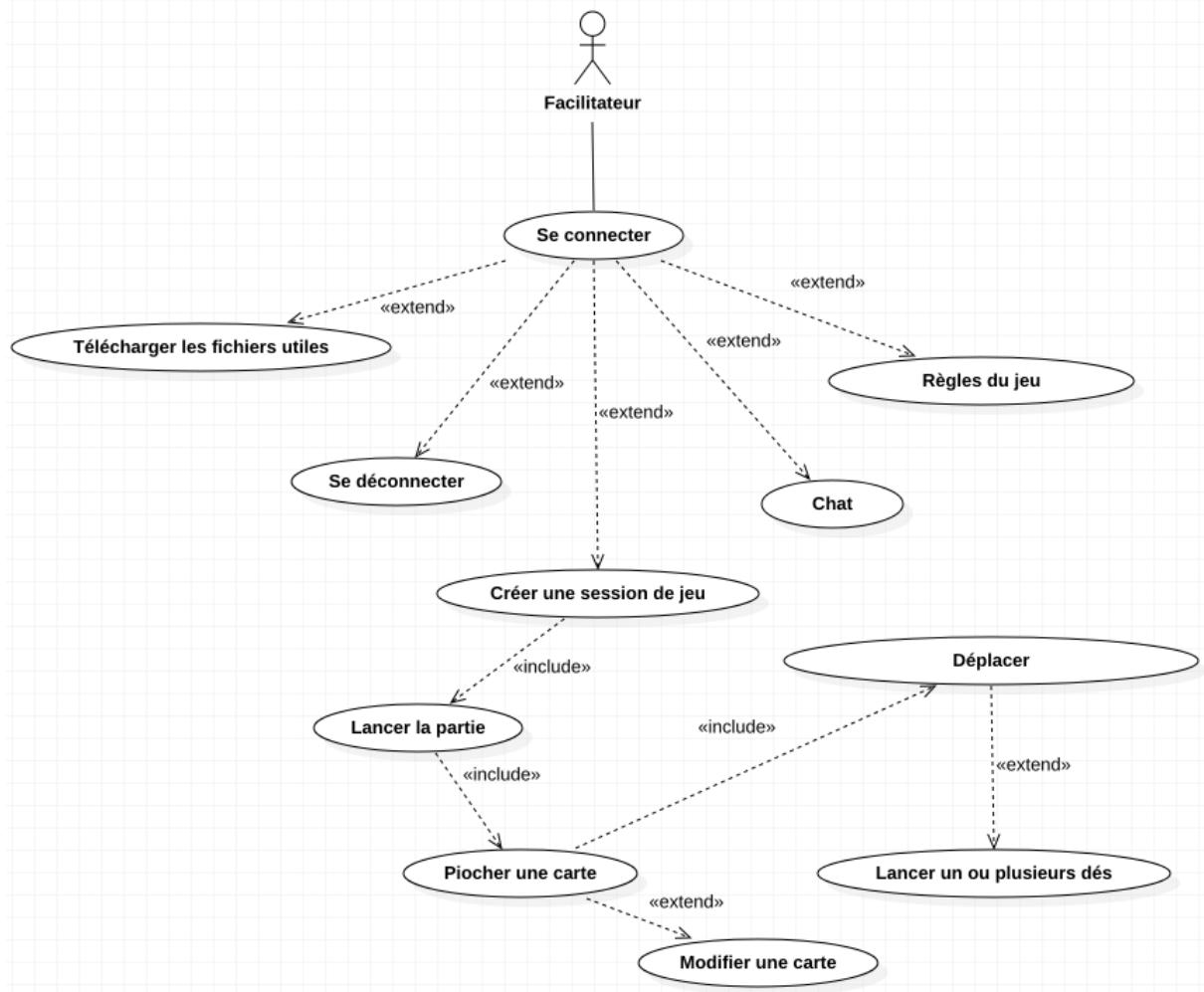


Figure 1 - Vue de cas d'utilisation - Facilitateur

2.8.2 Joueur

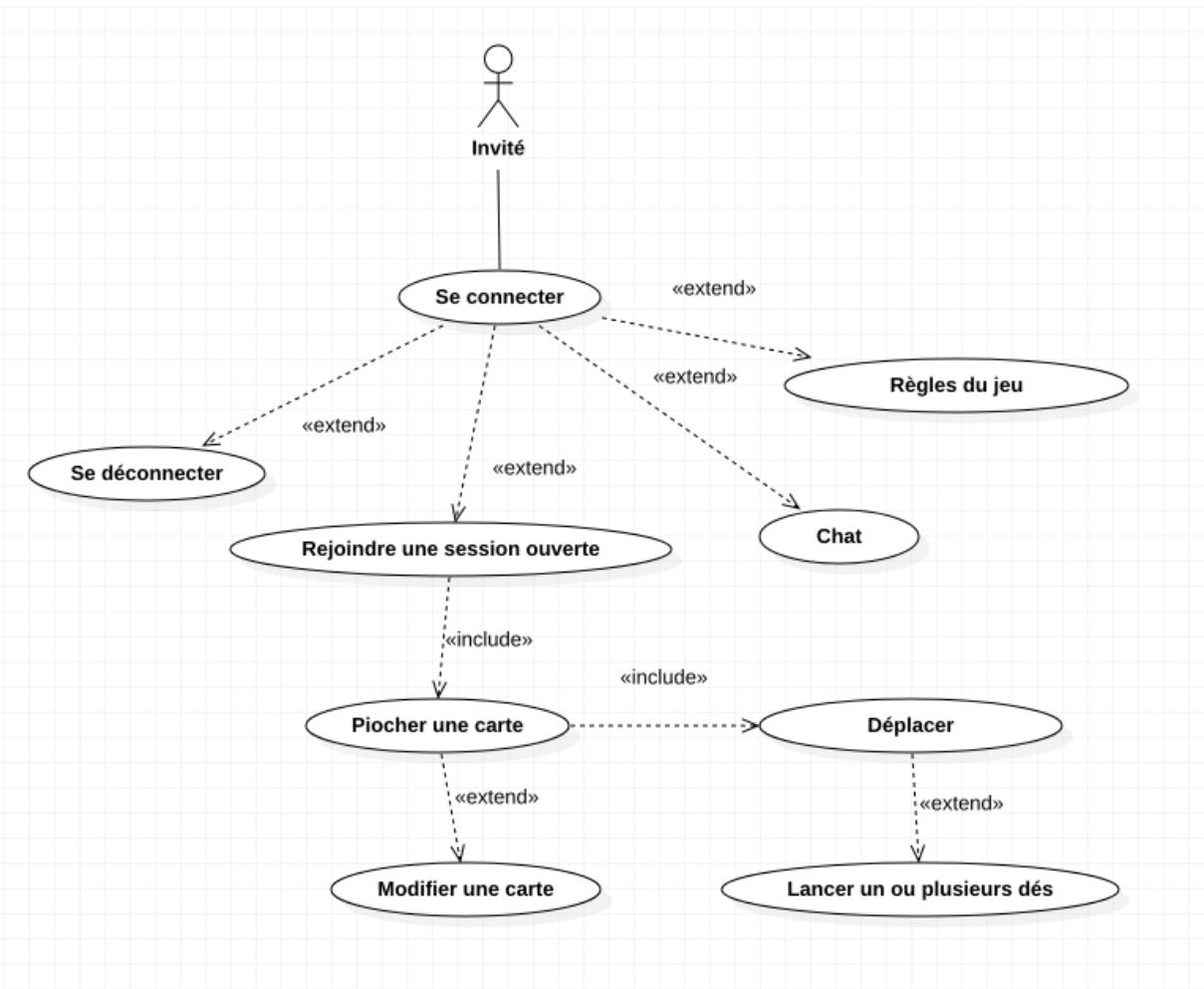


Figure 2 - Vue de cas d'utilisation – Joueur

2.8.3 L'identification

Action	Lancer la partie
Acteur(s)	Facilitateur, Joueurs
Description	La session est lancée par le Facilitateur. Chaque joueur peut piocher une carte, la déplacer et la modifier. Il peut également lancer un ou plusieurs dés de différentes couleurs. Le pion bleu est à disposition pour indiquer la date. Les joueurs peuvent communiquer entre eux via le chat.
Pré-conditions	Les joueurs doivent faire partie des invités et avoir un lien à la session ouverte. Le facilitateur fournit les informations pour la connexion.

2.9 Description des interfaces

2.9.1 Utilisateur (Facilitateur et Joueurs)

Aller sur le navigateur et entrer le lien localhost : www.localhost:8080/ :

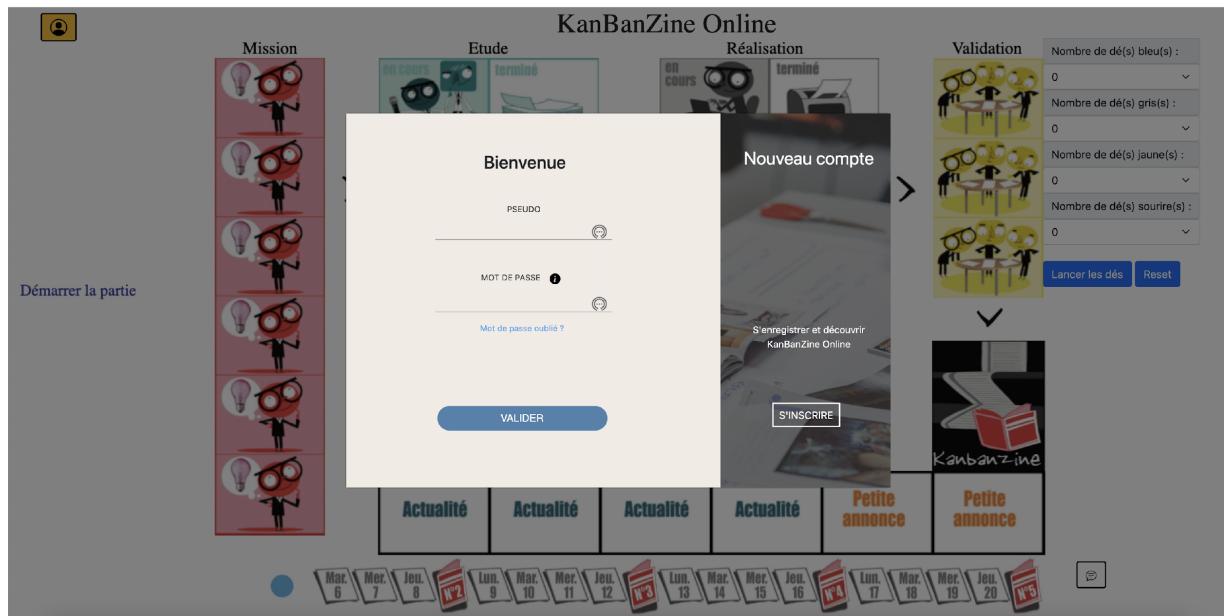


Figure 3- Web application

Se connecter avec le pseudo et le mot de passe :

Login	Mot de passe
Admin_A	bigboss_A
Admin_B	bigboss_B
Admin_E	bigboss_E
Admin_M	bigboss_M
basicUsername	basicPlayer

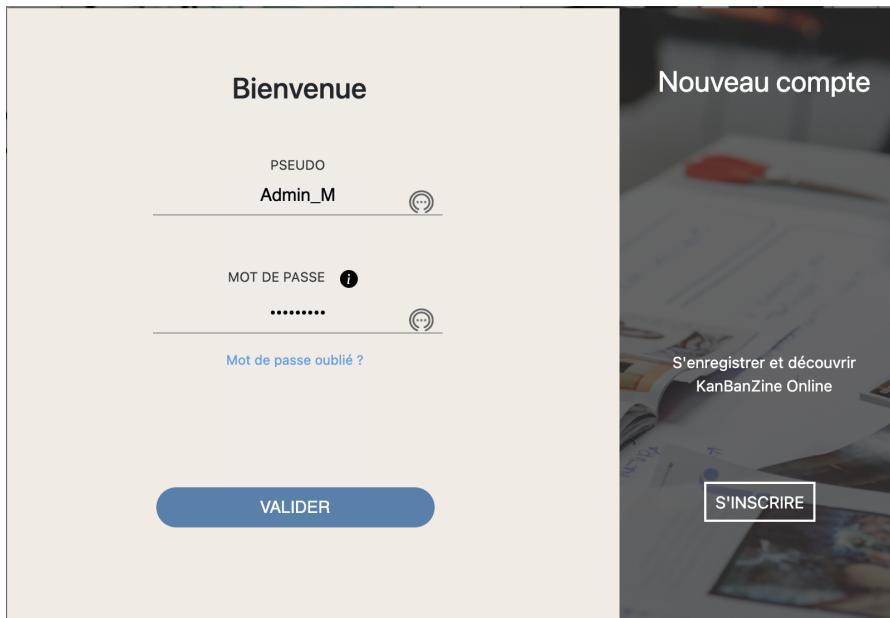


Figure 4- Page de connexion

La page principale :

The main page of the KanBanZine Online game interface features a top navigation bar with icons for user profile, search, and settings. Below the navigation is a large board divided into four columns: 'Mission' (red background), 'Etude' (blue background), 'Réalisation' (yellow background), and 'Validation' (green background). Each column contains a 5x3 grid of cards representing tasks. The 'Mission' column shows a character holding a lightbulb. The 'Etude' column shows a character at a desk. The 'Réalisation' column shows a character at a printer. The 'Validation' column shows a character at a table with dice. A sidebar on the left provides a summary of completed tasks: 5 blue, 5 grey, 5 yellow, and 5 smiling faces. At the bottom, a footer bar shows the days of the week from Monday to Sunday, each with a numbered card (e.g., N°2, N°3, N°4, N°5).

Figure 5- Page principale du jeu

Accéder aux fichiers PDF sur les règles du jeu :

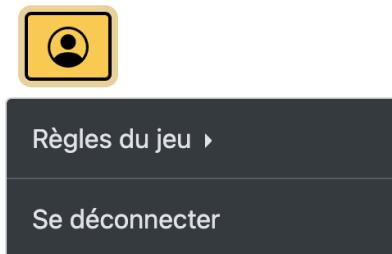


Figure 6- Règles du jeu

Se déconnecter :

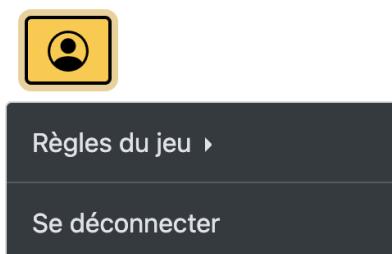


Figure 7- Se déconnecter

Démarrer la session du jeu :

Démarrer la partie

Figure 8- Lancer la partie

Piocher une carte aléatoire :



Piocher une carte

Figure 9- Piocher une carte

Déplacer la carte :

KanBanZine Online

Mission

Etude

Réalisation

Validation

Nombre de dé(s) bleu(s) :
0

Nombre de dé(s) gris(s) :
0

Nombre de dé(s) jaune(s) :
0

Nombre de dé(s) sourire(s) :
0

Lancer les dés Reset

Modifier une carte

Piocher une carte

Supplément	Supplément		
Reportage	Reportage		
Actualité	Actualité	Actualité	Actualité
		Petite annonce	Petite annonce

Mar. 6 Mer. 7 Jeu. 8 Lun. 9 Mar. 10 Mer. 11 Jeu. 12 Lun. 13 Mar. 14 Mer. 15 Jeu. 16 Lun. 17 Mar. 18 Mer. 19 Jeu. 20 Lun. 21

Figure 10- Déplacer la carte

Modifier la carte (Pas terminé) :

Modifier une carte :	
---Choisir une carte--- ▾	
Etude :	
---Choisir le nombre d'étoile--- ▾	
Réalisation :	
---Choisir le nombre d'étoile--- ▾	
Validation :	
---Choisir le nombre d'étoile--- ▾	
Fin :	Date de fin
Début :	Date de début
Délai :	Délai

Valider

Figure 11- Modifier la carte

Déplacer le pion :

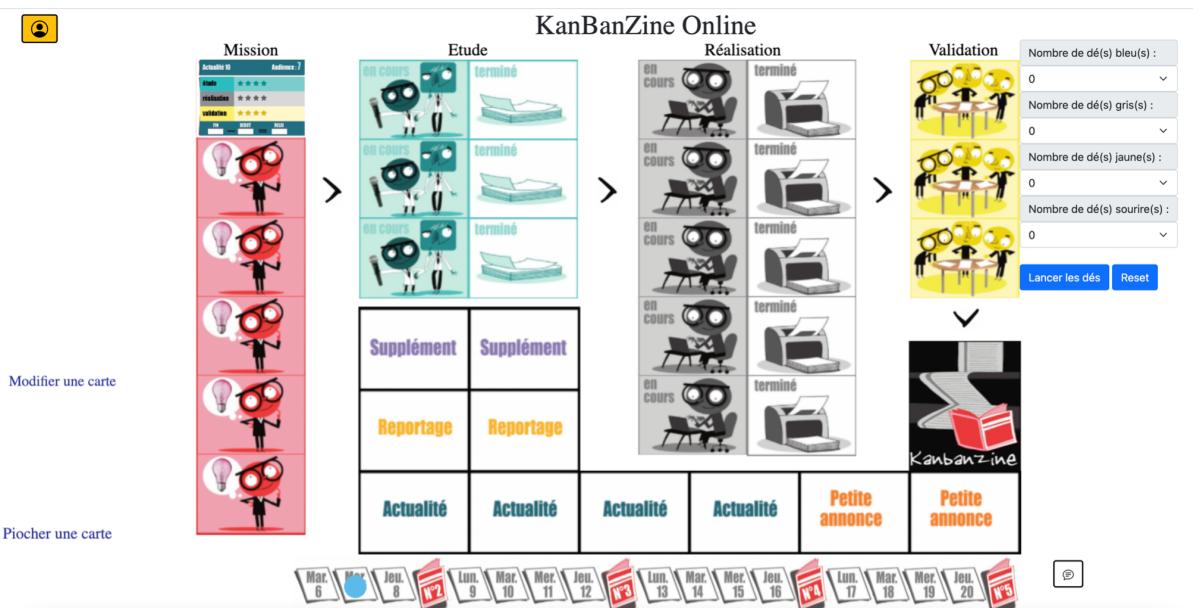


Figure 12- Déplacer le pion

Lancer un à deux dés bleus :



Figure 13- Lancer de dé bleu

Lancer un à trois dés gris :



Figure 14- Lancer de dé gris

Lancer un à deux dés jaunes :



Figure 15- Lancer de dé jaune

Lancer un dé sourire :



Figure 16- Lancer de dé sourire

2.9.2 Facilitateur

Télécharger les fichiers utiles :



Figure 17- Télécharger les fichiers utiles