

Multiply game : note de conception et de passation



Multiplication game

10x6	<input type="text"/>
10x1	<input type="text"/>
0x9	<input type="text"/>
0x0	<input type="text"/>
3x7	<input type="text"/>
3x4	<input type="text"/>
7x4	<input type="text"/>
7x9	<input type="text"/>
8x7	<input type="text"/>
8x5	<input type="text"/>

Ce document présente la conception de l'application Multiply Game.

Il a pour objet :

- Servir d'aide au développement de l'application
- Jouer le rôle de témoin pour un nouveau développeur sur le projet et servir de passation entre les développeurs.

Application

Un utilisateur enregistré peut jouer à un jeu de multiplication.

Il choisit parmi 3 niveaux de difficultés et répond à 10 multiplications en étant chronométré.

Le but du jeu est de faire le plus petit temps qui va être convertie en score. Le score représente le temps pour réaliser les 10 multiplication avec 10 secondes de pénalité par erreur.

La page résultat donne le résultat du jeu et affiche les 10 meilleurs scores de l'utilisateur, ainsi que les 10 meilleurs scores de tous les joueurs.

Equipe



Nicolas Zanforlini



Camile Ghastine

CRM

Un trello a été mis en place pour réaliser ce projet.

<https://trello.com/b/fcooXAgT/multiplygame>

Les features ont été numérotées pour être implémentées dans l'ordre déterminé.

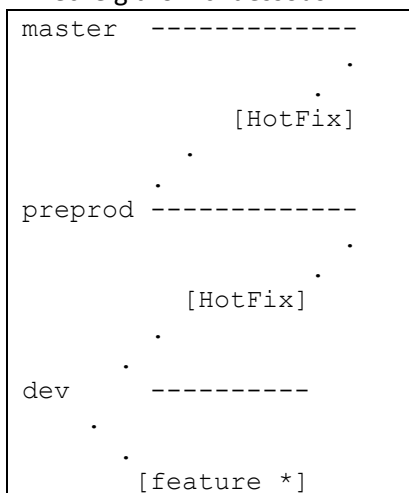
Les documents techniques, de composants, ... sont placés dans la colonne DOCS du Trello.

Gitflow

Le versionnage du code sera suivi sur github :

<https://github.com/CamileGhastine/MultiplicationGame>

Avec le gitflow ci-dessous :



Architecture logicielle

Seulement 2 jours pour développer => choix de Symfony

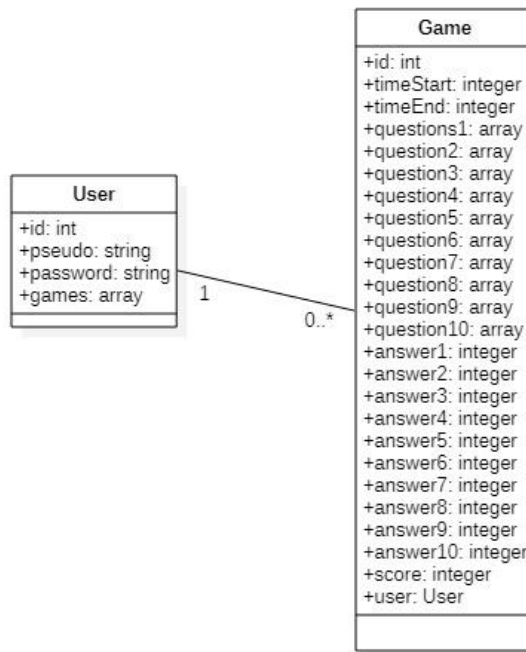
Architecture MVC classique proposée par Symfony 6 avec PHP 8

Libraires :

- Doctrine
- Twig

Persistance des données

Peu de données à stocker => utilisation de SQL lite



Fonctionnalités à développer dans l'ordre ci-dessous (disponible et détaillées dans le trello)

- Créer des entités
- Mettre en place de la connexion et de l'enregistrement
- Réaliser la page d'accueil
- Réaliser la page jeu (front)
- Gérer la logique de la page jeu
 - o GameController : play()
 - o Service MultiplicationGenerator
- Réaliser la page résultat (front)
- Gérer la logique de la page résultat
 - o GameController : result()
 - o Service GameCorrector
- Créer la page de mention légale

Wireframe interface utilisateur

Window

PAGE JEUX

Multiply Game

Faite marcher vos méninge

JEUX

RESULTATS

connexion / inscription

REGLES

Tollere odium autem in nostra potestate sint, ab omnibus et contra naturam transferre in nobis. Sed interim toto desiderio supprimunt: si vis aliqua quae in manu tua tibi necesse confunderetur et quae, quod laudabile esset, nihil tamen possides.

Oportet uti solum de actibus prosecutionem et fugam, haec leniter et blandus et reservato.

Quae tibi placent quicunq prosunt aut diligebat multum, quod memor sis ad communia sunt ab initio minima. Quod

à vous de jouer !!!

Start

copyright
mentions légales

connexion

pseudo

Window

mot de passe

Window

se connecter

inscription

pseudo

mot de passe

s'inscrire

difficulté :

1

2

3

démarrer

Window

Page Jeux en cours

Multiply Game

Faite marcher vos méninge

JEUX

RESULTATS

pseudo
déconnexion

compteur : 0:00

5 X 6

5 X 6

5 X 6

5 X 6

5 X 6

5 X 6

5 X 6

5 X 6

5 X 6

5 X 6

Validation

copyright
mentions légales

Window

Page Résultats

Multiply Game

Faite marcher vos méninge

JEUX

RESULTATS

pseudo
déconnexion

pseudo

classement

0:35

0:35

0:35

0:35

0:35

0:35

0:35

0:35

0:48

0:49

pseudo

0:35

pseudo

0:35

pseudo

0:35

pseudo

0:35

pseudo

0:35

pseudo

0:35

pseudo

0:48

pseudo

0:49

copyright
mentions légales

Window

Page Mention légales

Multiply Game

Faite marcher vos méninge

JEUX

RESULTATS

pseudo
déconnexion

mentions légales

Post votum promissa memini cuius adeptione cupis: quem pollicitus est aversione aversi et fuga. Qui autem de re desit libido frustra miseri qui incurrit odium sui obiecti.

Si ergo illa tantum fastidium compesce contra naturalem usum habili, quem habetis vestra potestate, non aliud quam aversantur incurrere. Sed si ipse aversaris, ad languorem: et mors, paupertas et tu miseros fore.

Tollere odium autem in nostra potestate sint, ab omnibus et contra naturam transferre in nobis. Sed interim toto desiderio supprimunt: si vis aliqua quae in manu tua tibi necesse confunderetur et quae, quod laudabile esset, nihil tamen possides.

Oportet uti solum de actibus prosecutionem et fugam, haec leniter et blandus et reservato.

Quae tibi placent quicunq prosunt aut diligebat multum, quod memor sis ad communia sunt ab initio minima. Quod si, exempli gratia, cupidum rerum in propria sunt ceramic calicem, admonere te solum Ceramic, quod sit generalis poculis, in cuius es tu cupidum. Deinde, si erumpit, non turbarentur.

Si osculantur puer tuus aut uxorem tuam, osculum, non dico quod omnia quae sunt hominis, et sic non tangetur, si aut ex eis moriatur.

Quando ambulabat agendis admonere te qualis actio. Si ad corpus, quae plerumque Imaginare tecum in balineo

copyright
mentions légales

Tests

Le code devra être testé durant le développement, tout particulièrement les classes métier.