

King Skull Classic Online

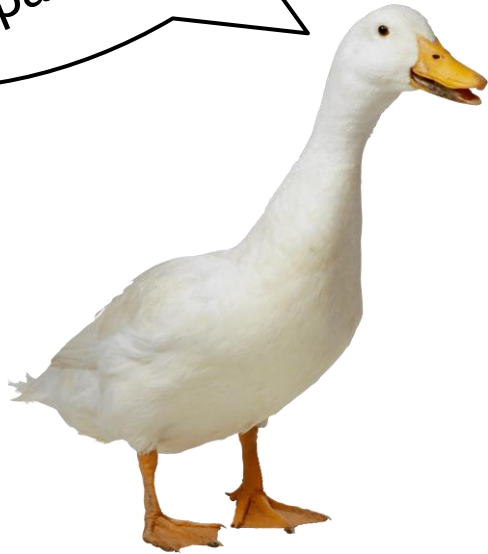
Auteurs : Loïc Rosset, Alexandre Jaquier,
Loris Marzullo, Géraud Silvestri, Stéphane Marengo

Sommaire

- ▶ Contexte
- ▶ Problématique
- ▶ Solution
- ▶ Infrastructure
- ▶ Répartition du travail
- ▶ Bilan
- ▶ Choix
- ▶ Problèmes & solutions
- ▶ Conclusion
- ▶ Vidéo
- ▶ Remerciements

Contexte

Hey, ça te dit
une petite
partie ?



Hein ?

Pas de soucis. King
Skull est disponible
en ligne.

PS. Le jeu n'est pas adapté pour
l'affichage smartphone.

Impossible. Je
suis actuellement
bloqué par un
mur en brique.



Problématique

- ▶ Présence physique de tous les joueurs
- ▶ Boîte de jeu à disposition
- ▶ Calcul du score fastidieux

Solution

- ▶ Portage Web du jeu physique
- ▶ Système de room pour grouper les joueurs
- ▶ Accès simplifié à la partie via un url
- ▶ Calcul des scores automatisé

Pli actuel / Plis totaux

Pli 2/9

Bouton permettant d'afficher
un rappel des règles durant la partie

Règles

Voir scores

Bouton permettant d'afficher
le tableau des scores en tout temps

Cartes jouées

0/0

0/3

0/0

0/2

1/0

Plis gagnés / Plis pariés

Joueurs dans la partie
(dans l'ordre de passage)

★ Loïc

Stéphane

Géraud

Alex

Loris



Carte gagnant
le pli

Jouer la carte



Cartes en main

Carte
sélectionnée

Carte grisée = ne peut pas être jouée

10s

Nombre de plis

Parier

Délai pour voter
(10 secondes)

Lors de la phase de vote,
cette popup apparait avec
une zone de texte
permettant d'entrer le
nombre de plis et un bouton
permettant de parier

1 / 3



0 / 1

Loris



0 / 1

Alex

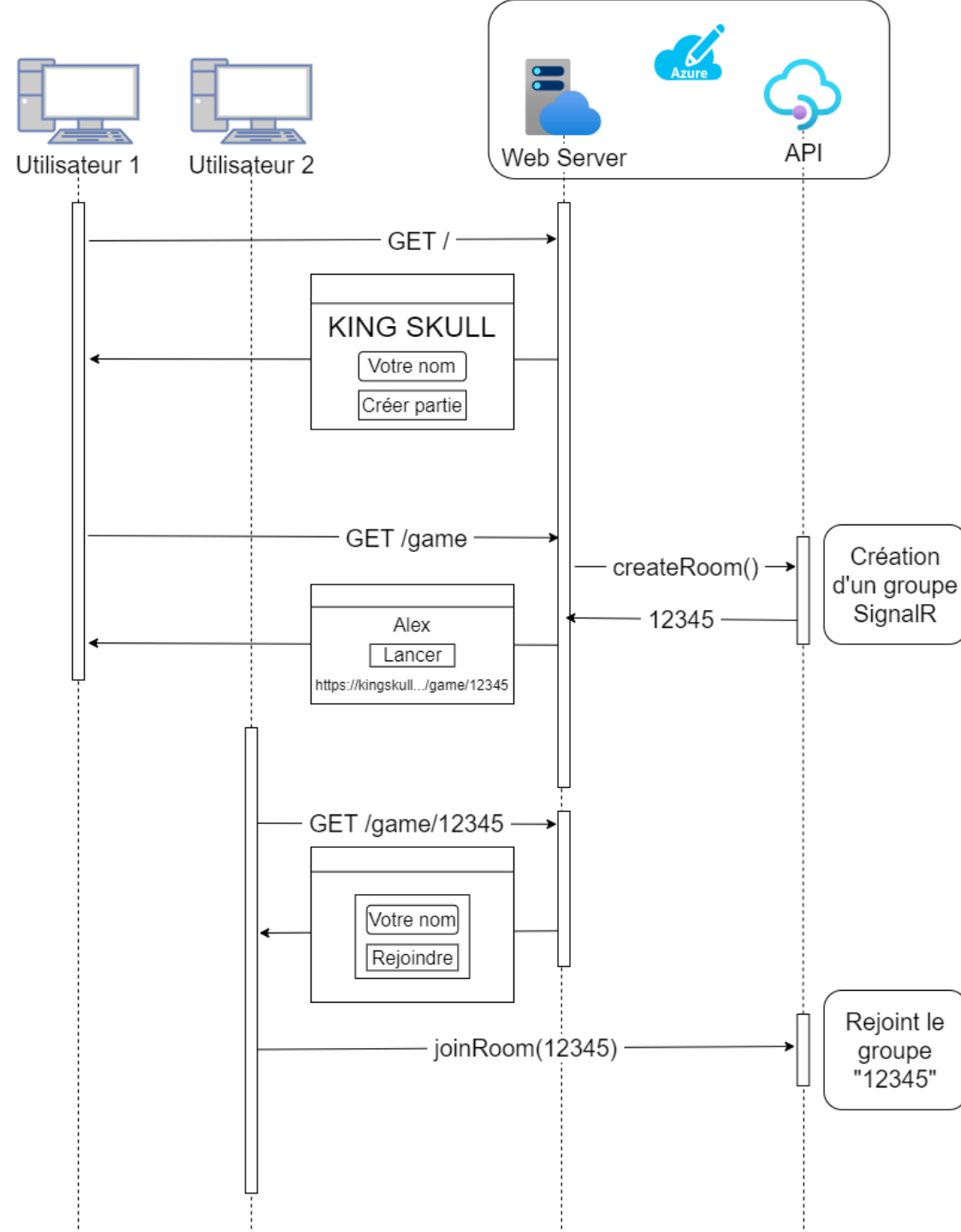
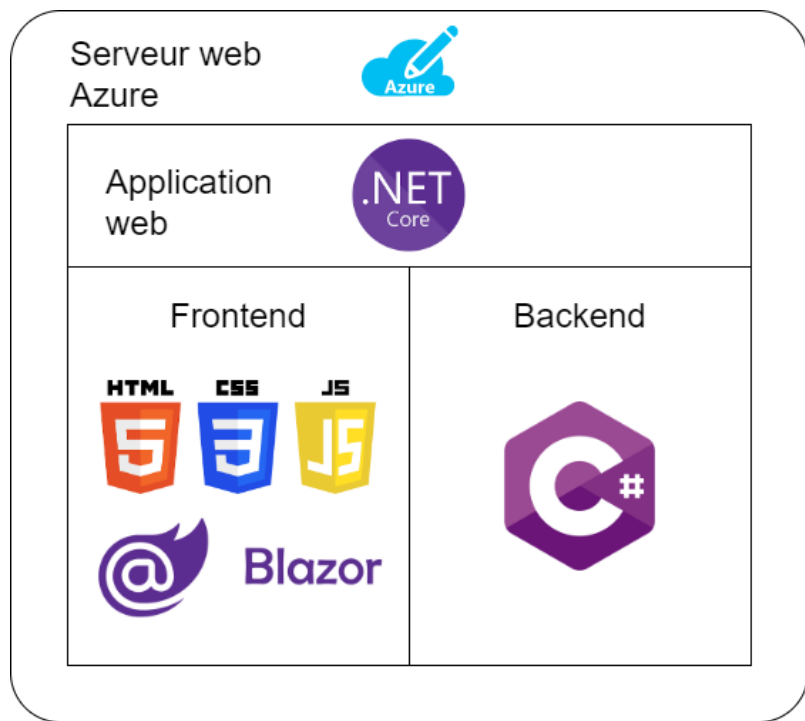


1 / 2

Loic



Infrastructure



Pipeline CI/CD

- ▶ GitHub actions fournies par Azure
- ▶ Conventions de nommage sur les branches
- ▶ Protection de la branche main
- ▶ Reviewer sur les pull requests
- ▶ Vérification des tests sur les pull requests
- ▶ Formatage du code lors des commits
- ▶ Déploiement avec un tag

Répartition du travail

- ▶ Géraud : logique de jeu, communication, "animateur"
- ▶ Alexandre : logique de jeu, communication
- ▶ Stéphane : frontend, mise en place du serveur et du pipeline CI/CD, backend
- ▶ Loris : documentation, frontend, tests unitaires, "graphiste"
- ▶ Loïc : documentation, pipeline CI/CD, frontend, directeur "artistique"

Bilan besoins fonctionnels

- ▶ Jeu accessible en ligne
- ▶ Système de salles
- ▶ Règles du jeu authentiques et respectées
- ▶ Scores calculés automatiquement

Bilan besoins non fonctionnels

- ▶ Chargement des pages rapide
- ▶ Fluidité entre les actions du joueur et l'affichage
- ▶ Stabilité de la connexion des joueurs
- ▶ Parties en simultané
- ▶ Interface intuitive

Bilan contenu additionnel

- ▶ Personnalisation des règles
- ▶ Parties avec plus de 6 joueurs
- ▶ Animations / drag and drop pour poser une carte

Choix

- ▶ Application web
- ▶ C# & ASP.Net
- ▶ SignalR
- ▶ Blazor & MudBlazor
- ▶ Accélération du déploiement abandonné
- ▶ Fonctionnel vs Propreté

Problèmes & Solutions

- ▶ Communication non persistante
- ▶ Architecture de l'application
- ▶ Problème de CI/CD
- ▶ Images du jeu
- ▶ Debugger
- ▶ Tout mettre sur une page
- ▶ Refonte de tout le code
- ▶ Push de tag obligatoire
- ▶ Reprise des images du jeu
- ▶ Aucune solution trouvée

Rétrospective

- ▶ Bonne réflexion en amont nécessaire
- ▶ Coordination importante dans un projet de cette envergure
- ▶ Meilleure compréhension de GitHub (actions, release, ...)
- ▶ Estimation des objectifs correcte
- ▶ Gestion du temps à distance

Conclusion

- ▶ Contents du résultat
- ▶ Jeu de base fonctionnel
- ▶ Fonctionnalités optionnelles déjà débutées
- ▶ Prise en main lente
- ▶ Technologies intéressantes à utiliser

Les personnages et les situations de cette séquence étant purement fictifs, toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes ne saurait être que fortuite

Remerciements

- ▶ Kevin Ferati : connaissances en ASP
- ▶ Nos beta testeurs :
 - ▶ Valentin Kaelin
 - ▶ Francesco Monti
 - ▶ Jonathan Friedli
 - ▶ Nous-mêmes



Des questions ?

Merci pour votre écoute attentive et
n'hésitez pas à tester notre application !

kingskullclassiconline.azurewebsites.net