

## **INTRODUCTION:**

Le but de notre projet est de créer une version multipages web d'un jeu d'échec.

## **DEROULEMENT DE LA NAVIGATION:**

- Page d'accueil : Depuis la page d'accueil, l'utilisateur aura deux choix, saisir ses identifiants dans le formulaire de connexion, ou emprunter un hyperlien afin de se diriger vers les formulaires d'inscription.

Dans le cas d'un utilisateur déjà inscrit, il lui sera demandé de saisir son identifiant (nom de joueur), et son mot de passe, afin d'envoyer une requête vérifiant l'existence du compte, et la concordance des données saisies avec celles enregistrées, afin d'être redirigé vers la page d'accueil spécifique aux membres.

- Page d'inscription : il lui sera demandé de saisir des informations (identifiant joueur, mot de passe) afin de créer un compte, il peut cependant annuler la procédure et retourner à la page d'accueil. Ce formulaire sera envoyé, une première requête va vérifier l'existence d'un identifiant afin d'éviter les doublons. Si la requête ne retourne aucune information, une autre sera envoyée afin d'effectuer l'inscription du nouvel utilisateur. L'utilisateur peut alors retourner vers la page d'accueil.

- Page d'accueil membres : 2 choix seront proposés,

- Le premier consiste à avoir la possibilité de consulter les statistiques des parties qui ont pu se dérouler, - Le second permet de rejoindre le salon regroupant les personnes disposées à jouer une partie.

Les deux pages proposent un retour vers la page d'accueil version membres. Le salon dispose de fonctionnalités supplémentaires.

- Page salon : le salon, qui regroupe les personnes prêtes à jouer se rafraichit de façon régulière, et ce afin d'avoir une liste actualisée et précise des joueurs en ligne. N'importe quel joueur peut, depuis le salon, défier un joueur en lui envoyant une requête afin de débiter une nouvelle partie (le défié sera le premier actif).

Si un joueur accepte le défi lancé par un autre, une partie se lance. Selon que le joueur soit à l'initiative du défi, ou celui l'ayant accepté, les tours sont attribués.

- Page passif: Le joueur à l'initiative du défi perd la main pour le premier tour et atterrira sur la page passive.

La page passive se rafraichit selon les actions de la page active. Le joueur sur la page passive passe sur la page active à la fin du tour du joueur en session active. Dans le cas d'un abandon d'un des deux partis ou de coup menant à la victoire, le joueur en session passive est redirigé vers la page de fin de jeu avec score.

- Page active : Le joueur ayant reçu le défi prend la main pour le premier tour et atterrira sur la page active.

La page active est composée de deux pages qui se rafraichissent à chaque action de l'actif. Une première permet d'abandonner ou de choisir un pion à utiliser pour le tour. A ce moment on accède à la deuxième page active, qui va permettre de choisir l'emplacement final du pion sélectionné lors de la première phase active. En cas d'abandon lors de la première phase active, ou de victoire lors de la deuxième phase active, le joueur est redirigé vers la page de fin de jeu avec score.

- Page de fin de jeu : Page récapitulative du score, avec diverses indications comme le temps de la partie ou autres statistiques. Il est possible, à partir de là, d'envoyer différentes requêtes permettant soit :

- de jouer la revanche.
- de retourner au salon.
- de retourner à l'accueil membres.