Descriptif jeu d’échec

**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 requête va alors vérifier si les champs remplis sont valides. Si c’est le cas, une confirmation s’affichera et il sera redirigé vers l’accueil afin de s’identifier. Le cas contraire, l’utilisateur verra une notification lui demandant de modifier son identifiant afin de pouvoir compléter son inscription.

- 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 débuter une nouvelle partie (le défié sera le premier actif).

Dès qu’un joueur est défié, 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 à chaque fois que le joueur actif exécute une action. 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 correspondant aux possibilités d’actions du joueur actif. Une première permet d’abandonner ou de choisir une pièce à utiliser pour le tour. Une fois le premier choix effectué, une deuxième page active s’affiche. Elle va permettre de choisir l’emplacement final de la pièce sélectionnée. 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 retourner au salon.

- de retourner à l’accueil membres.