Doc utilisateur

**Fonctionnement du jeu :**

Skillstone est un jeu de duel de cartes au tour par tour, chacun des deux joueurs se voit attribuer un deck (ensemble de cartes) composé de trente cartes face cachée dans lequel il piochera la carte la plus au-dessus à chaque début de tour ainsi qu’une main composée, dès le début du jeu, de trois cartes qu’il aura piochées avant que le duel ne commence.

Ils disposent aussi de cristaux de mana, qui symbolisent le niveau des cartes qu’ils peuvent jouer, chaque carte jouée diminuera le nombre de cristaux de mana de son possesseur en fonction du coût de celle-ci (par exemple, si le joueur a sept cristaux de mana et joue une carte qui lui en coute quatre, il ne lui en restera plus que trois). Chaque joueur commence la partie avec un seul cristal de mana et en gagne un de plus au début de son tour, pour un maximum de dix. Le joueur est obligé de passer son tour une fois sa réserve de mana épuisée.

Il existe deux types de cartes : Monstre et Sort, chacun coute un certain nombre de cristaux de mana mais ont des répercussions différentes sur le jeu. Les monstres disposent d’un nombre de points d’attaque et de vie et parfois d’un effet qui peut se déclencher selon la manière dont ils sont joués, les sorts ne sont que des effets mais ont un plus grand impact sur le déroulement du jeu que les monstres, leurs effets sont divers et variés et ils sont à usage unique. Les monstres peuvent soit s’attaquer entre eux soit attaquer directement l’adversaire, qui dispose de trente points de vie, mais pas d’attaque. Si un monstre en attaque un autre, les points de vie du monstre ciblé sont soustraits des points d’attaque de l’attaquant, mais l’inverse se produit aussi (on appelle cela un « échange ») si les points de vie d’un monstre atteignent zéro, celui-ci est détruit. Dans le cas d’une attaque directe, les points de vie du joueur diminuent des points de vie du monstre attaquant, exception faite si un monstre disposant de l’effet « Provocation » est posé sur le terrain adverse, l’attaquant est alors obligé de détruire ce monstre pour pouvoir s’attaquer aux autres cibles. Si les points de vie d’un joueur atteignent zéro, celui-ci perd la partie.

**Fonctionnalités** :

Les diverses applications présentes dans le projet sont :

- Deck : Collection de cartes du joueur, il peut lui-même gérer son deck via l’interface du jeu et remplacer les cartes qu’il possède par n’importe laquelle disponible dans la base de données, du moment qu’il n’en possède pas déjà deux exemplaires, un nouvel utilisateur dispose déjà d’un deck de base.

- Game : Application permettant à un joueur de lancer une partie avec son deck, un second joueur peut alors venir s’y connecter pour jouer contre le premier, chaque action est enregistrée pour que l’interface se mette à jour de façon automatique (grâce aux WebSockets) et un fichier de log est créé pour retracer les requêtes envoyées lors de la partie.

- Auth : Première chose que verra chaque utilisateur lors de son arrivée, un magnifique écran de connexion lui proposant aussi de s’inscrire s’il n’a pas encore de compte inscrit dans la base de données, cela lui est nécessaire pour accéder à l’interface lui permettant d’administrer son deck et de lancer ou rejoindre une partie.

Skillsocket : Cette application regroupera l’ensemble des requêtes qui seront envoyées et reçues lors de la partie afin de la mettre à jour continuellement.