

Projet 4 : Premiers RPC

Récupération de données dans la DB

Enoncé

Lorsque l'on se connecte (login), la carte est chargée du serveur à partir d'une DB. Les informations sont chargées à partir d'une DB sqlite et retournées par un RPC écrit en PHP.

La vue village retournera le nom du propriétaire du village.

Ressources

Les ressources suivantes sont disponibles sur le site http://cours.endor.be/2eme_ajax.

- common.js : librairie javascript de base
- img/* : différentes images pour le projet
- map.txt : carte à afficher
- db.sql, db.sqlite : source SQL de la DB et fichier SQLite associé

Ces fichiers de ressources ne doivent pas être modifiés (à l'exception de db.sqlite qui sera modifiée quand on travaillera sur la DB).

Cahier des tâches

JavaScript

Au lieu de demander un fichier texte statique (map.txt), le javascript fera appel à un programme en PHP pour effectuer le rendu de la carte.

Le code chargé d'afficher la vue du village appellera un second RPC qui retournera du texte (HTML) qui sera inséré dans la division correspondante.

PHP

Un premier RPC sera créé qui se connectera à la DB et énumérera le contenu de la carte afin de générer une chaîne dont le format sera semblable aux fichiers map.txt. Dans la mesure du possible, on utilisera les inner join/outer join et des fonctions de tri pour ne faire qu'une seule requête SQL

Un second RPC prendra en argument les valeurs x (de 0 à 9) et y (de 0 à 7) et récupérera dans la DB le nom du propriétaire et sa couleur. Les cases dont le joueur propriétaire est NULL correspondront à des cases sans joueur (inoccupé, abandonné ou NPC).

Conseils

Pour les requêtes dans la DB, l'utilisation de

- x INNER JOIN y ON (condition) pour lier deux tables en ne gardant que les entrées qui correspondent de chaque côté, de
- x LEFT OUTER JOIN y ON (condition) pour les lier en gardant les termes de la table de gauche

même quand aucune valeur n'est trouvée dans la table droite et de

- x RIGHT OUTER JOIN y ON (condition) pour lier en gardant les termes de la table de droite même quand aucune valeur correspondante n'est trouvée dans la table de gauche

permettent de récupérer toutes les cases qu'il y ait un joueur associé ou pas.

Il est préférable de placer les RPC dans un répertoire séparé, quand le programme grandira, le nombre de RPC augmentera.

Le futur

La structure de la DB changera dans les projets futurs.

La table usr pourra contenir des statistique sur les participants (nombre de parties gagnées/jouées par exemple) mais aussi une information sur les droits de l'utilisateur (joueur ou admin),

La table player contiendra les informations propre aux joueurs dans la partie en cours, comme les ressources possédées,

La table map contiendra les détails sur les villages présents dans les différentes cases,

D'autres tables seront prévues par exemple pour la gestion des troupes (composition et destination).

Vu l'augmentation de la complexité des tables, les valeurs de bases ne se trouveront plus dans le fichier SQL (elles seront créées par les actions des joueurs).

Si les informations concernant un village sont pour le moment transférées sous forme texte (tout comme les informations sur la carte), à l'avenir, il est prévu de les transmettre en XML.