



**Master 1 MIAGE**

**Groupe 7**

Adjmal BOURHANE - Emeric GUILLEN - William LEFEVBRE

Chaïma SAKHI - Anaïs TRINITÉ

**Année universitaire**

2019 - 2020



# SOMMAIRE

<b>Contexte</b>	<b>3</b>
<b>Guide d'installation</b>	<b>4</b>
Avec exécutable	4
Sous Docker	4
<b>Guide d'utilisation :</b>	<b>5</b>
S'inscrire	5
Se connecter	6
Se désabonner	7
Se déconnecter	7
Créer une partie	7
Lancer une partie	9
Rejoindre une partie	10
Restaurer une partie	11
Sauvegarder une partie	12
Lancer les dés	13
Déplacer son pion	14
Regarder son deck	14
Regarder son carnet	15
Entrer dans une pièce	17
Prendre un passage	18
Émettre une hypothèse	18
Émettre une accusation	20
Révéler une carte	21
Finir son tour	22
Quitter une partie	22
<b>Bilan fonctionnel</b>	<b>23</b>
Etat actuel	23
Les améliorations possibles	23
<b>Retour d'expérience</b>	<b>24</b>

# Contexte

Etudiants en Master MIAGE, nous avons développé une application sur le thème du jeu du cluedo dans le cadre de notre module « Projet ». La réalisation de cette application a suivi cahier des charges fourni par Yohan Boichut. Ce projet a débuté en février 2019 et s'est achevé le 22 mai 2020. La soutenance initialement prévue a été remplacé par une vidéo d'environ 10 minutes qui présente notre application.

# Guide d'installation

## Avec exécutable

Se placer dans le dépôt du projet, double cliquer sur exe.

## Sous Docker

Le déploiement se fait sous docker, pour lancer le projet il va falloir cloner le projet puis se placer dans le répertoire suivant :

Se placer dans cluedo-7/groupe7/cluedoWS et lancer les deux commandes suivantes :

```
mvn clean  
mvn install
```

Par la suite on être amené à créer une image spring boot de notre projet avec la commande suivante :

```
docker build -f Dockerfile -t docker-cluedo .
```

Une fois l'image créée nous n'avons plus qu'à déployer le container MongoDB et le serveur de notre application avec la commande suivante :

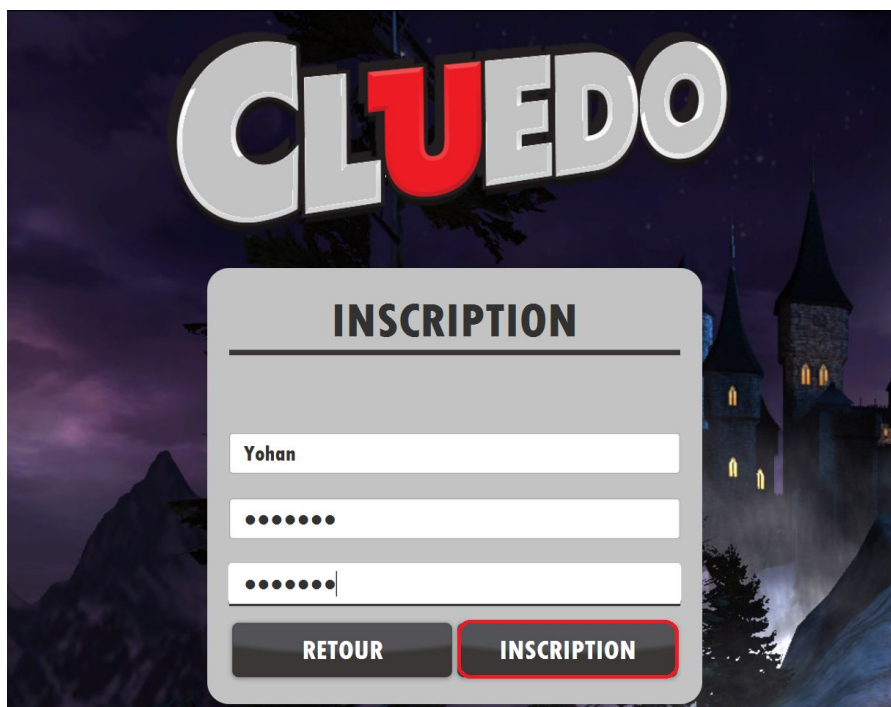
```
docker-compose up
```

## Guide d'utilisation :



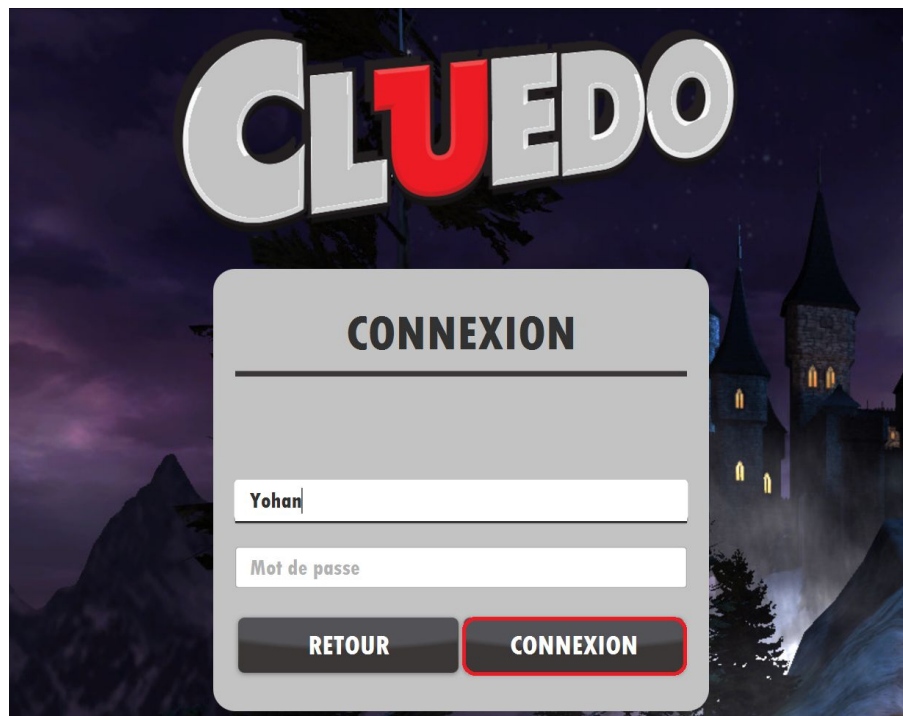
### S'inscrire

Pour se connecter il faut appuyer sur le bouton "Inscription", insérer un login et un mot de passe puis valider. Le nouvel utilisateur est inscrit il est ainsi possible de se connecter



## Se connecter

Pour se connecter il faut appuyer sur le bouton "Connexion" et entrer un login et un mot de passe. On arrive ensuite à la page d'accueil.



Lorsque l'utilisateur est connecté il a accès à la page d'accueil, cette interface va lui permettre de faire diverses actions :



## Se désabonner

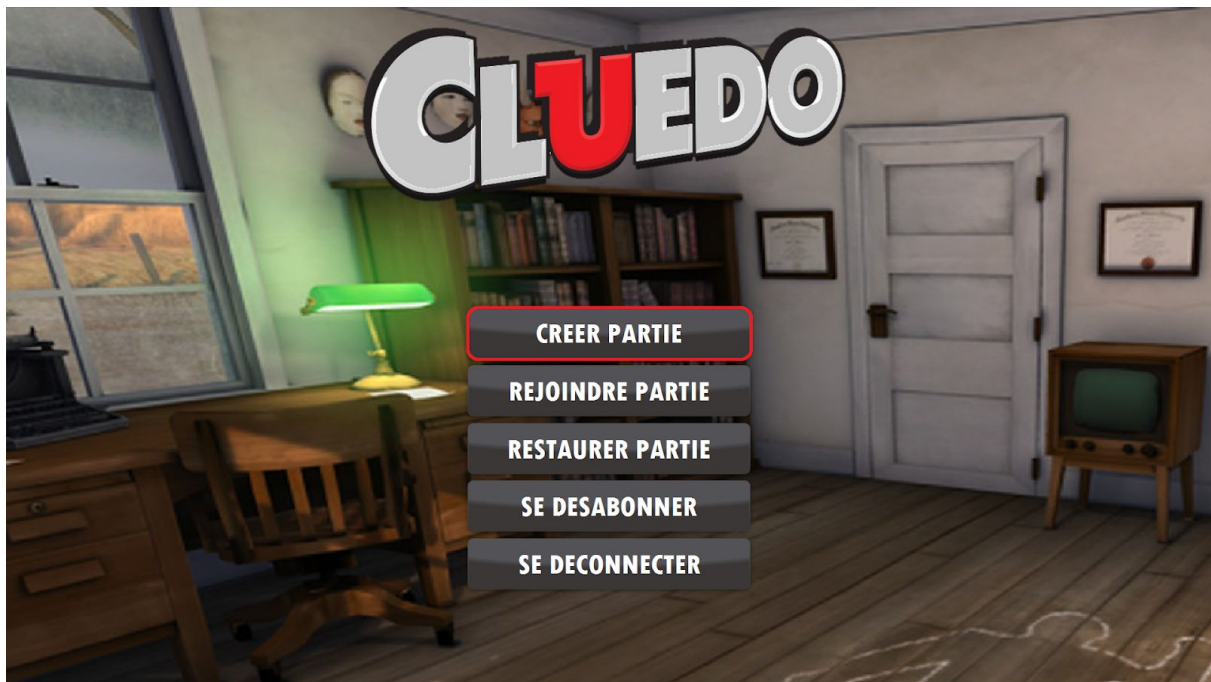
L'utilisateur peut décider de se désabonner, lorsqu'il cliquera sur ce bouton il ne pourra plus faire de retour arrière son compte sera supprimé. S'il veut rejouer au Cluedo il faudra qu'il crée un nouveau compte.

## Se déconnecter

Lorsque l'utilisateur va cliquer sur le bouton "Se déconnecter", celui-ci retournera à la page de menu de connexion, il devra se connecter s'il veut retourner à cette interface.

## Créer une partie

Pour qu'un joueur puisse créer une partie, il lui faut cliquer sur le bouton correspondant dans le menu d'accueil comme ci-dessous.





La liste des joueurs connecté apparaît il vous suffit de sélectionner 3 à 5 joueurs en faisant ctrl+clic gauche, puis cliquer sur valider.



Il ne vous reste plus qu'à attendre que les autres joueurs rejoignent la partie avant de pouvoir la lancer.



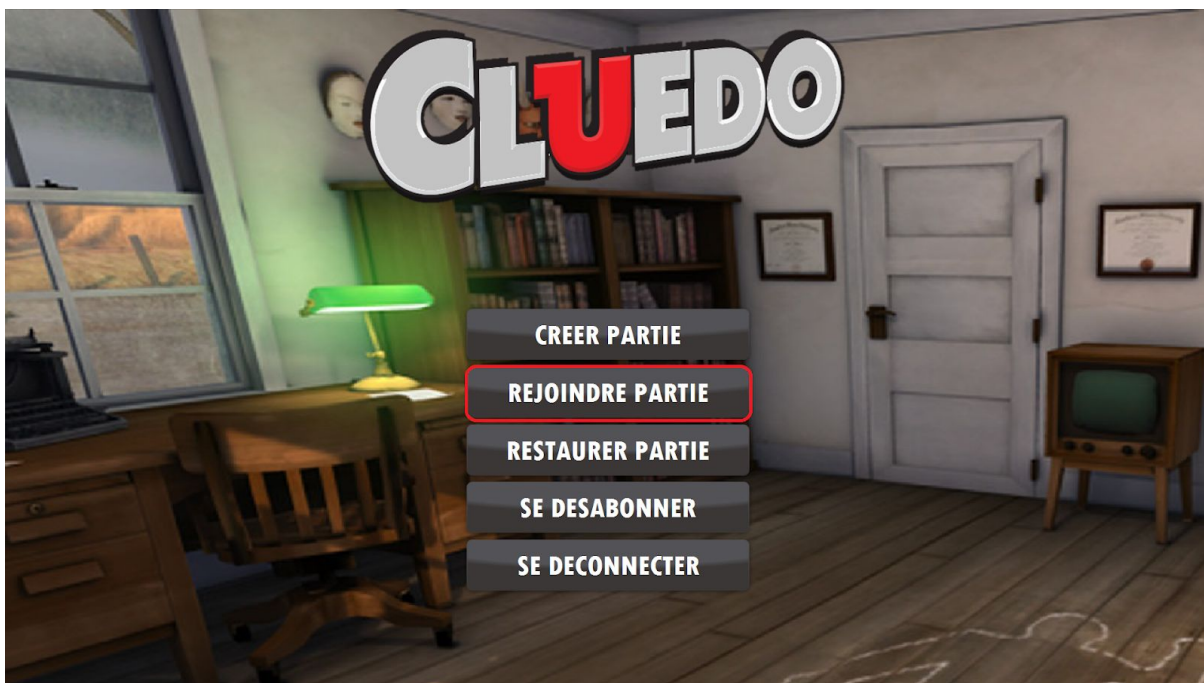
## Lancer une partie

Si vous êtes le créateur d'une partie, vous avez la possibilité de lancer celle-ci une fois que tous les participants l'ont rejoint.



## Rejoindre une partie

Afin de pouvoir rejoindre une partie, il vous suffit d'aller dans le menu "Rejoindre partie" à partir de l'écran d'accueil.



Vous arrivez alors sur la liste des parties auxquelles vous avez été invité. Il vous suffit d'en sélectionner une en cliquant dessus, puis cliquez sur le bouton "rejoindre".

## Restaurer une partie

Afin de pouvoir restaurer une partie, il vous suffit d'aller dans le menu "Restaurer partie" à partir de l'écran d'accueil.



Vous arrivez alors sur la liste des parties auxquelles vous êtes maître du jeu et que vous avez sauvegardées. Il vous suffit d'en sélectionner une en cliquant dessus, puis cliquez sur le bouton "restaurer".



## Sauvegarder une partie

Afin de sauvegarder une partie tous les joueurs reçoivent d'abord une proposition pour savoir s'ils souhaitent ou non sauvegarder une partie.



Ensuite, lorsque tout le monde a accepté de sauvegarder une partie, le maître du jeu peut sauvegarder la partie.



Lorsque la partie est sauvegardée, l'utilisateur est automatiquement redirigé vers l'accueil.



## Lancer les dés

Si c'est à votre tour de jouer, il vous est possible de lancer les dés. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur le bouton correspondant dans le menu à droite du plateau.



Si votre dé affiche un 1, une carte indice est piochée. Le joueur possédant la carte correspondante révélera automatiquement sa carte à tous les joueurs.



Il vous faudra cliquer sur “OK” afin de pouvoir continuer votre tour.

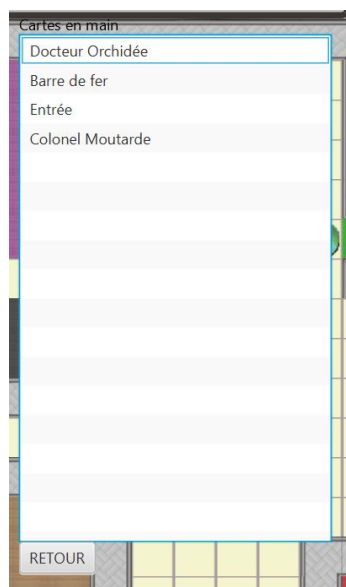
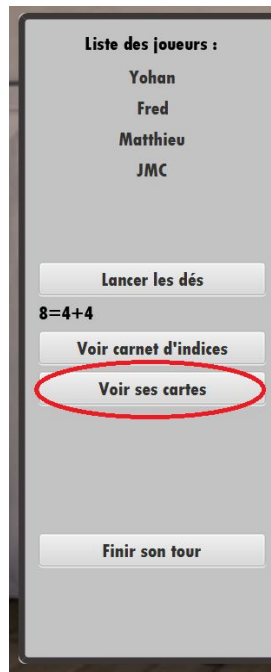
## Déplacer son pion

Afin de déplacer votre pion, il vous faudra cliquer sur une des cases entourant votre pion.

## Regarder son deck

Pour regarder les cartes composant votre deck, il vous faudra cliquer sur le bouton “Voir ses cartes” dans le menu à droite.

Une pop-up avec les cartes que vous avez en votre possession va alors s’afficher. Afin de fermer la pop-up, il vous faudra cliquer sur “RETOUR”.



Cette fonctionnalité reste accessible lorsque ce n'est pas votre tour.

## Regarder son carnet

De la même manière que pour regarder vos cartes en mains, il vous faudra cliquer sur le bouton "Voir carnet d'indices". Une pop-up s'affichera, que vous pourrez fermer en cliquant sur "RETOUR".



Liste des joueurs :

Yohan

Fred

Matthieu

JMC

Lancer les dés

8=4+4

Voir carnet d'indices

Voir ses cartes

Finir son tour

Carnet

Nom de la carte	Etat de la carte
Monsieur Olive	X
Docteur Orchidée	?
Mademoiselle Rose	?
Corde	?
Salle à manger	X
Barre de fer	?
Cuisine	?
Salle de billard	?
Bureau	X
Entrée	?
Clé anglaise	?
Salon	?
Poignard	X
Colonel Moutarde	?
Chambre	?
Professeur Violet	?

RETOUR

?, signifie que vous n'avez pas d'information particulière sur cette carte.

X, signifie que vous êtes assuré que cette carte ne fasse pas parti de la solution.

Enfin, V signifie que vous êtes assuré que cette carte fasse parti de la solution.

Pour changer le statut d'une des cartes, il vous suffit de double cliquer sur son état. Cela fera apparaître une menu déroulant, avec lequel vous pourrez choisir le statut voulu.

Carnet	
Nom de la carte	Etat de la carte
Monsieur Olive	X
Docteur Orchidée	?
Mademoiselle Rose	?
Corde	?
Salle à manger	V
Barre de fer	?
Cuisine	?
Salle de billard	V
Bureau	?
Entrée	X
Cle anglaise	?
Salon	?
Poignard	X
Colonel Moutarde	?
Chambre	?
RETOUR	

## Entrer dans une pièce

Afin d'entrer dans une pièce, il est nécessaire que votre pion se trouve à l'entrée de celle-ci, et que vous ayez encore des déplacements à réaliser. Si les conditions sont réunies, il vous suffira de cliquer sur la case d'entrée à la pièce pour y accéder.

Partie numéro 188

Liste des joueurs :

Yohan

Fred

Matthieu

JMC

Lancer les dés

8=4+4

Voir carnet d'indices

Voir ses cartes

Finir son tour

JMC (Monsieur Olive) a lancé les dés et obtenu 8

C'est à JMC (Monsieur Olive) de jouer !

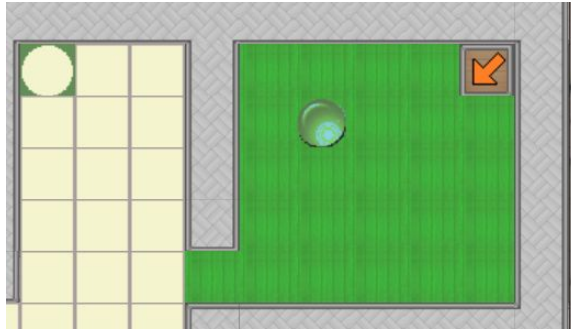
Yohan (Colonel Moutarde) a lancé les dés et obtenu 9

Yohan (Colonel Moutarde) a pioché la carte indice : Cuisine

Yohan (Colonel Moutarde) a lancé les dés et obtenu 4

C'est à Yohan de jouer !

ABANDONNER PARTIE



Il vous est possible de voir le nom de la pièce en survolant la pièce avec votre curseur.

## Prendre un passage

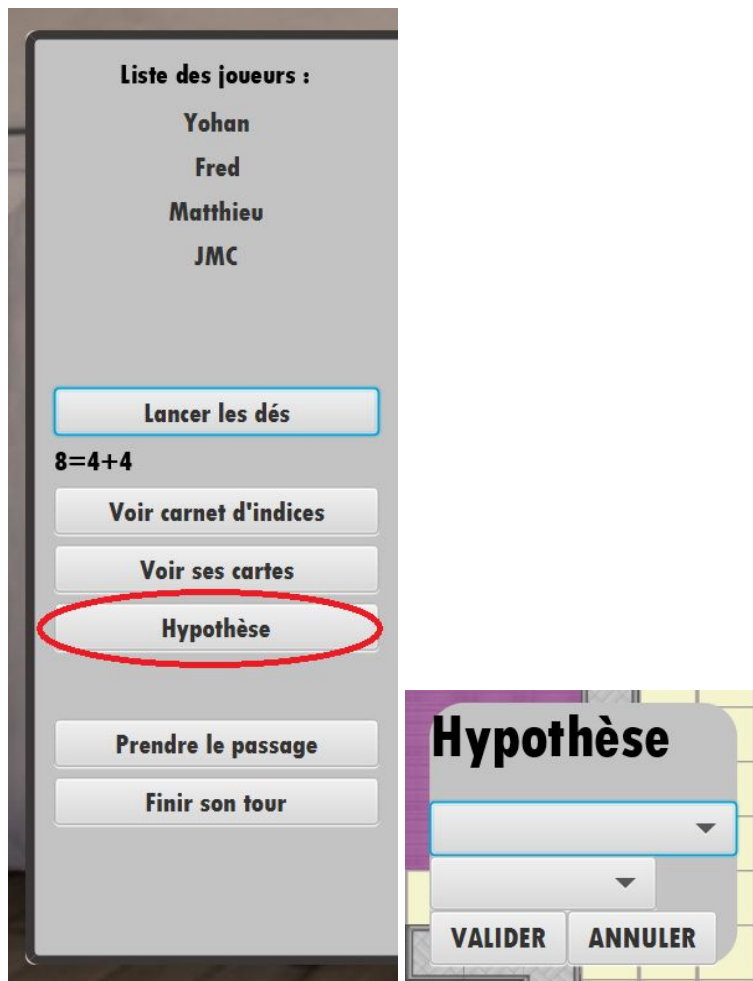
Pour prendre un passage, un joueur devra se situer dans une pièce en présentant un. Ils sont représentés par une flèche, comme sur l'image suivante. Il faudra alors cliquer sur le bouton "prendre un passage" dans le menu à droite.



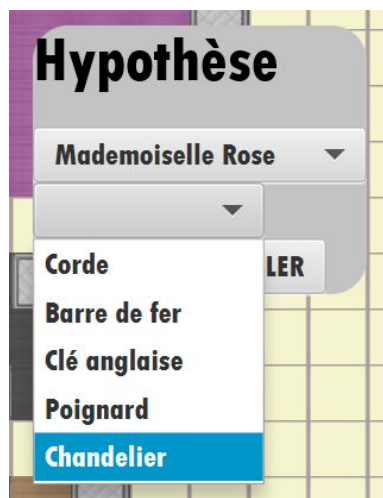
Il vous emmènera dans la pièce opposé sur le plateau (e.g : si je me trouve dans la pièce en haut à droite, la passage m'enverra dans la pièce en bas à gauche).

## Émettre une hypothèse

Afin d'émettre une hypothèse, il vous sera nécessaire de vous situer dans une pièce. Si c'est le cas, vous pouvez accéder à la fonctionnalité "Hypothèse" dans le menu à droite. Une pop-up s'ouvrira alors sur le centre du plateau.



Il vous est ainsi possible de choisir une carte personnage et une carte arme parmi deux listes déroulantes. Le lieu sera obligatoirement la pièce dans laquelle vous vous trouvez.

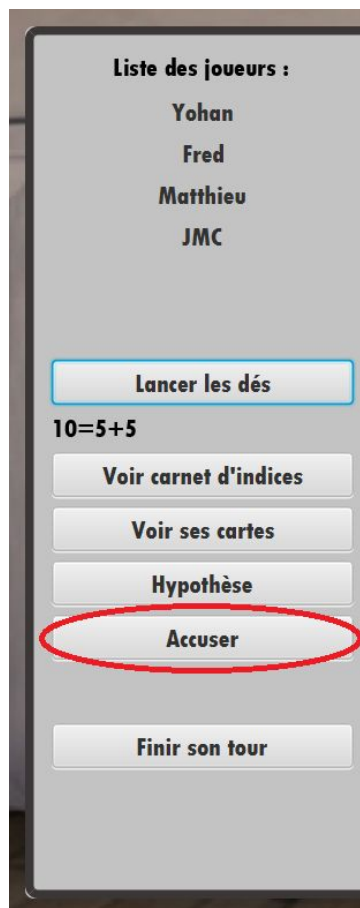


Une fois votre hypothèse constituée, cliquez alors sur "VALIDER". Si un personnage possède une des trois cartes (personnage, arme, lieu), elle sera dans l'obligation de vous la révéler. Dans ce cas, la pop-up suivante s'affichera.

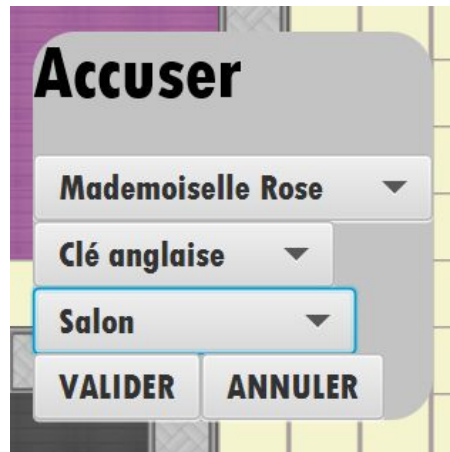


## Émettre une accusation

Afin d'émettre une accusation, il vous faudra être dans la pièce centrale (l'escalier). Vous pourrez accéder à la fonctionnalité en cliquant sur le bouton "Accuser" sur le menu à droite.



Tout comme pour une hypothèse, une pop-up s'affichera au centre du plateau, vous permettant de constituer votre accusation. Il vous faudra ensuite cliquer sur "VALIDER".

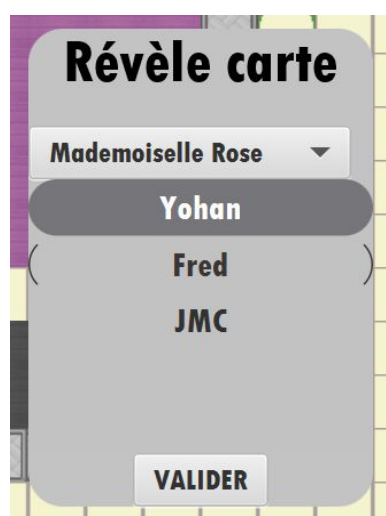


Deux cas sont alors possible.

- **l'hypothèse est fausse** : dans ce cas, vous avez perdu la partie, les autres joueurs continuent jusqu'à trouver la solution ;
- **l'hypothèse est correct** : vous avez gagné, la partie s'arrête alors.

## Révéler une carte

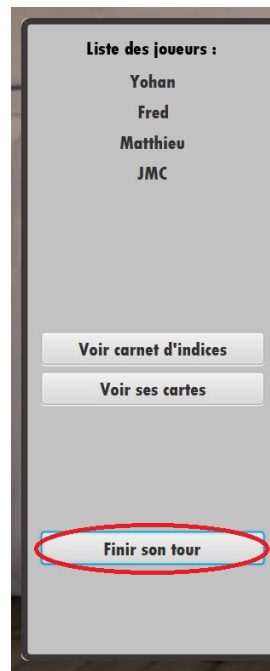
Dans le cas où un joueur émet une hypothèse, et que vous avez au moins une des cartes qu'il a énoncé, vous êtes dans l'obligation de lui montrer. Dans ce cas, un pop-up s'affiche sur votre plateau.



Vous pouvez choisir la carte que vous souhaitez révéler en la choisissant dans le menu déroulant, puis à qui la révéler, en cliquant sur le pseudo du joueur que vous souhaitez.

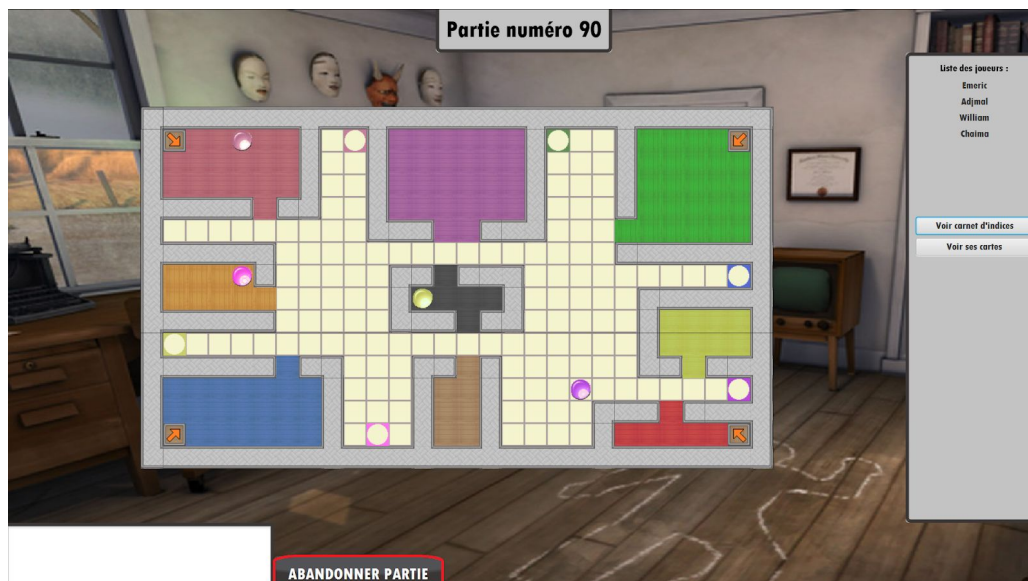
## Finir son tour

Lorsque vous jugez avoir fini votre tour, vous devez cliquer sur le bouton correspondant dans le menu à droite. Cela, finira votre tour, et permettra au joueur suivant d'entamer le sien.



## Quitter une partie

Afin de quitter une partie pendant le déroulement de celle-ci, il suffit de cliquer sur le bouton "Abandonner partie" sur le plateau. En effectuant cette action, vous ne pourrez plus participer à la partie que vous venez de quitter.





# Bilan fonctionnel

## Etat actuel

Concernant le bilan fonctionnel, nous avons une bêta jouable avec plusieurs joueurs. Toutes les fonctionnalités citées ci-dessus sont fonctionnelles, dans la mesure où certaines fonctionnalités peuvent encore être améliorées. C'est le cas notamment pour les fonctionnalités permettant de terminer une partie et de faire une hypothèse, qui ne s'affichent pas correctement sur l'interface. En effet, pour cause de Threads, le personnage qui est soupçonné ne se déplace pas vers la salle de l'hypothèse. De plus lors de l'accusation, pour la même cause, nous ne pouvons voir la fenêtre pop up s'afficher.

## Les améliorations possibles

Les améliorations qui pourraient voir le jour sur notre projet sont les suivantes :

- Combler le manque de certaines des cartes indices.
- Réunir tous les joueurs dans une seule pièce.
- Permettre la téléportation lors d'une hypothèse (problème de thread)
- Permettre de choisir son personnage lors du lancement d'une partie
- Pouvoir terminer une partie (problème de thread)
- Créer un chat en temps réel
- Pouvoir récupérer son mot de passe dans le cas où on l'aurait oublié
- Réalisation de tests unitaire

# Retour d'expérience

La plus grande difficulté que nous avons rencontré est le manque de temps. En effet, il est compliqué de rester sur la même dynamique lorsque les rythmes des formations sont différents. Néanmoins nous avons réussi à nous motiver en restant soudés, en allégeant la charge de travail de nos camarades, lorsque celle-ci devenait trop importante.

Malgré tout, ce projet aura été pour nous le moyen d'appliquer les connaissances acquises au cours de l'année mais aussi des années précédentes. Ainsi, nous avons eu l'occasion de mener à bien un projet grande nature, de sa conception à sa réalisation en mettant en place un web service avec un client jfx. La clé de voûte de ce projet reste la travail de groupe qui était essentiel. Pour cela, nous avons établi un planning prévisionnel en début de projet afin d'améliorer la coordination et le travail au sein du groupe. Il a été plus simple de se coordonner pour ce projet grâce aux dates de livraison qui nous permettaient d'avoir des deadlines. Nous avons réussi à nous organiser dans le temps malgré nos différences de formation (initial / alternance). Grâce à notre cohésion d'équipe, nous avons réussi à avancer avec efficacité et à gagner en productivité.

