



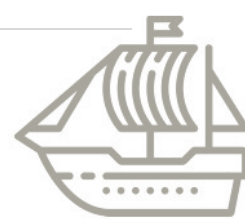
TRIBU

(DOSSIER DE CONCEPTION IHM ET BDD)

Une application Web proposée par
Stéphanie MANESCHI, Sandre DUBOIS, Alexis GARDAVOIR et Badr HOUSSNI

Sommaire

1. Cahier des charges	4
1.1. L'entête : entête.php	4
1.2. La page accueil.php	4
1.3. La page connexion.php.....	5
1.4. La page profil.php	5
1.5. La page choix`salle.php	6
1.6. La page attente.php	6
1.7. La page partie.php	6
1.9. La page tutoriel.php.....	7
1.10. La page classement.php	7
2. Conception IHM	8
2.1. Depuis toutes les pages.....	8
2.2. Depuis la page accueil.php.....	9
2.3. Depuis la page connexion.php	10
2.4. Depuis la page choix`salle.php	11
2.5. Depuis la page attente.php	12
2.6. Depuis la page partie.php.....	12
2.9. Depuis la page classement.php	14
2.10. Depuis la page profil.php.....	15



4. Diagramme de navigation.....	17
5. Scenario d'utilisation.....	18
2. Modele logique de donnees.....	20
3. Dictionnaire et contraintes	21
3.1. Dictionnaire	21
3.2. Contraintes non décrites par le schéma.....	24
4. Schema de traitement.....	25



Dossier conception IHM

1. Cahier des charges

Tribu est une application Web composée de douze pages, cependant elles comportent toutes un entête et pied de page communs.

1.1. L'entête : entête.php

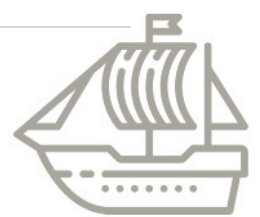
Contient :

- Une image : le logo du site. Cliquable, cette dernière redirige vers la page accueil.html.
- 5 liens sous la forme d'une barre de boutons :
 - Le bouton Accueil mène à accueil.php.
 - Le bouton Jouer mène à choix`salle.php si l'utilisateur est connecté sinon à connexion.php.
 - Le bouton Tutoriel mène à la page tutoriel.php.
 - Le bouton Classement mène à la page classement.php.
 - Le bouton Mon Compte mène à la page profil.php si l'utilisateur est connecté sinon à connexion.php.

1.2. La page accueil.php

Contient :

- Une vidéo de présentation.
- Un bouton Rejoignez dès maintenant TRIBU redirigeant vers choix`salle.php si l'utilisateur est connecté, connexion.php sinon.
- Une description textuelle du jeu.



- Un porte folio de capture d'écran.

1.3. La page connexion.php

Dispose de deux formulaires :

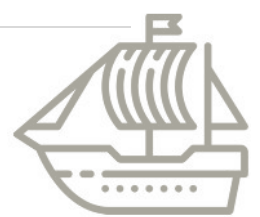
- Inscription : lorsque le bouton est pressé, le formulaire est vérifié. Si les informations qu'il contient sont correctes le compte est créé et l'utilisateur est envoyé sur la page de son profil. Sinon la page est rafraîchie et un message d'erreur est affiché.
- Connexion : lorsque le bouton est pressé, le formulaire est vérifié. Si les informations qu'il contient appartiennent à un profil existant l'utilisateur est envoyé sur la page de son profil. Sinon la page est rafraîchie et un message d'erreur est affiché.

1.4. La page profil.php

Affiche les informations du joueur :

- Son Pseudonyme.
- Son avatar.
- Sa région.
- Son nombre de parties jouées et son nombre de parties gagnées.
- Sa liste d'amis.
- Ses derniers carnets de bord.
- Ses statistiques.

On peut accéder à la page profil d'un autre utilisateur en passant par classement.php ou par la liste d'amis précédemment cité.



- Dispose d'un bouton permettant d'ajouter un utilisateur dans sa liste d'amis (un utilisateur ne pouvant pas s'ajouter lui même).
- Dispose d'un bouton de déconnexion (sur sa page seulement).

1.5. La page choix`salle.php

Contient :

- Une liste de parties en attente de joueurs contenant :
 - L'identifiant de la salle.
 - Son capitaine.
 - La date de création.
 - Un bouton Rejoindre permettant d'accéder à partie.php.
- Un bouton permettant de créer sa propre salle redirigeant (si les informations sont correctes) vers la page attente.php.

1.6. La page attente.php

La page affiche le pseudonyme du joueur rejoignant la partie ainsi qu'un bouton de confirmation pour débiter la page (redirection vers partie.php).

1.7. La page partie.php

Durant la partie, la page contient :

- Carte sous forme de damier où sont placées les unités.
- Un panneau contenant les actions possibles de l'unité sélectionnée.
- Un panneau listant les unités déployées sur la carte.



- Un panneau contenant la boutique (liste de bateaux pouvant être achetés et leur prix).
- Un bouton Fin du tour.
- Un bouton Abandonner offrant la victoire à l'adversaire.
- Diverses informations (vie du port principal, nom de l'adversaire, argent en banque, carnet de bord, nombre de navires coulés, ...).

1.8. La page vainqueur`partie.php

A la fin d'une partie :

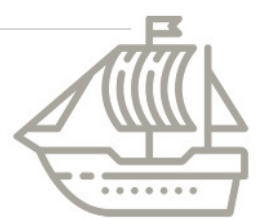
- Affichage du vainqueur de la partie.
- Affichage du carnet de bord de la partie du joueur.
- Un bouton est présent permettant d'être redirigé vers le choix d'une nouvelle salle de jeu.

1.9. La page tutoriel.php

- Contient un descriptif des principales actions pouvant être effectuées, sous forme de texte ainsi qu'une vidéo explicative.

1.10. La page classement.php

- Contient le classement des joueurs. On peut utiliser la barre de recherche pour chercher un utilisateur en particulier.



2. Conception IHM

L'utilisateur pourra accéder à un certain nombre de pages suivant s'il est ou non connecté. C'est pourquoi pour certaines descriptions, nous indiquons si elles nécessitent que la connexion soit établie par un (*) précèdent la description.

(**) signifie que les descriptions sont effectuées durant la partie (et par conséquent que les joueurs sont connectés).

2.1. Depuis toutes les pages



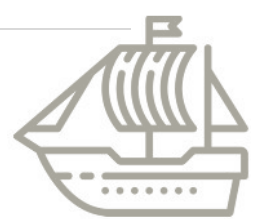
SI clic sur logo du jeu ALORS affichage de la page d'accueil

SI clic sur Onglet "Accueil" ALORS affichage de la page d'accueil.

SI clic sur Onglet "Tutoriel" ALORS affichage de la page de tutoriels.

SI clic sur Onglet "Classement" ALORS affichage de la page contenant le classement des joueurs.

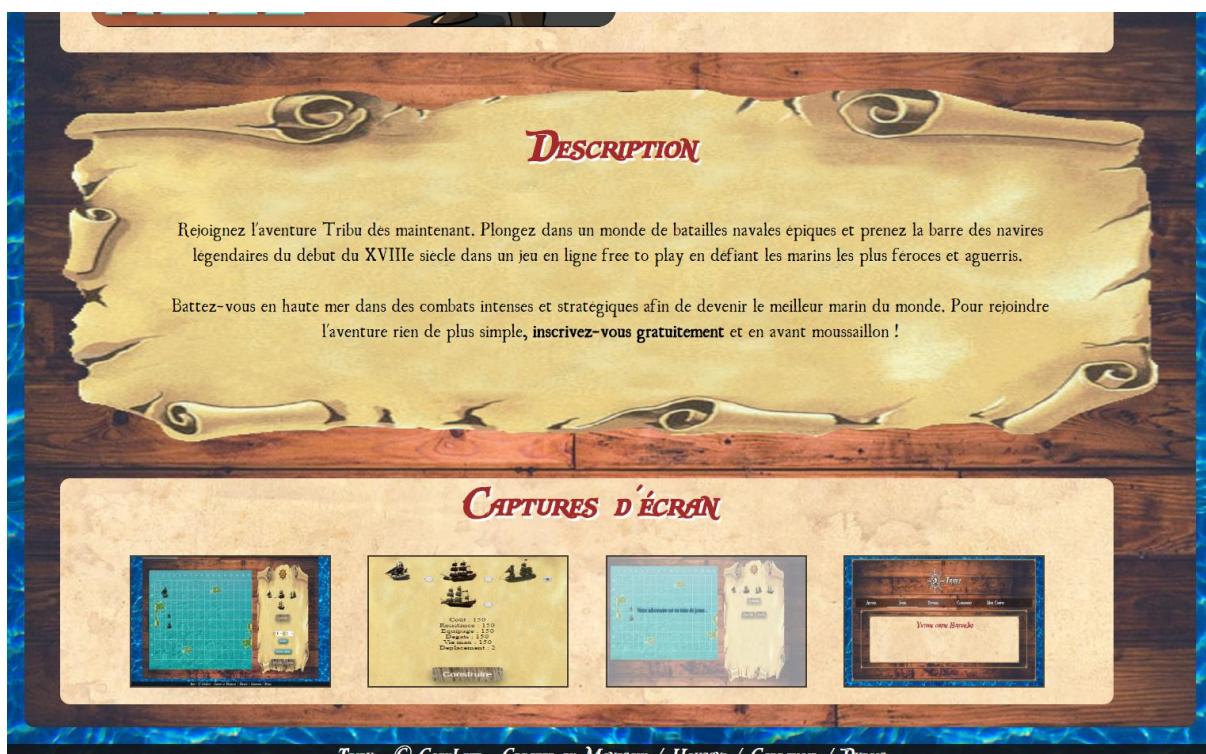
(*) SI clic sur bouton "Jouer" ALORS affichage de la page du choix de la salle.



SINON clic sur bouton "Jouer" ALORS affichage de la page de connexion / inscription.

(*) SI clic sur Onglet "Mon Compte" ALORS affichage de la page concernant les informations du joueur connecté.

2.2. Depuis la page accueil.php



SI clic sur bouton "Rejoignez TRIBU dès maintenant" ALORS affichage de la page d'inscription/connexion.



2.3. Depuis la page connexion.php

INSCRIPTION

Pseudonyme :

Mot de passe :

Confirmation du mot de passe :

Adresse mail :

Région :

Avatar :   

Inscription

CONNEXION

Pseudonyme :

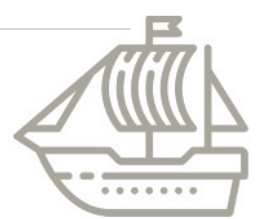
Mot de passe :

Connexion

TRIBU - © COPYLEFT - CREATED BY MANESCHI / HOUSSENI / GARDAYOIR / DUBOIS

SI clic sur bouton “Connexion” ALORS affichage de la page de profil.

SI clic sur bouton “Inscription” ALORS création d’un enregistrement dans la base de données et affichage de la page contenant les informations du joueur (qui est alors connecté).



2.4. Depuis la page choix`salle.php

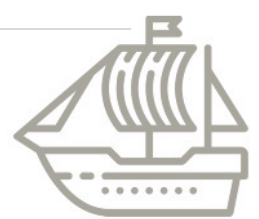
REJOINDRE UNE PARTIE !

Id partie	Capitaine	Date	Rejoindre
327	schoko	2016-05-30 11:51:34	Aller a la 327
331	Hunters3rd	2016-05-30 14:16:18	Aller a la 331

CRÉER UNE PARTIE !

SI clic sur l'icône "Rejoindre" ALORS le joueur est redirigé vers partie.php.

SI clic sur le bouton "Créer" ALORS la partie est créée et le joueur est redirigé sur la page d'attente d'adversaire.

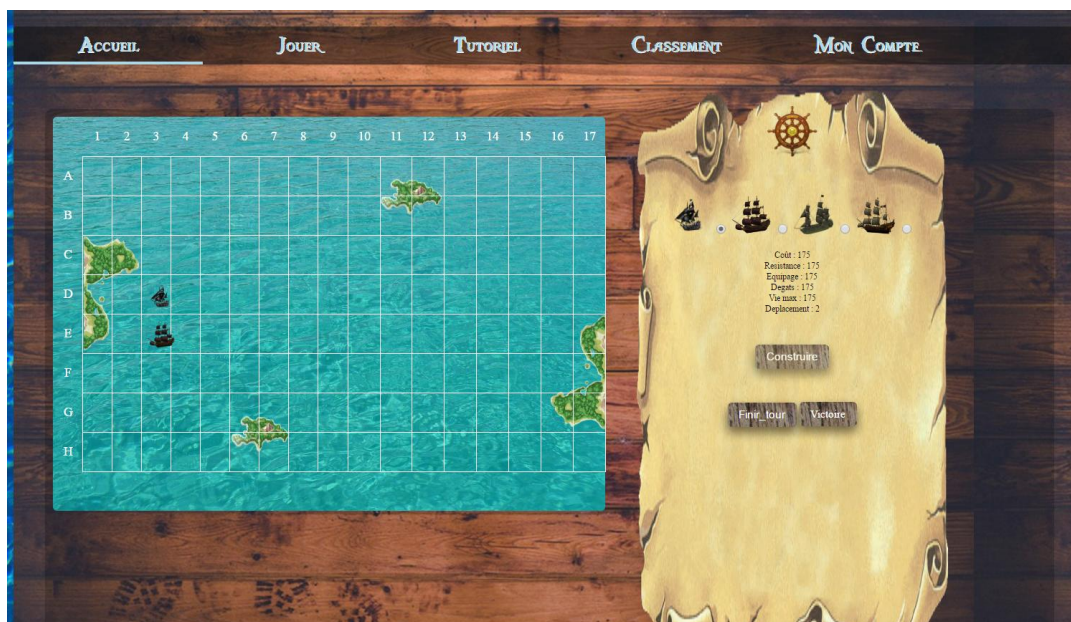


2.5. Depuis la page attente.php



(**) SI clic sur un “lancer la partie” ALORS redirection vers la page de traitement d’attente. SI aucun adversaire ne s’est présenté : retour sur la page d’attente SINON on rejoint la page de jeu partie.php.

2.6. Depuis la page partie.php



(**) SI clic sur un bateau ALORS choix de l’action (déplacement par exemple) à effectuer, enregistrement de l’action dans la base de données et déplacement du bateau sur la carte.



(**) SI clic sur fin de tour ALORS l'autre joueur prend la main et c'est à lui d'effectuer une action.

(**) SI destruction d'un bateau ALORS enregistrement de la destruction dans la base de données et suppression de l'image du bateau sur la carte.

(**) SI prise d'un port pirate ALORS enregistrement de la prise dans la base de données et enregistrement du joueur qui possède désormais ce port dans la base de données.

(**) SI dégâts causés par l'ouragan ALORS enregistrement des dégâts causés dans la base de données et mise à jour de la vie restante du bateau.

(**) SI destruction d'un port appartenant à un joueur ALORS affichage du nom du joueur qui a gagné et enregistrement du gagnant de la partie dans la base de données, affichage de la page du choix d'une salle de jeu.

(**) SI clic sur bouton "Abandonner" ALORS le joueur perd la partie, enregistrement du vainqueur dans la base de données, affichage des résultats puis affichage de la page du choix d'une salle de jeu.

(**) SI passage de la souris sur une icône (bateau joueur, bateau pirate, port) ALORS affichage de ses caractéristiques.



2.8. Depuis la page tutoriel.php



Aucune interaction possible sur cette page.

2.9. Depuis la page classement.php

RECHERCHE

Entrez un pseudo ici... **Rechercher**

CLASSEMENT

Pseudo	Parties jouées	Parties gagnées	Points
EpicSaxGuy	160	56	600
NewUser18	6	3	45
NewUser15	0	0	0
NewUser13	0	0	0
newuser17	0	0	0
NewUser14	1	0	-5
Al	1	0	-5
Kevin36	1	0	-5
NewUser20	1	0	-5
NewUser12	1	0	-5
ddd	2	0	-10
Sandre	11	0	-55
schoko	37	0	-185
Hunters3rd	187	30	-185

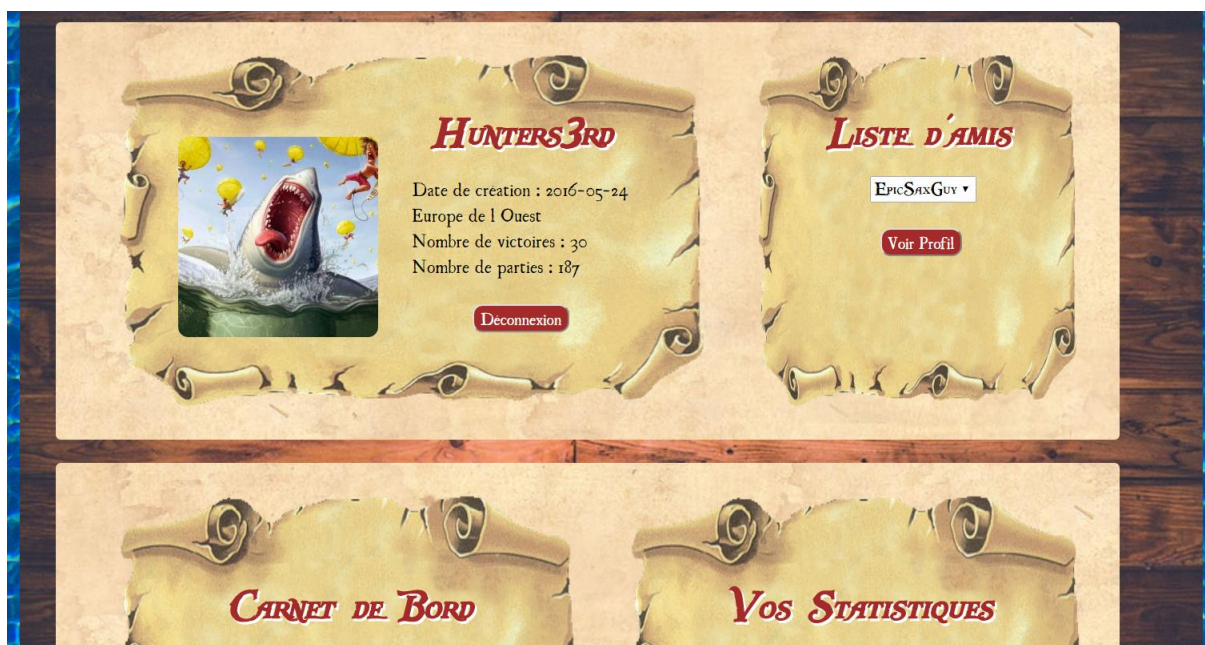


SI clic sur le bouton "Rechercher" ALORS affichage de la position du joueur renseigné dans sa division.

SI clic sur le pseudonyme d'un joueur ALORS redirection vers la page de profil de ce joueur.

SI sélection d'un affichage par région ALORS affichage du classement des joueurs par région.

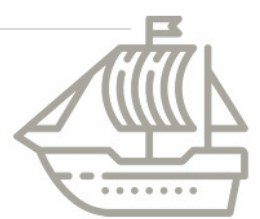
2.10. Depuis la page profil.php



(*) SI clic sur l'icône "Ajouter" ALORS le joueur est ajouté en tant qu'ami.

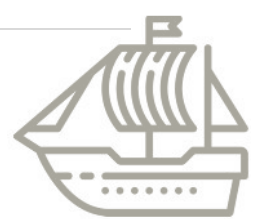
SI clic sur le bouton "Précédent" ALORS affichage du carnet de bord précédent.

SI clic sur le bouton "Suivant" ALORS affichage du carnet de bord suivant.

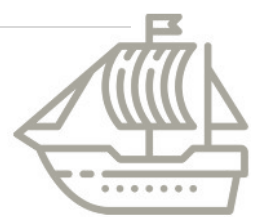
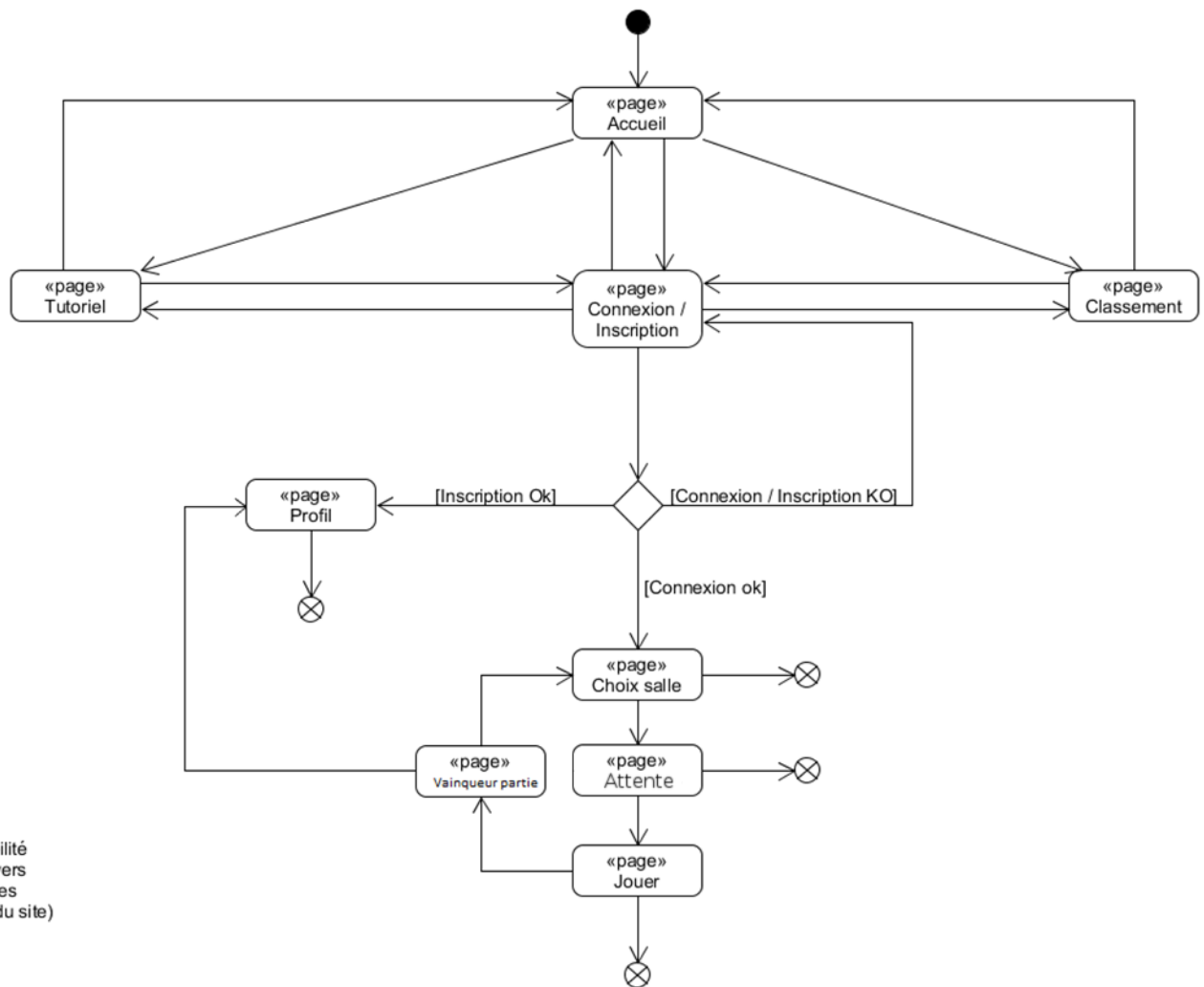


SI clic sur le pseudonyme d'un joueur ALORS affichage de la page de profil de ce joueur.

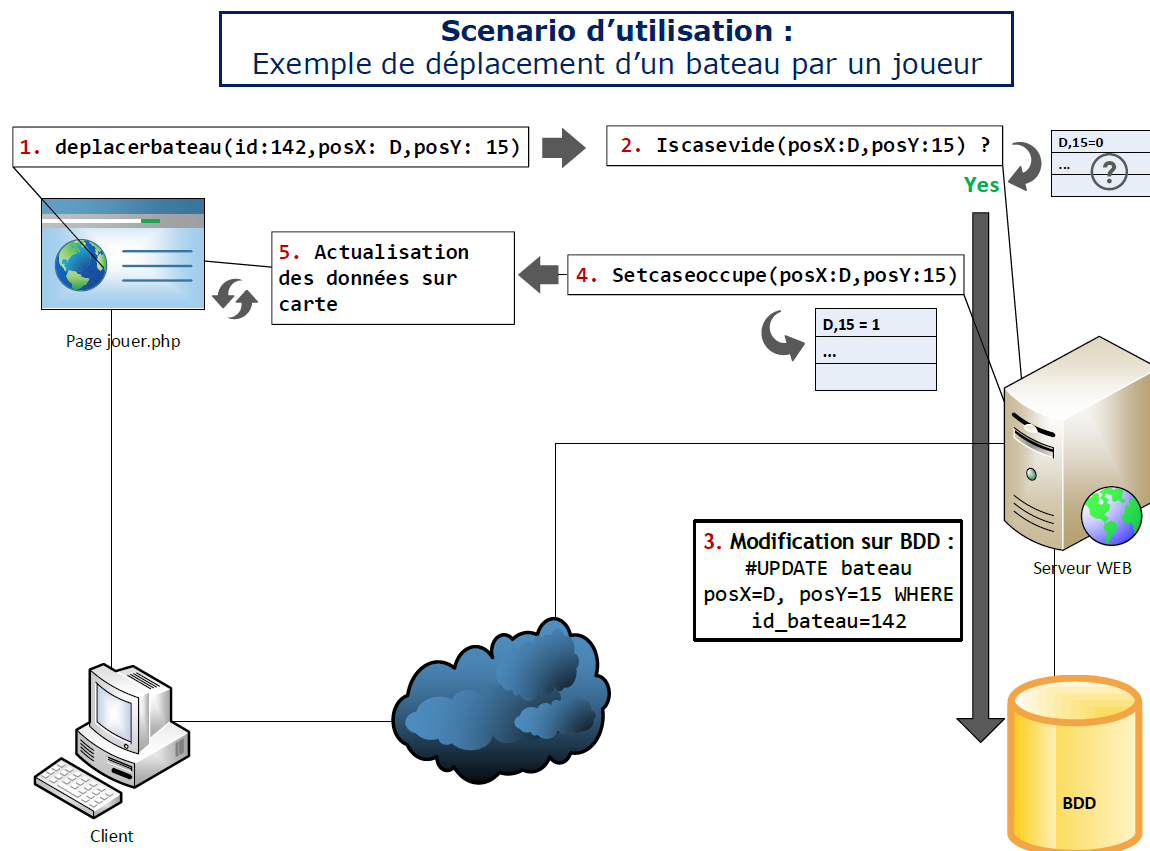
(*) SI clic sur le bouton "Déconnexion" ALORS déconnexion du joueur et affichage de la page de connexion.



4. Diagramme de navigation

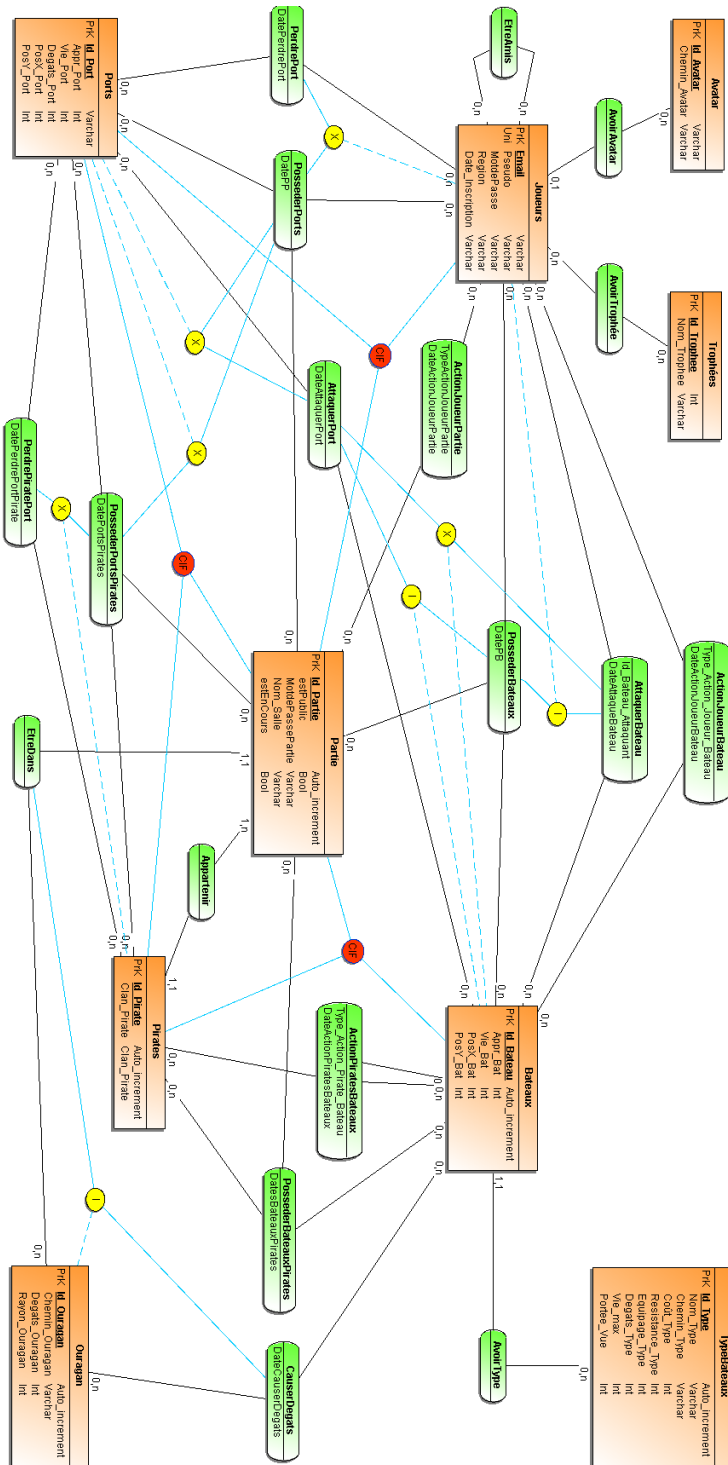


5. Scenario d'utilisation

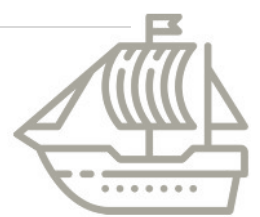
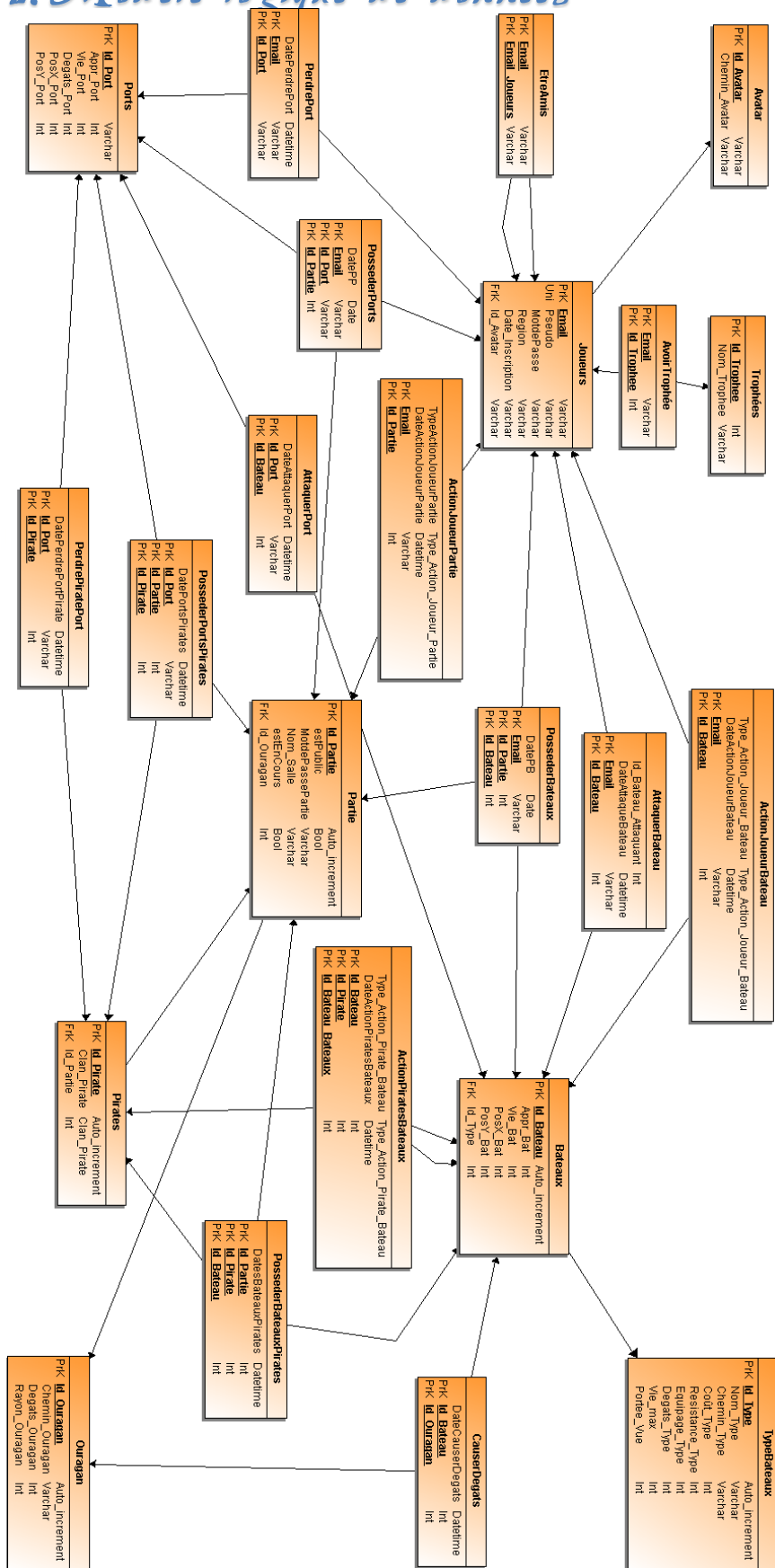


Dossier Conception BDD

I. Modele conceptuel de donnees



2. Modele logique de donnees



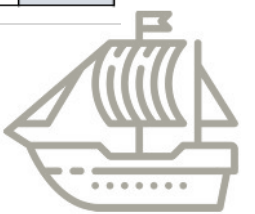
3. Dictionnaire et contraintes

3.1. Dictionnaire

Propriété	Relation	Description	Type	Contrainte
Id_Avatar	Avatar	Identifiant d'un avatar	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
Chemin_Avatar	Avatar	Url de l'image de l'avatar	varchar	NOT NULL
Id_Trophée	Trophée	Identifiant d'un trophée	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
Nom_Trophée	Trophée	Nom d'un trophée	varchar	NOT NULL, UNIQUE
Email_Avoir_Trophée	Avoir_Trophée	Email du joueur possédant un trophée	varchar	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Trophée	Avoir_Trophée	Identifiant du trophée possédé par le joueur	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Email_Pseudo	Joueurs	Identifiant d'un joueur	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
Pseudo	Joueurs	Pseudonyme d'un joueur	varchar	NOT NULL, UNIQUE
MotDePasse	Joueurs	Mot de passe d'un joueur	varchar	Maximum 8 caractères
Region	Joueurs	Region d'appartenance d'un joueur	varchar	NOT NULL, Asie, Amérique du sud, Amérique du nord, Moyen et Proche Orient, Afrique, Europe de l'Est, Europe de l'Ouest
Date_Inscription	Joueurs	Date d'inscription d'un joueur	datetime	NOT NULL
Id_Avatar	Joueurs	Identifiant de l'avatar du joueur	int	FOREIGN KEY
Email_PerdrePort	PerdrePort	Email(identifiant unique) du joueur ayant perdu un port	varchar	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
DatePerdrePort	PerdrePort	Date à laquelle le port est perdu	datetime	NOT NULL
Id_Port	PerdrePort	Identifiant du port perdu par le joueur	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Email_J2	Jouer	Email(identifiant unique) du joueur 2 de la partie	varchar	NOT NULL
Email	Jouer	Email(identifiant unique) du joueur 1 de la partie	varchar	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Partie	Jouer	Identifiant de la partie	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Date_PP	PossederPort	Date à laquelle un port est possédé par un joueur dans une partie	datetime	NOT NULL
Email	PossederPort	Email(identifiant unique) du joueur possédant le port	varchar	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Port	PossederPort	Identifiant du port possédé par le joueur	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Partie	PossederPort	Identifiant de la partie pour laquelle le port est possédé par le joueur	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Port	Ports	Identifiant d'un port	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
Appt_Port	Ports	Email(identifiant unique) du joueur auquel appartient le port	string	NOT NULL
Vie_Port	Ports	Vie restante d'un port	int	NOT NULL
Degats_Port	Ports	Degats infligés par le port lorsqu'il se défend	int	NOT NULL, >= 0 et <= Max_vie_port
Poix_Port	Ports	Position X du joueur	int	NOT NULL, >= 0 et <= taille_max
PosY_Port	Ports	Position Y du joueur	int	NOT NULL, >= 0 et <= taille_max
Type_Action_Joueur_Partie	ActionJoueurPartie	Type de l'action effectuée par le joueur par rapport à une partie	varchar	NOT NULL, (GagnerPartie, CreerPartie, RejoindrePartie)
DateActionJoueurPartie	ActionJoueurPartie	Date de l'action effectuée par le joueur par rapport à une partie	datetime	NOT NULL
Email	ActionJoueurPartie	Email(identifiant unique) du joueur effectuant l'action	varchar	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Partie	ActionJoueurPartie	Identifiant de la partie sur laquelle le joueur effectue l'action	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Type_Action_Joueur_Bateau	ActionJoueurBateau	Type de l'action effectuée par le joueur sur un bateau	type_action_joueur_bateau	NOT NULL, (ConstruireBateau, DetruireBateau, DepacterBateau)
DateActionJoueurBateau	ActionJoueurBateau	Date de l'action effectuée par le joueur sur un bateau	datetime	NOT NULL
Email	ActionJoueurBateau	Email(identifiant unique) du joueur effectuant une action sur un bateau	varchar	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Bateau	ActionJoueurBateau	Identifiant du bateau sur lequel le joueur effectue l'action	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL



Id_Bateau_Attaquant	AttaquerBateau	Identifiant du bateau qui attaque	int	NOT NULL
DateBateauAttaquant	AttaquerBateau	Date à laquelle le bateau attaque	datetime	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Email	AttaquerBateau	Email(Identifiant unique) du joueur qui attaque	varchar	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Bateau	AttaquerBateau	Identifiant du bateau attaqué	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
DatePB	PossederBateau	Date à laquelle un bateau est possédé par un joueur	datetime	NOT NULL
Email	PossederBateau	Email(Identifiant unique) du joueur qui possède le bateau	varchar	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Partie	PossederBateau	Identifiant de la partie au cours de laquelle le bateau est possédé par le joueur	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Bateau	PossederBateau	Identifiant du bateau qui est possédé par le joueur	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Partie	Partie	Identifiant d'une partie	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
estPublic	Partie	Indique si une partie est privée ou publique	boolean	NOT NULL
MordepassePartie	Partie	Mot de passe d'une partie, doit être donné pour rejoindre une partie privée	varchar	Maximum 8 caractères
Nom_Salle	Partie	Nom de la salle d'une partie	varchar	NOT NULL
estEnCours	Partie	Indique si une partie est en cours	boolean	NOT NULL
Id_Ouragan	Partie	Identifiant de l'ouragan de la partie	int	NOT NULL
DateAttaquerPort	AttaquerPort	Date à laquelle un port est attaqué par un bateau	datetime	PRIMARY KEY, NOT NULL
Id_Port	AttaquerPort	Identifiant du port qui est attaqué par le bateau	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Bateau	AttaquerPort	Identifiant du bateau qui attaque le port	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
DatePortsPirates	PossederPortsPirates	Date à laquelle un port est possédé par un pirate dans une partie	datetime	NOT NULL
Id_Port	PossederPortsPirates	Identifiant du port possédé par le pirate	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Partie	PossederPortsPirates	Identifiant de la partie au cours de laquelle le pirate possède le port	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Pirate	PossederPortsPirates	Identifiant du pirate possédant le port	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Type	TypesBateaux	Identifiant d'un type de bateau	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
Nom_Type	TypesBateaux	Nom du type du bateau	varchar	NOT NULL
Chemin_Type	TypesBateaux	Url de l'image du type du bateau	varchar	NOT NULL
Cout_Type	TypesBateaux	Coût pour construire un bateau du type	int	NOT NULL
Resistance_Type	TypesBateaux	Resistance du type du bateau	int	> 0
Equipage_Type	TypesBateaux	Nombre de personnes composant un bateau du type	int	>= 0
Degats_Type	TypesBateaux	Dégâts infligés par un bateau du type	int	NOT NULL
Vie_max	TypesBateaux	Vie maximale liée type	int	> 0
Vie_min	TypesBateaux	Vie minimale liée type	int	NOT NULL
Portee_Vue	TypesBateaux	Portée sur la carte liée au type (en nombre de cases)	int	> 0
Id_Bateau	Bateaux	Identifiant d'un bateau	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
Appri_Bateau	Bateaux	Email du joueur auquel appartient le bateau	varchar	NOT NULL
Vie_Bat	Bateaux	Vie restante d'un bateau	int	>= 0
PosX_Bat	Bateaux	Position X du bateau	int	NOT NULL
PosY_Bat	Bateaux	Position Y du bateau	int	>= 0 et <= taille_max
Id_Type	Bateaux	Identifiant du type du bateau	int	NOT NULL
Type_Action_Pirate_Bateau	ActionPiratesBateaux	Type de l'action réalisée par le pirate	type_action_pirate_bateau	{PirateAttaquerBateau, PirateDeplacerBateau}
DateActionPirateBateaux	ActionPiratesBateaux	Date de l'action réalisée par le pirate	datetime	NOT NULL



Id_Bateau_Pirate	ActionPiratesBateaux	Identifiant du bateau pirate	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Bateau	ActionPiratesBateaux	Identifiant du bateau du joueur	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Pirate	ActionPiratesBateaux	Identifiant du pirate qui attaque	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
DatesBateauxPirates	PossedeBateauxPirates	Date à laquelle un bateau est possédé par un pirate	datetime	NOT NULL
Id_Parte	PossedeBateauxPirates	Identifiant de la partie pour laquelle le bateau est possédé par le pirate	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Pirate	PossedeBateauxPirates	Identifiant du pirate qui possède le bateau	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Bateau	PossedeBateauxPirates	Identifiant du bateau qui est possédé par le pirate	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Pirate	Pirates	Identifiant d'un pirate	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
Clan_Pirate	Pirates	Nom du clan du pirate	clan_pirate	NOT NULL, {Baronnet Noir, Barbe Noir, Calico Jack}
Id_Parte	Pirates	Identifiant de partie dans laquelle se trouve le pirate	int	NOT NULL
Id_Ouragan	Ouragan	Identifiant d'un ouragan	int	PRIMARY KEY, NOT NULL
Chemin_Ouragan	Ouragan	Url de l'image de l'ouragan	varchar	NOT NULL
Degats_Ouragan	Ouragan	Dégats infligés par l'ouragan	int	NOT NULL, > 0
Rayon_Ouragan	Ouragan	Rayon d'action de l'ouragan(en nombre de cases)	int	NOT NULL, > 0
Email	EtreAmis	Identifiant du joueur qui définit avec qui il est ami	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Email_Joueurs	EtreAmis	Identifiant du joueur ami	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
DateCauseDegats	CauseDegats	Date à laquelle des dégâts ont été causés par un ouragan sur le bateau	datetime	PRIMARY KEY, NOT NULL
Id_Bateau	CauseDegats	Identifiant du bateau sur lequel les dégâts ont été causés	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Ouragan	CauseDegats	Identifiant de l'ouragan qui a causé les dégâts sur le bateau	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
Id_Port	PerdrePiratePort	Identifiant du pirate qui a perdu un port	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL
DatePerdrePiratePort	PerdrePiratePort	Date à laquelle un pirate perd son port	datetime	NOT NULL
Id_Pirate	PerdrePiratePort	Identifiant du port perdu par le pirate	int	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY, NOT NULL



3.2. Contraintes non décrites par le schéma

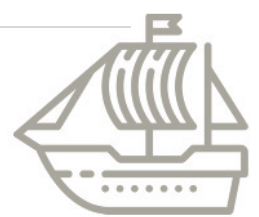
- La création d'une partie entraîne la création des ports, éléments de base de la carte.
- La relation Joueur ne peut pas contenir deux pseudos identiques.
- Si un joueur ne possède pas de bateau, il ne peut faire aucune autre action que celle de construire un bateau.
 - ➔ Si un joueur ne possède pas de bateau et n'en construit pas il ne peut faire aucune action.
- Les cardinalités sont "0, n" au niveau des associations avec la relation "Bateau" afin de recenser tous les événements avec leurs dates
- Un joueur peut ne rien faire pendant un tour, mais il ne peut pas attaquer un bateau en même temps qu'il effectue une action sur ce même bateau.
- Un joueur peut effectuer au maximum **X** actions pendant son tour.
- Un bateau ne peut pas attaquer un port en même temps qu'il attaque un autre bateau
- Un joueur peut attaquer un port uniquement s'il ne le possède pas.



4. *Schema de traitement*

Au cours d'une partie, ou en navigant dans les pages de notre site, les requêtes suivantes pourront être utilisées (cette liste n'est pas exhaustive) :

- Afficher les trophées d'un joueur via son pseudo.
- Afficher le profil d'un joueur via son pseudo ou son adresse mail.
- Afficher le classement des joueurs (2 divisions sont proposées suivant le nombre de parties déjà faites par les joueurs) => nécessite de calculer le nombre de parties gagnées par rapport au nombre de parties jouées pour chaque joueur.
- Afficher le nombre de bateaux par type au cours d'une partie.
- Afficher les dégâts d'un port au cours d'une partie.
- Afficher la vie restante d'un port.
- Afficher la vie d'un bateau au cours d'une partie.
- Afficher à quel joueur appartient un port.
- Afficher à quel joueur appartient un bateau.
- Afficher l'équipage restant sur un bateau au cours de la partie.
- Afficher l'Avatar d'un joueur lorsqu'il en a un ou une "image" par défaut sinon utiliser l'url d'une image pour afficher l'avatar d'un joueur / l'image d'un bateau ou d'un port.
- Afficher le carnet de bord d'une partie (les données sont extraites de la table PARTIE) =
 - Nom du vainqueur



- Nombre de bateau créés
 - Nombre de bateaux détruits
 - Nombre de ports possédés
 - Argent total gagné durant la partie
- Afficher le pseudo du joueur ayant gagné le plus d'argent au cours d'une partie.
 - Afficher les joueurs ayant construit exactement le même nombre de bateaux que le joueur X.
 - Afficher le nombre de total de bateaux détruits par le joueur X depuis qu'il est inscrit.
 - Afficher les pseudos des joueurs ayant exactement N amis.
 - Afficher les pseudos des joueurs ayant au moins autant d'amis que le joueur X.
 - Afficher les pseudos des joueurs ayant au plus les même trophées que le joueur X.
 - Afficher les parties au cours desquelles tous les types de bateau ont été présents.
 - Vérifier si l'ID du bateau désirant attaquer un bateau adverse, n'est pas en train d'attaquer un autre bateau ou un port pendant un tour.
 - Afficher les bateaux d'un joueur pendant une partie ayant des points de vie supérieurs aux points de vie du bateau possédant le plus de points de vie parmi les bateaux de son adversaire.
 - Afficher le nombre de bateaux détruits par un joueur au cours d'une partie.
 - Afficher les bateaux d'un joueur qui ont été touchés par l'ouragan.



- Afficher le nombre de bateaux pirates détruits par un joueur durant une partie.
- Afficher la durée moyenne d'une partie (faire la moyenne du rapport date de début / date de résultat pour toutes les parties.).
- Afficher toutes les actions d'un joueur par date d'apparition (Quoi, quand).
Exemple : à 15h36 => attaque du bateau corvette du joueur xxx , vous avez détruit le corvette.

5. Excuses

La conception du jeu Tribu ainsi que l'implémentation de son interface web a été une expérience riche sur l'apprentissage et l'acquisition de connaissances dans la création de site Internet. Malheureusement, l'imagination dont nous avons fait preuve fut certainement trop ambitieuse. Ainsi, nous regrettons de ne pas avoir réussi à finir dans les temps l'implémentation de toutes les fonctionnalités du jeu notamment à cause de difficultés rencontrées par rapport à javascript/jQuery/Ajax.

