

Ambroise Pierre

Ladier–Le Maux Charles

# Cahier des charges - Kard

## 1. Présentation

Kard consiste en un jeu de cartes en ligne basé sur une architecture Symfony. L'application comprendra une authentification des utilisateurs, une interface de jeu, ainsi qu'un back-office.

## 2. Objectifs

- Permettre aux utilisateurs de se connecter et de jouer en ligne.
- Fournir une interface fluide et réactive pour le jeu.
- Offrir un back-office pour gérer les différentes données relatives au jeu.

## 3. Technologies utilisées

- **Backend** : Symfony 7 (PHP 8.3, Doctrine, Symfony UX)
- **Frontend** : React
- **Base de données** : Mariadb
- **Back-office** : EasyAdmin

## 4. Fonctionnalités

### 4.1. Authentification

- Connexion / déconnexion
- Gestion des rôles (admin, joueur, etc.)

### 4.2. Interface de jeu

- Affichage des cartes et gestion des interactions (drag & drop ou clics)
- Prise en compte des règles du jeu
- Multijoueur avec Mercure
- Historique des parties

### 4.3. Back-office (EasyAdmin)

- Gestion des utilisateurs
- Gestion des modes de jeu
- Gestion des achats

## 5. Déploiement

- Environnement de développement : Docker
- Hébergement : VPS
- CI/CD avec GitHub Actions

## 6. Évolutions possibles

- Ajout de nouvelles variantes de jeu
- Intégration d'une IA pour jouer contre l'ordinateur