

ABALONE

Projet d'architecture web.

Introduction

Le principe du site est de permettre à deux joueurs de s'affronter en temps réel sur une partie du jeu de plateau Abalone. Les joueurs pourront créer des parties privées un publique qui pourrons donc être rejoints par d'autre joueur. Ceux-ci pourront communiquer à l'aide d'un tchat.

(Le jeu en lui-même a déjà été programmé en javascript, il faut néanmoins faire quelque modification pour le rendre multijoueur)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Abalone_\(jeu\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Abalone_(jeu))

Table des matières

Introduction	1
Table des matières	1
Spécifications	2
Les acteurs	2
User stories	2
Mockup	3
Base de données	3
Diagramme de séquence	4
Création de compte	4
Connection	4
Créer un salon	5
Rejoindre une partie	5
Jouer un coup	6
Fin de partie	6

Spécifications

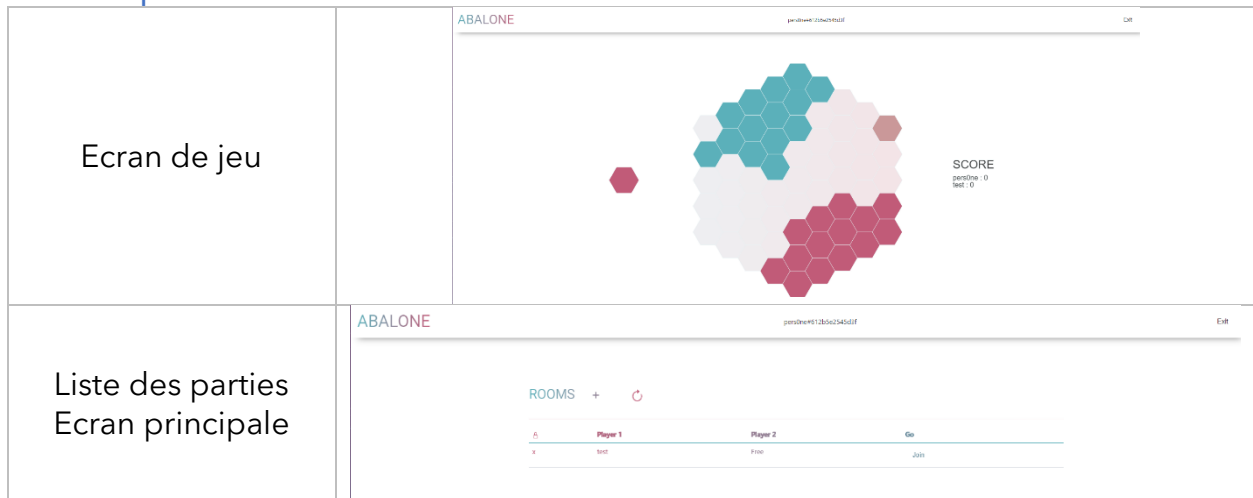
Les acteurs

Acteurs	Rôles
Joueur	Personne qui interagit avec le site

User stories

Users stories	Priorité
Gestion du compte	
En tant que joueur je veux pouvoir me créer un compte pour pouvoir me connecter sur le site	2
En tant que joueur je veux pouvoir me connecter pour pouvoir utiliser le site	2
Gestion sociale	
En tant que joueur je veux pouvoir ajouter une personne en ami afin de faire une partie contre elle	2
En tant que joueur je veux pouvoir supprimer une personne de mes amis pour faire le tri	2
Gestion du jeu	
En tant que joueur je veux pouvoir créer une partie afin qu'un autre joueur m'affronte	1
En tant que joueur je veux pouvoir rejoindre une partie afin d'affronter un autre joueur	1
En tant que joueur je veux pouvoir protéger une partie pour pas que n'importe qui puisse rejoindre la partie	3
En tant que joueur je veux pouvoir inviter un ami à faire une partie contre moi	2
En tant que joueur je veux pouvoir envoyer un message à mon adversaire afin de lui communiquer mon ressenti.	2
En tant que joueur je veux pouvoir jouer lorsque c'est mon tour	1
En tant que joueur je veux voir en temps réel les coups de mon adversaire afin d'avoir une partie fluide	1
En tant que joueur je veux voir une liste des différentes parties disponible afin de rejoindre une	1
En tant que joueur je veux voir un écran de fin de partie afin d'avoir une conclusion satisfaisante à la partie	1
En tant que joueur je veux être sûr que mon adversaire ne triche pas afin d'avoir des parties équitables	3
En tant que joueur je veux avoir un historique de mes parties	2

Mockup



Base de données

Le but est d'enregistrer le strict minimum d'information (plus simple pour le GPRD).

On ne sauvegarde pas les messages, cela demanderait du chiffrement. Un historique des messages n'est pas nécessaire (le site n'étant pas un réseau social)

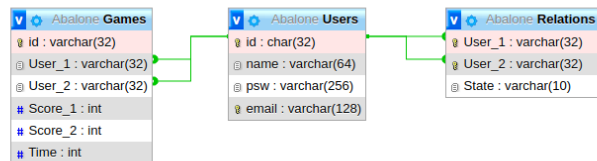
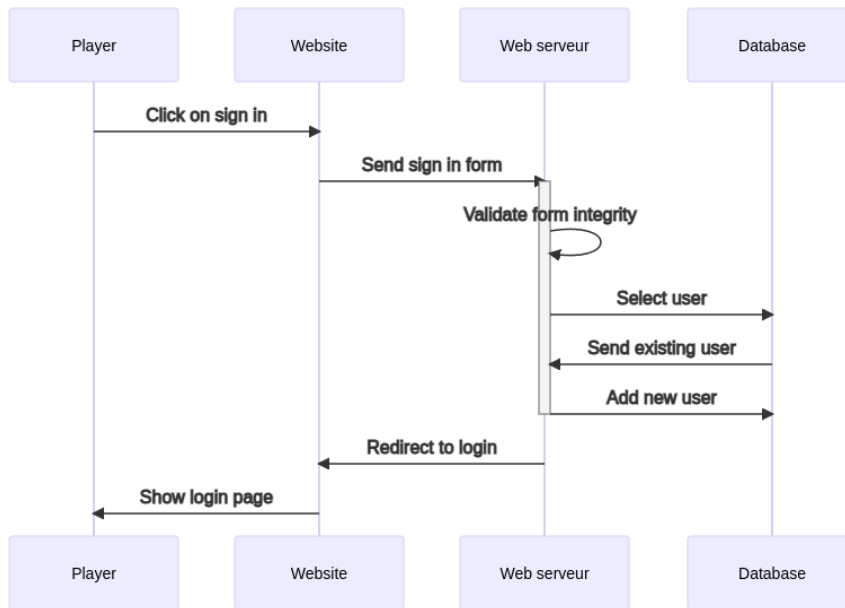
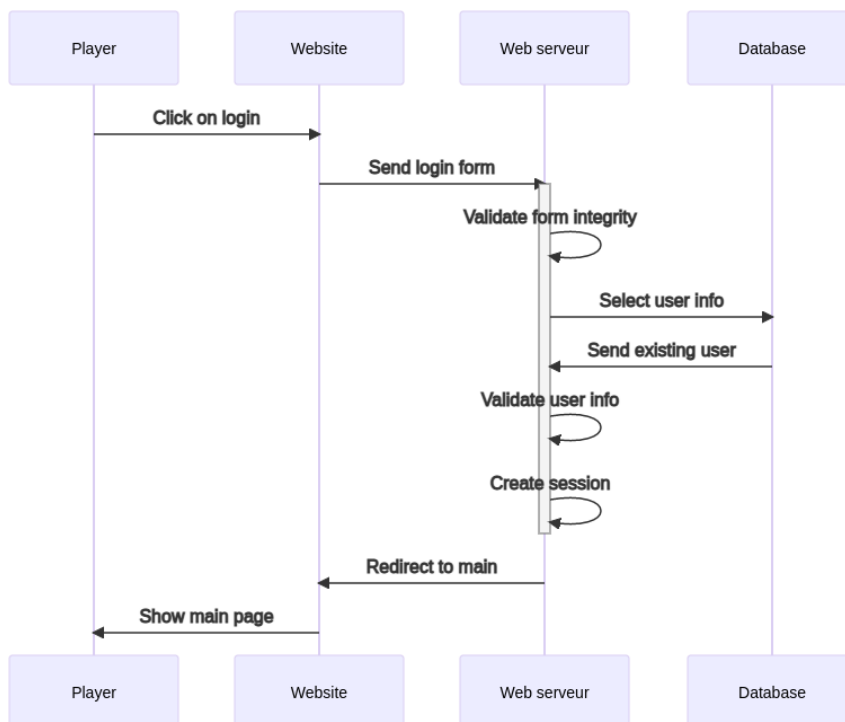


Diagramme de séquence

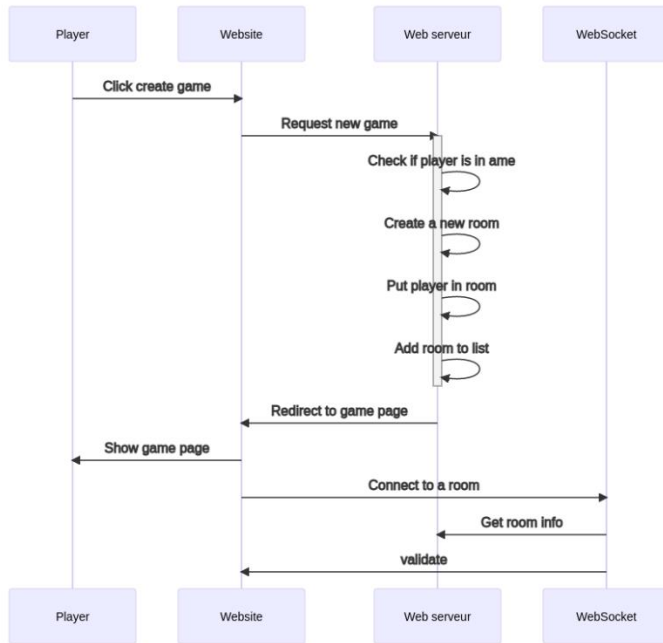
Création de compte



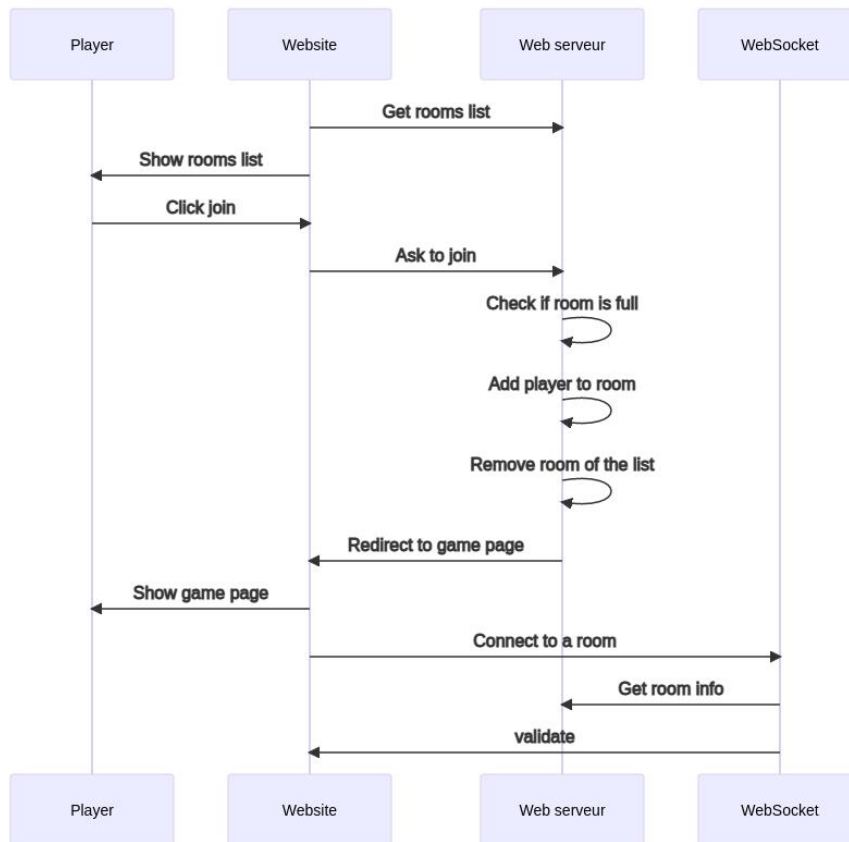
Connection



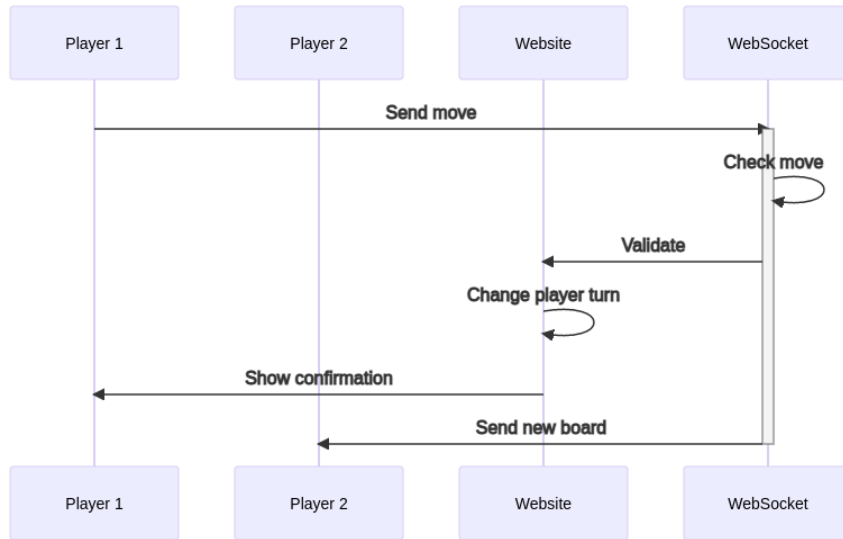
Créer un salon



Rejoindre une partie



Jouer un coup



Fin de partie

