|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Micro-Projet  *Webmapping et  données distantes*** | ING2  2021/2022  EF48 |

Enseignant : E. Fritsch (ENSG/DCAIG)

**Titre : jeu de taquin – interface de jeu**

**Contexte**

Le jeu de taquin a été pris pour sujet de projet pendant plusieurs années, explorant différentes possibilités techniques de constitution des imagettes. A partir de propositions d’interface et de projet ayant travaillé des points techniques très particuliers, il est temps d'essayer de présenter une intégration des différents projets.

**Objectif**

**L’objectif du présent projet est de construire l’interface de jeu (avec son web service associé).**

**Cahier des charges**

\* On lance une requête vers le serveur, qui donne au hasard une liste de 5 jeux de taquin stocké dans la base.

\* Les cinq jeux sont proposés. On en choisit un. Il s’affiche, avec les imagettes mélangées.

\* On clique sur une image : si la case vide est sur la même ligne ou sur la même colonne, toutes les images intermédiaires se décale vers cette case vide.

\* Chaque coup incrémente un compteur.

\* Lorsque la configuration finale est atteinte, une popup affiche « gagné ».

**Format**

On définira en début de projet avec le titulaire du sujet EF49 le format de la base de données.