

# Game-Sense

Dans le cadre de nos études à Ynov Bordeaux Campus, nous avons réalisé un projet développement. C'est un projet dont nous avons choisi le thème, et validé le contenu avec les intervenants qui nous encadraient.

## I. Rôles de chacun

Pour la répartition du travail :

- Ianis s'est occupé de la mise en place du repo, de la partie quiz, des personnages, de l'authentification et d'une partie de l'inventaire de personnages
- Akram s'est occupé des statistiques
- Tristan s'est occupé des magasins, d'une partie de l'inventaire de personnages, de passer la récupération des objets en local à une récupération depuis la base de données

## II. Technologies utilisées

Pour réaliser ce projet, nous avons utilisés ces technologies suivantes :

- Typescript avec React pour le client et NestJS pour l'API
- MongoDB

## III. Structure algorithmique

Pour le client, nous avons utilisé React, qui n'a pas d'architecture particulière. Par convention, on code en coupant nos pages en un ou plusieurs composants, généralement un par fonctionnalité.

En revanche, pour le serveur, nous avons utilisés NestJS qui a une architecture MVC.

## IV. Fonctionnalités majeures

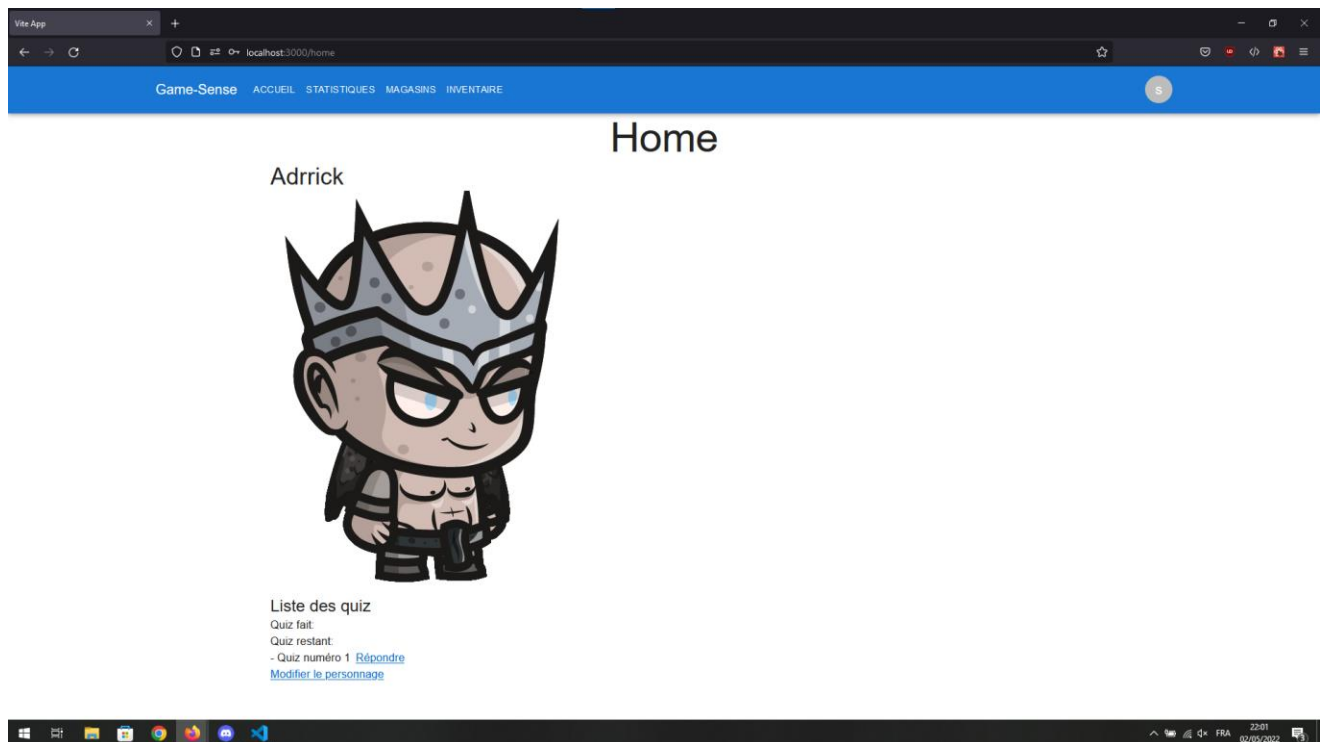
A l'heure du rendu, les fonctionnalités majeures sont :

- Logique de création du compte/personnage : l'utilisateur se crée un compte (mail + pwd), puis il se fait un personnage qu'il customise avec des objets de départ. Il s'assigne ensuite un pseudo, une école et une promotion.

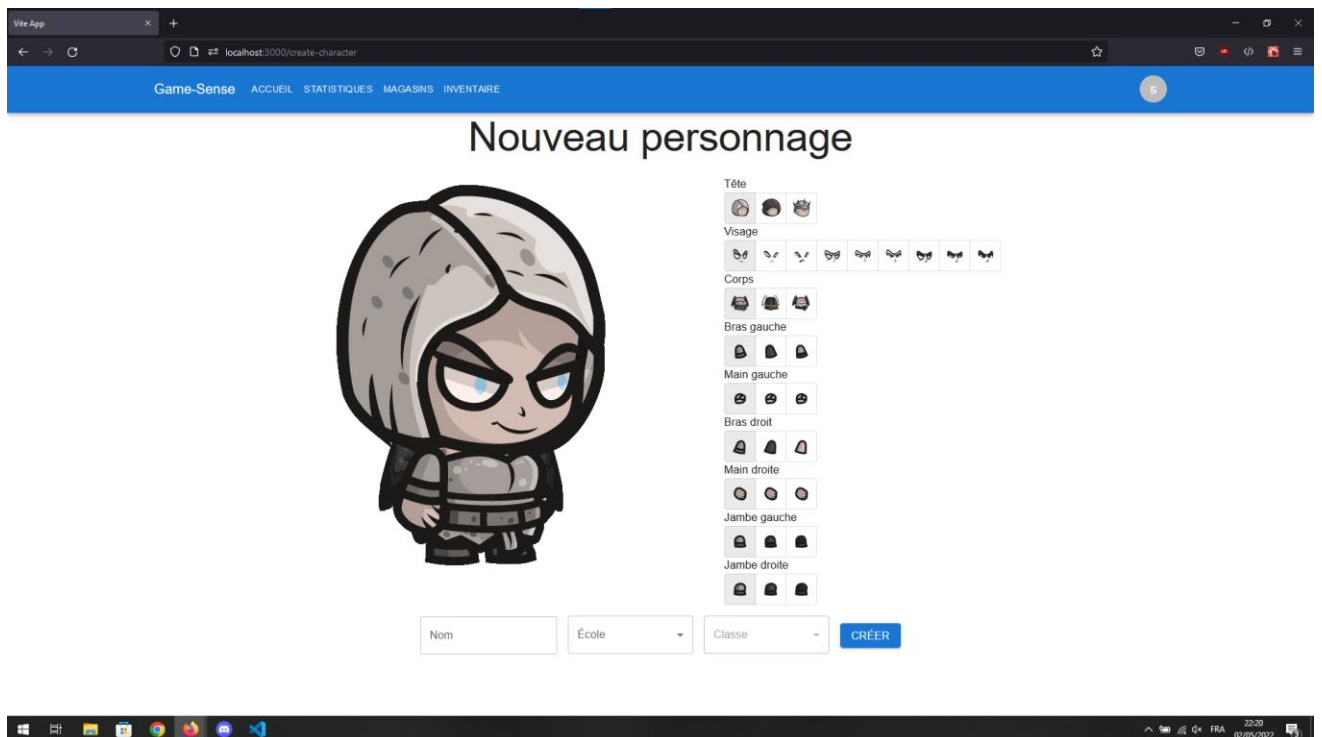
- Achat d'objets : l'utilisateur, supposé que son personnage ait assez d'argent, peut acheter des équipements qu'il peut mettre sur son personnage dans l'onglet Inventaire. Cela change son apparence.
- Statistiques : l'utilisateur peut voir les résultats de ses quiz, il a une vue détaillée de ses statistiques sur l'année, et peut comparer ses résultats à ceux des périodes précédentes.
- Quiz : l'utilisateur peut accomplir un quiz assigné à sa classe. Le quiz est généré par un professeur, qui peut customiser les questions et les réponses du quiz.
- Administration : un compte directeur peut créer des classes et des écoles, un compte professeur peut créer des quiz et les assigner à une classe.

## V. Captures d'écran

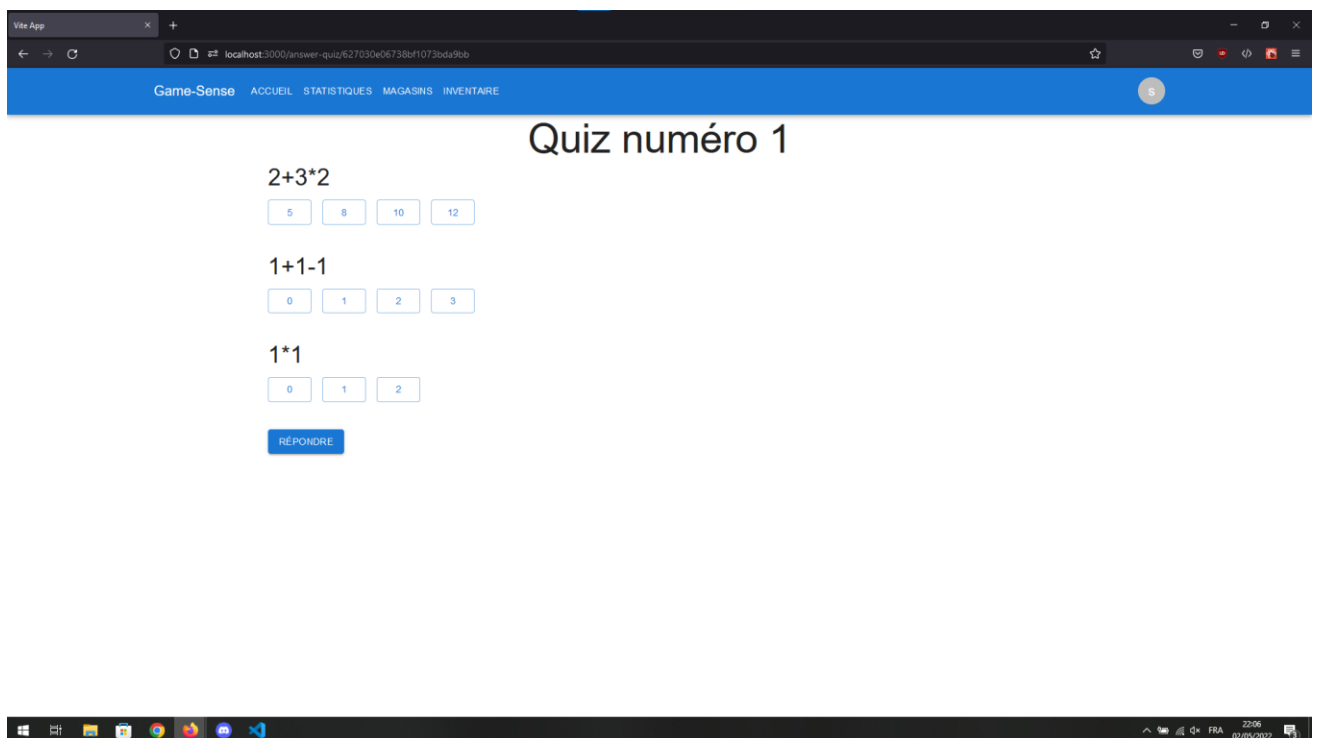
L'accueil :



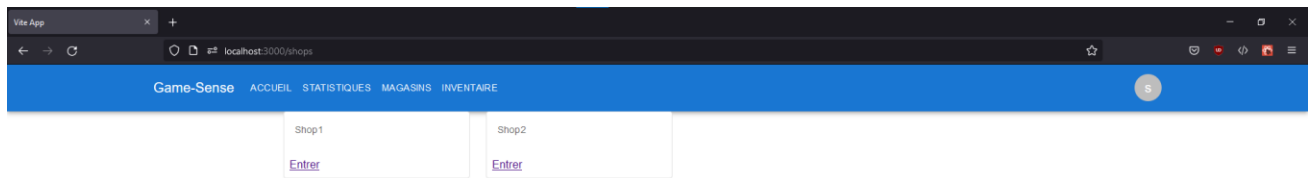
La création d'un personnage :



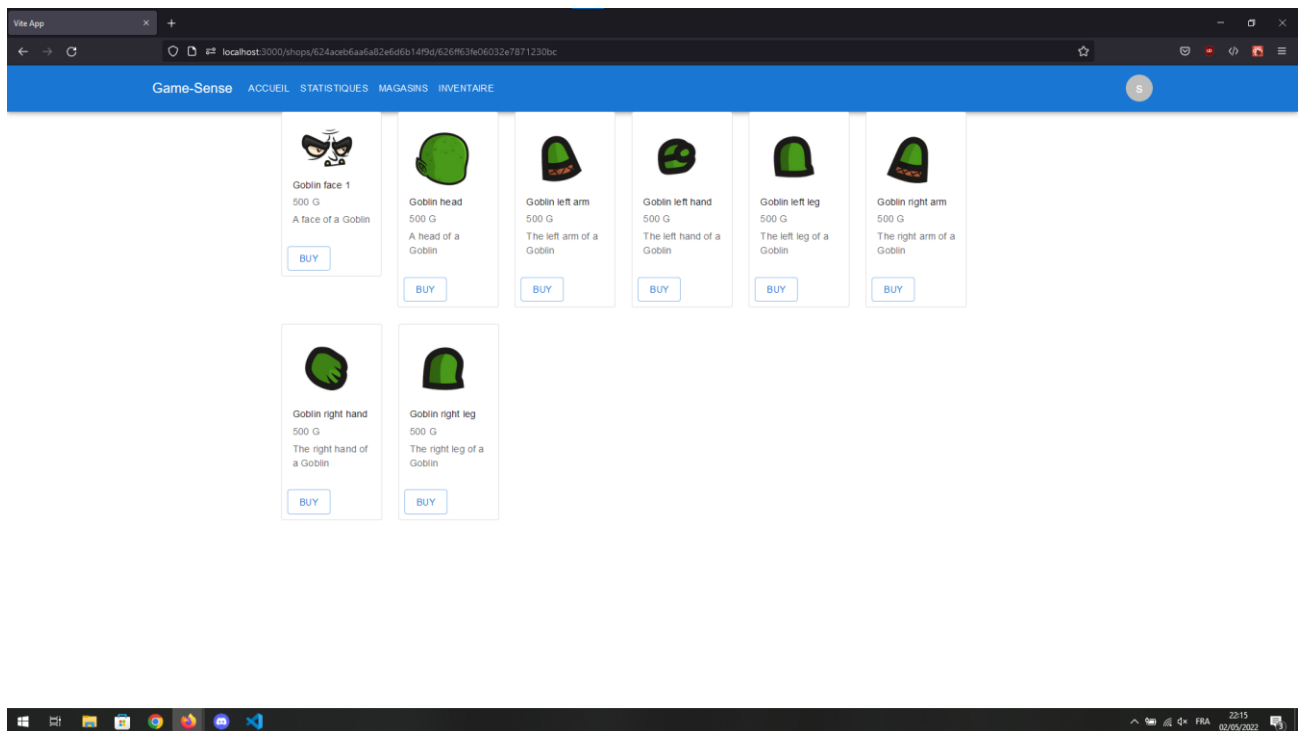
Un exemple de quiz :



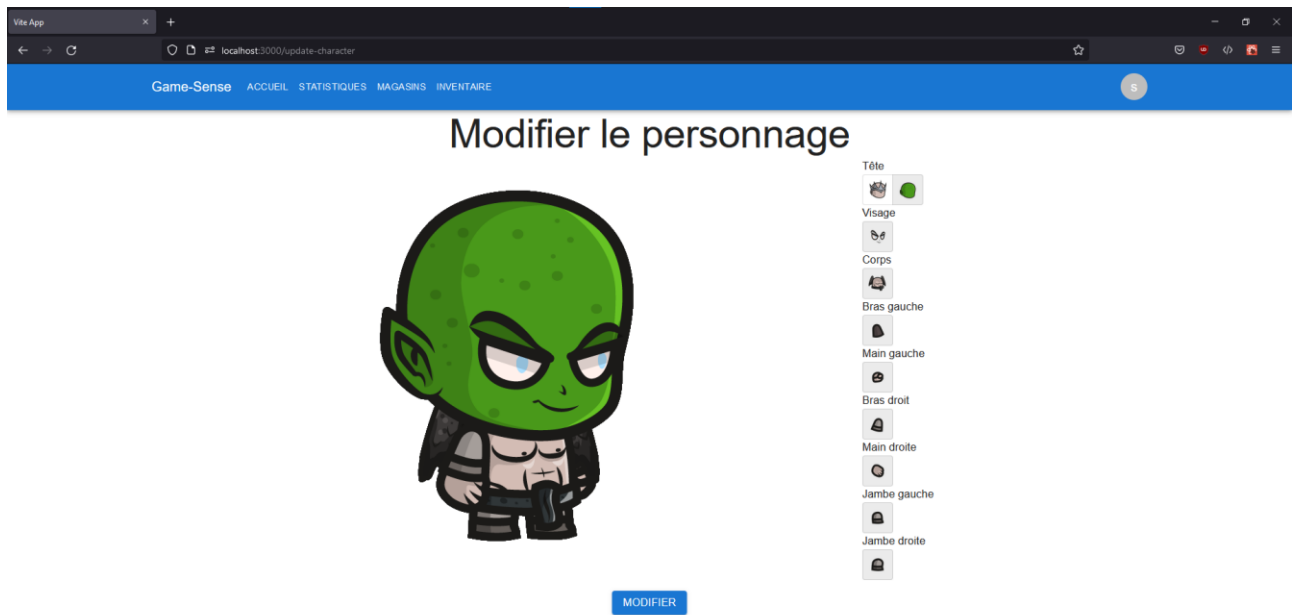
Des magasins :



Un contenu de magasin :



Après achat de la tête de goblin :



Après modification :

