**Mini-projet 2017 – 2018 DUT 2**

**Par Victor BOIX et Evann BACALA**

Travail réalisé dans le cadre du module M3104



# Introduction

Dans le cadre du module de web serveur nous devions réaliser le jeu du solitaire en langage PHP. L'objectif du jeu est de supprimer des billes du plateau afin qu'à la fin il n'en reste plus qu'une. Pour qu'une bille soit ôtée du plateau, on doit sauter par-dessus avec une autre bille en direction d'une case vide. La prise en diagonale est interdite. L'utilisateur aura le choix de la première bille qu'il va supprimer du plateau pour pouvoir commencer à jouer.

Nous devions le concevoir en suivant l’architecture MVC (Modèle Vue Contrôleur). Ce modèle consiste à ce que le code soit construit de la façon suivante :

* Un routeur qui sert à rediriger les requêtes de l’utilisateur vers le bon contrôleur
* Le Modèle qui contient le code du programme
* Des Vues avec quoi l’utilisateur va pouvoir interagir
* Les Contrôleurs qui servent d’interfaces entre le Modèle et les Vues

# Architecture des scripts

# Techniques utilisés

En ce qui concerne les techniques que nous avons utilisés. Nous avons tout d’abord essayé de programmer en objet. Cela nous particulièrement été profitable pour la programmation du Modèle car il était très aisé de pouvoir créer des instances de Pion et Partie. De manière générale ce mode de programmation est très adapté à la création de jeux.

Pour simuler le clic sur les cases du plateau nous avons opté pour l’utilisation de liens car cela nous permet une utilisation des URL longues afin de transmettre au routeur les coordonnés de la case sur laquelle l’utilisateur vient de cliquer.

La méthode que nous avons le plus utilisé afin de sauvegarder des données sont les variables de session. En effet nous avons stocké en variable de session les coordonnées de la case de départ d’un pion ainsi que les coordonnées de la case d’arrivé afin d’être réutilisé dans le contrôleur de la partie et ainsi supprimer le pion présent sur la case de départ, supprimer le pion qui a été sauté et enfin ajouter un pion sur la case d’arriver.

L’instance courante de la partie a elle aussi été passé en variable de session. //explique pourquoi