

Intégration continue pour le web

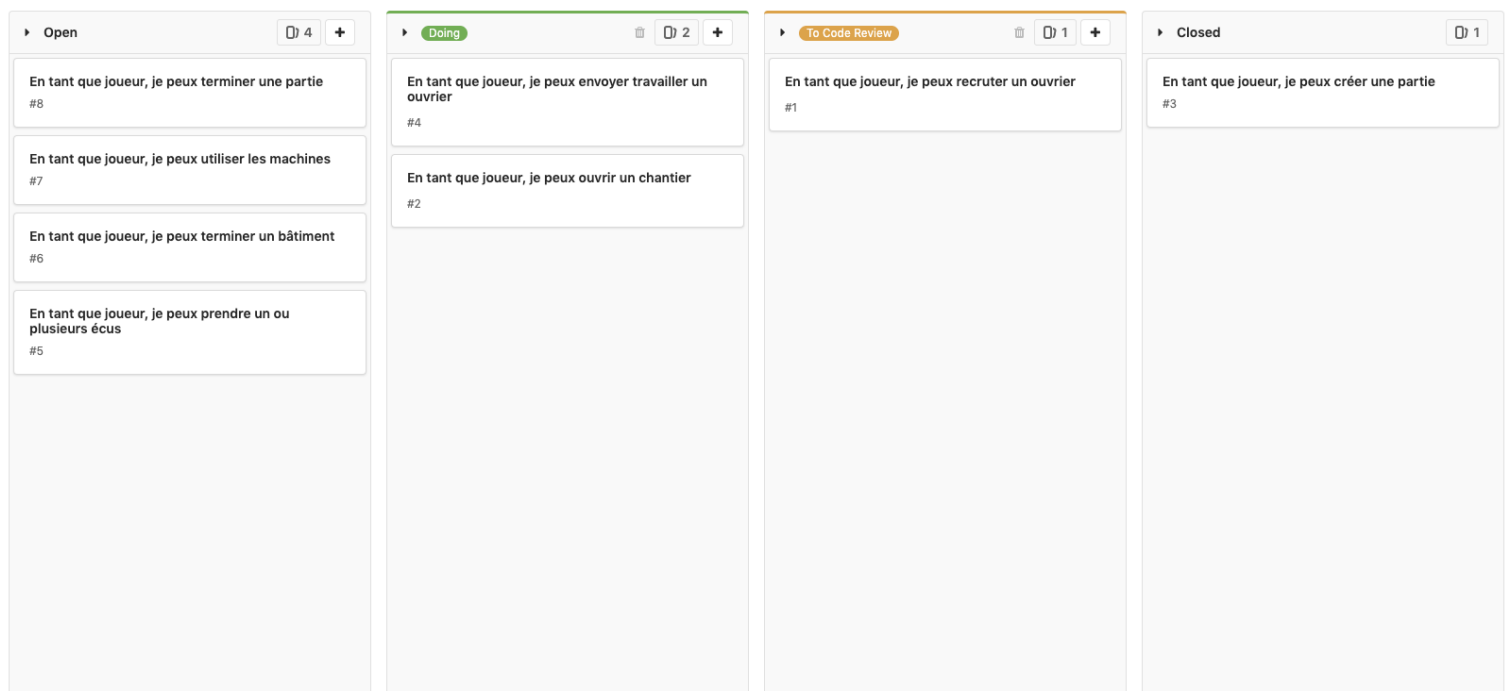
TP final Les bâtisseurs : Moyen-Âge


Mise en place du projet

Formez une équipe de trois personnes et choisissez un des projets. Invitez les deux personnes manquantes sur le projet et n'oubliez pas de m'inviter ([@JulienUsson](#)) pour que je puisse vous noter 😊 . Rajoutez un fichier `authors.md` avec votre pseudo suivi de votre nom afin que je sache quel pseudo correspond à quelle personne. Vous êtes prêts à coder 🎉 .

Gestion de projet

Pour simplifier votre organisation, vous pouvez vous servir de la vue *board* de la section *issues* de Gitlab. En organisant votre *board* comme ci-dessous, vous pourrez savoir qui fait quoi, qu'elle est la prochaine tâche à faire ainsi que les *merge-requests* en attente.



 N'hésitez pas à redécouper les tâches si celles-ci vous paraissent trop longues ou complexes.

⚠ N'oubliez pas de vous assigner aux tâches et de bien mettre à jour le *board* pour profiter au maximum de l'outil.

Notation

Le tp sera noté selon les critères suivants :

- Utilisation de Git (commits, branches, demande de merge, revue de code, ...)
- Tests (qualité des tests, couverture de code, ...)
- Code (qualité du code, fonctionnalités implémentées, ...)
- Gestion de projet (découpe en ticket, priorisation, partage des tâches, ...)

Frontend

Une application frontend est disponible sur battisseurs.usson.me.

Par défaut, l'application utilise un backend se trouvant à l'adresse `http://localhost:3000`. Si ce n'est pas votre cas, vous pouvez le configurer via l'icône ⚙ en haut à droite.

Rappels

Une documentation détaillée de l'ensemble des routes attendues est disponible sur <http://localhost:3000/api-docs/>. Il est **important** de suivre cette documentation lors du développement du projet sinon le Front-end ne marchera pas.

Pour tester vos routes, il est **recommandé** d'utiliser le logiciel [Postman](#) [\[aide\]](#).

Les règles du jeu sont disponibles [ici](#) ou [ici](#) en vidéo.

Google est votre ami.

Tâches

En tant que joueur, je peux créer une partie

- Création de la route `POST /games` [\[doc\]](#) pour créer une partie.
- Sauvegarder les parties dans un/des fichier(s) dans le répertoire `/storage` afin de conserver les parties entre deux redémarrages.

 [uuidv4\(\)](#) permet de générer un identifiant aléatoire.

 [shuffle\(\)](#) permet de mélanger un tableau.

 [fs.writeFile\(\)](#) permet d'écrire dans un fichier.

 [JSON.stringify\(\)](#) permet de convertir un objet Javascript en string.

 [JSON.parse\(\)](#) permet de convertir une string en objet Javascript.

En tant que joueur, je peux voir les détails d'une partie

- Création de la route `GET /games/{gameId}` [\[doc\]](#) pour récupérer les informations d'une partie.

En tant que joueur, je peux lister les parties existante

- Création de la route `GET /games` [\[doc\]](#) pour lister les partie.

En tant que joueur, je peux ouvrir un chantier

- Création de la route `POST /games/{gameId}/actions` [\[doc\]](#).

En tant que joueur, je peux recruter un ouvrier

- Amélioration de la route `POST /games/{gameId}/actions` [\[doc\]](#).

En tant que joueur, je peux envoyer travailler un ouvrier

- Amélioration de la route POST `/games/{gameId}/actions` [\[doc\]](#).

En tant que joueur, je peux prendre un ou plusieurs écus

- Amélioration de la route POST `/games/{gameId}/actions` [\[doc\]](#).

En tant que joueur, je peux acheter des actions supplémentaires


- Amélioration de la route POST `/games/{gameId}/actions` [\[doc\]](#).

En tant que joueur, je peux terminer mon tour

- Amélioration de la route POST `/games/{gameId}/actions` [\[doc\]](#).

En tant que joueur, je peux terminer un bâtiment

En tant que joueur, je peux utiliser les machines

 Une des possibilité est qu'une fois un bâtiment terminé, on peut créer un nouveau ouvrier correspondant aux caractéristiques de la machine.

En tant que joueur, je peux terminer une partie