

Ce qu'il serait bien que tu fasses :

- La méthode `public int nbMalPlace(String combiClient)` n'est pas bien codée.

Actuellement, elle renvoie le nombre de lettre qui ne correspondent pas à lettre attendue. Par exemple si le mot à trouver est AZERT et que la combinaison du client est OIRET elle renvoie 4 car il n'y a que le T qui est bien placée. Or elle devrait renvoyait 2, car le E et le R de la combinaison du client appartiennent bien au mot à trouver mais ne sont pas placés correctement.

- Gérer le score des clients. Dans un premier temps tu peux faire gagner X points quand un user découvre un mot, puis quand ça marchera tu pourras donner des points en fonction du temps que le client a mis pour découvrir le mot. Enfin, je te laisse gérer.

C'est deux points sont les plus importants

Après voici une liste des choses qu'il serait bien de faire, je travaillerai un peu dessus ce week end, tu peux aussi travailler dessus. Si on le fait pas tout c'est pas la mort.

- Il serait bien d'enregistrer dans un fichier texte les clients déjà inscrits et les mots de l'application. Comme ça, quand on ferme notre serveur, on a une sauvegarde, et on peut les réutiliser quand on relance le serveur.

- Vu que les mots générés aléatoirement sont en majuscules, le user doit taper le mot en majuscules dans le champs de saisie. Ca serait bien enfaite de mettre le mot de l'utilisateur en majuscules quand on l'envoie au serveur, comme ça on a une meilleur expérience utilisateur : le user n'est plus obligé de penser à mettre ses mots en maj.

- De même il serait cool, quand le user appuie sur entrée, le bouton soumettre s'active. On n'est obligé de devoir appuyer sur le bouton avec la souris comme ça.

- Faire fonctionner le bouton exit.

- Faire une petite fenetre quand tu appuies sur échap, comme dans hearthstone : il y aurait dans cette fenetre le bouton exit, et un bouton option pour afficher rapidement les règles.

- Quand le user envoie un mot, la zone de saisie redevient blanche.

- Améliorer les méthodes nbMal/Bien placee pour savoir précisément quelle lettre est bien / mal placée.

- Quand l'user se connecte, mettre a jour les informations « nom » et « score » en haut de l'appli.