












User stories











1. En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir me connecter au serveur afin de visualiser la carte.
2. En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir voir sur la carte les bonbons afin de pouvoir préparer ma stratégie pour les récupérer.
3. En tant que développeur, je veux que deux clients aient accès à la même carte et aux mêmes bonbons afin de permettre l'affrontement.
4. En tant qu'utilisateur, je veux disposer d'un signe représentant mon personnage afin d'agir dessus.
5. En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir déplacer mon personnage afin de me déplacer sur les bonbons.
6. En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir capturer des bonbons affichés sur la carte afin de gagner des points.
7. En tant qu'hôte de la partie, je veux que les joueurs rejoignent une page intermédiaire avant de commencer une partie afin de synchroniser les joueurs.
8. En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir être averti avant que la partie commence afin de me préparer à jouer.
9. En tant qu'hôte, je veux démarrer une partie quand le compte à rebours descend à 0 afin d'alimenter perpétuellement le jeu en partie.
10. En tant qu'hôte, je veux que deux joueurs ne puissent pas avoir la même position afin de respecter la logique du jeu.
11. En tant qu'hôte, je veux que la partie soit terminée lorsque tous les bonbons ont été capturés afin d'établir un gagnant et un/des perdant(s).
12. En tant qu'hôte, je veux que les joueurs soient redirigés vers un tableau de score afin qu'ils puissent se comparer.
13. En tant qu'hôte, je veux que les personnes rejoignant une partie en cours soient considérées comme spectatrices.
14. En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir être redirigé vers une page de menu afin de commencer une nouvelle partie.

Sprints








Sprint 1 : User story 1, 2, 3

Feature	To do 	Doing 	Done 
Implémenter un serveur Node.js			
Implémenter la carte côté back			
Fournir une API pour le front			
Définir un protocole de communication basique pour l'envoi de la carte			
Implémenter le protocole de communication			
Afficher la carte côté front			
Choisir un ensemble d'icônes pour les bonbons			
Attribuer une position aléatoire à un certain nombre de bonbons			
Intégrer les bonbons à la carte			
Afficher les bonbons côté front			
Envoyer la même carte et bonbons à deux clients			











Sprint 2 : User story 4, 5, 6

Feature	To do 	Doing 	Done 
Choisir un ensemble d'images pour le personnage et les méchants			
Associer l'image à un objet "player"			
Ajouter l'instance sur la carte			
Associer les mouvements de souris à la position du joueur			
Faire disparaître le bonbon quand position joueur == position d'un bonbon sur serveur			
Incrémenter le nombre de points du joueur en fonction de la valeur du bonbon			
Actualiser le score du joueur dans la partie de l'écran prévue			





Sprint 3 : User story 7, 8, 9, 11

Feature	To do 	Doing 	Done 
Afficher une carte vierge avec les seuls joueurs			
Informers les joueurs que le jeu est en pause de N secondes avant de démarrer une partie			
Permettre aux joueurs de se déplacer dans le salon d'attente pour la prise en main			
Changer le message de la carte quand le compte à rebours atteint 0 indiquant le début d'une nouvelle partie			
Peupler la carte de bonbons			
Laisser les joueurs se déplacer librement sur la carte et capturer des bonbons			
Arrêter la partie quand tous les bonbons ont été capturés			
Classer les joueurs en fonction de leurs scores			
Arrêter le jeu			

Sprint 4 : User story 12, 13, 14

Feature	To do 	Doing 	Done 
À la fin d'une partie, afficher le score de chaque joueur			
Lorsqu'un joueur rejoint une partie en cours, le placer en spectateur			
Limiter le nombre de spectateurs à 95			
Lors du début d'une nouvelle partie, ajouter les 5 premiers spectateurs à la prochaine partie			
Associer un classement en fonction du score			
Afficher le classement un certain laps de temps + ajouter un décompte			
Relancer automatiquement une partie			

Sprint 5 : User story 10

Feature	To do 	Doing 	Done 
Lors d'une partie, deux joueurs ne doivent pas avoir la même position simultanément			
Si deux joueurs ont la même position, les bloquer à leur position précédente			