

Documentation de développement

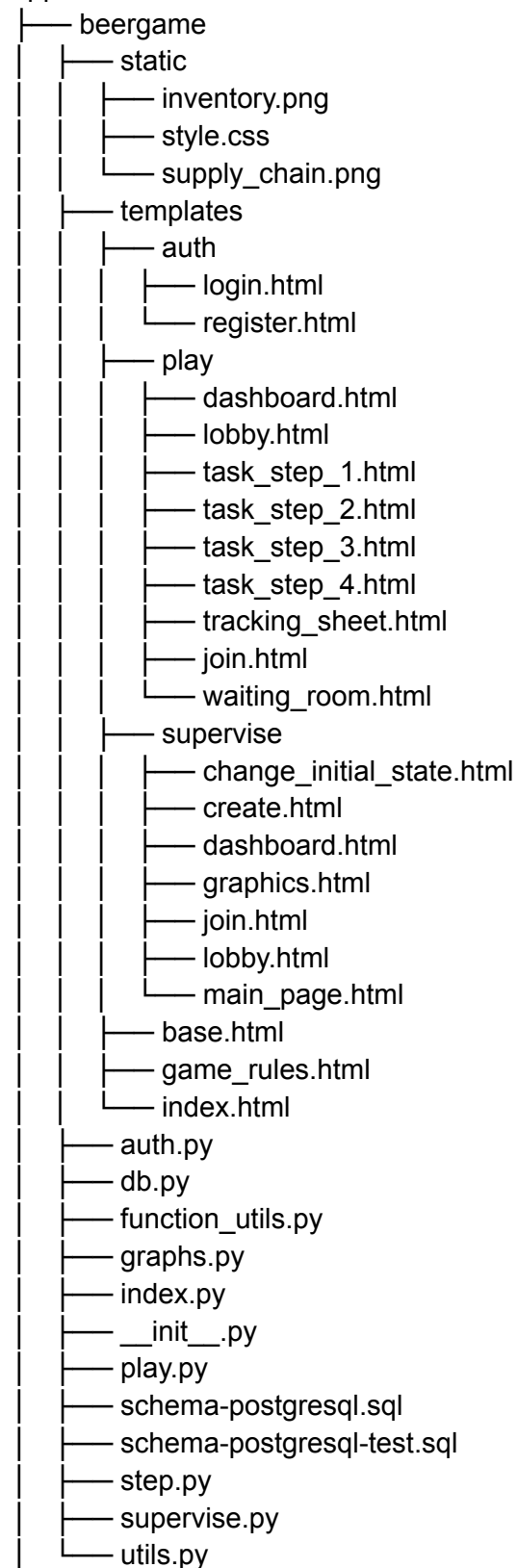
Desper'Albi

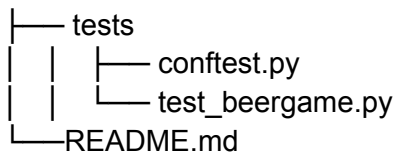
Membres de l'équipe : CHAN Patrick, DAGE Louis, DAN
Andreea, LAANAYA Chaymae, LECOURT Guillaume

Organisation des fichiers	3
Organisation des templates	4
Convention de nommage	5

Organisation des fichiers

Voici l'organisation de nos fichiers pour le projet beergame :





L'application est divisée en trois parties :

- l'authentification et la création de compte
- la simulation de la chaîne logistique par un superviseur
- le contrôle d'un acteur de la chaîne logistique par un joueur

Pour chacune de ces parties, on retrouve un fichier contenant le Blueprint et les routes flask (auth.py, supervise.py et play.py).

La logique du jeu (passage aux rounds suivant, enregistrement des commandes, ...) est écrite dans le fichier step.py.

Les fichiers schema-postgresql.sql et db.py sont nécessaires à la création des tables de la base de données et à l'utilisation de l'ORM sqlalchemy. Le fichier schema-postgresql-test.sql est utilisé pour initialiser la base de données de test.

Dans le fichier index.py se trouve la route pour accéder à la page d'accueil de l'application.

Le fichier function_utils.py contient un début de factorisation du code des fichiers play.py et step.py.

Les graphiques des pénalités sont définis dans le fichier graphs.py.

Le dossier template est divisé en :

- un sous-dossier auth contenant les templates de création de compte et de connexion à l'application.
- un sous-dossier play contenant les templates utilisés dans les routes pour les joueurs.
- un sous-dossier supervise contenant les templates utilisés dans les routes du superviseur.

Les templates utilisés par les joueurs et les superviseurs sont à la racine du dossier templates.

Organisation des templates

Le fichier base.html définit la structure des fichiers html de notre projet.

Dans la partie superviseur, les fichiers main_page.html, graphics.html et game_rules.html sont des fichiers appelés par dashboard.html pour afficher les différents onglets du tableau de bords du superviseur.

Les fichiers create.html, change_initial_state.html, join.html et lobby.html sont les templates utilisés pour créer la chaîne logistique depuis la chaîne modèle décrite dans le cahier des charges.

Dans la partie joueur, les fichiers task_step_X.html sont les fichiers possédant les formulaires de jeu des différentes étapes de jeu. Ils sont utilisés par dashboard.html pour permettre au joueur d'avancer dans la partie.

La salle d'attente avant le lancement de la partie et pour les étapes où il est nécessaire que tous les joueurs soient prêts est défini dans le fichier waiting_room.html.

Convention de nommage

Nous avons suivi les instructions de la PEP8 pour le nommage des fonctions et des variables.