

Documentation Officielle

DROP DA BOMB

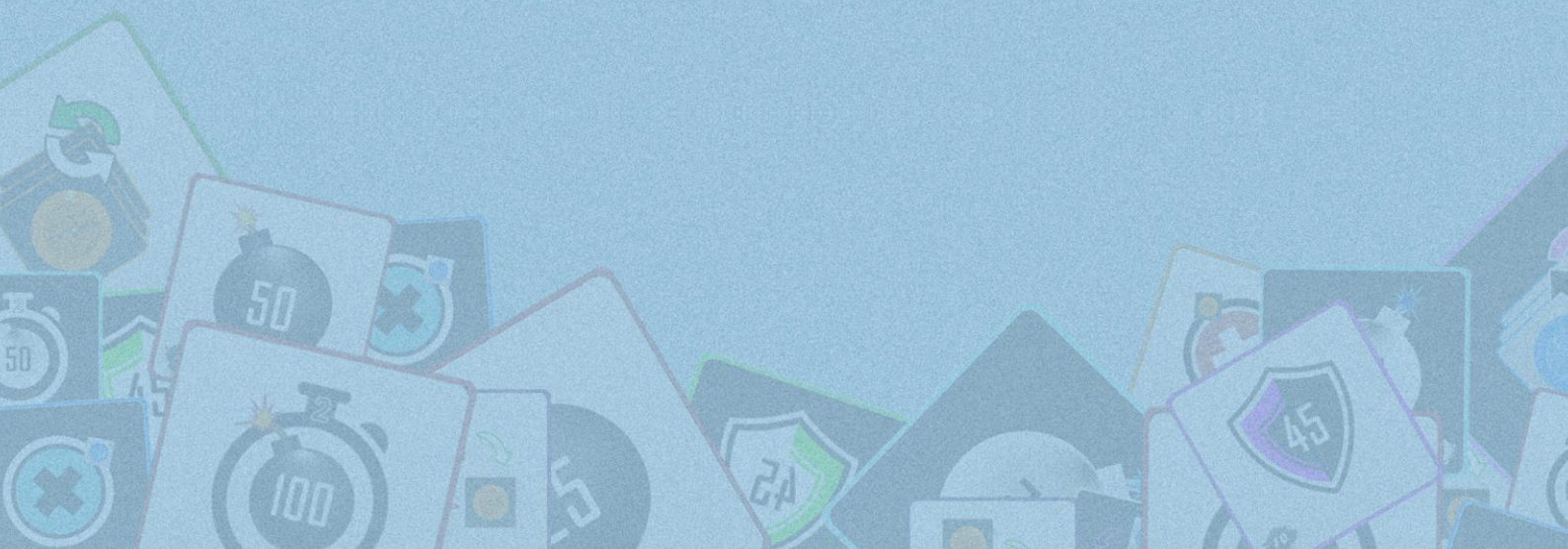


TABLE DES MATIERES

Introduction.....	3
Le jeu en détail	4
Les regles	4
Les Cartes	5
Les Modes de Jeu	6
Structure du projet.....	7
La partie Client	8
La partie Serveur	8
Serveur distant	8
Node.js.....	8
Module Express	8
Module Socket.io.....	8
Module MySQL.....	8
Module Jade	8
Sources et Bibliographie.....	9

INTRODUCTION

Drop Da Bomb est un jeu de plateau/cartes en ligne.

Il se base sur un ensemble de cartes (*Cartes*) collectionnables (*Inventaire*) par un joueur (*Compte*) afin de composer une ou plusieurs « main de jeu » (*Deck*).

Ces cartes peuvent être obtenues de diverses manières mais principalement via la boutique (*Shop*) qui permet d'acheter avec différentes monnaies des lots de cartes (*Packs*). Il existe différents types et raretés pour les cartes.

Une partie (*Match*) oppose deux joueurs, dans une arène spécifique avec des règles et des modes de jeu précis ; à tour de rôle les joueurs peuvent utiliser les cartes de leur Deck alors en main pour tenter de faire basculer l'objectif (« la bombe ») dans le camp de leur adversaire.

Si la bombe explose ou se trouve dans le camp d'un joueur à la fin du temps imparti, la partie est perdue par celui-ci ; elle est gagnée par l'autre qui pourra alors remporter des récompenses (Cartes, Monnaie Virtuelle, etc..).

Ce jeu s'inspire par moments des jeux du même type devenus aujourd'hui des grands classiques (Yu-Gi-Oh, Clash Royale, HearthStone) mais se démarque par bien des aspects afin de se créer une véritable identité, un gameplay unique et tente de se faire sa place parmi les classiques cités précédemment.

Ce projet concerne donc la réalisation de ce jeu ainsi que de toutes ses composantes à savoir :

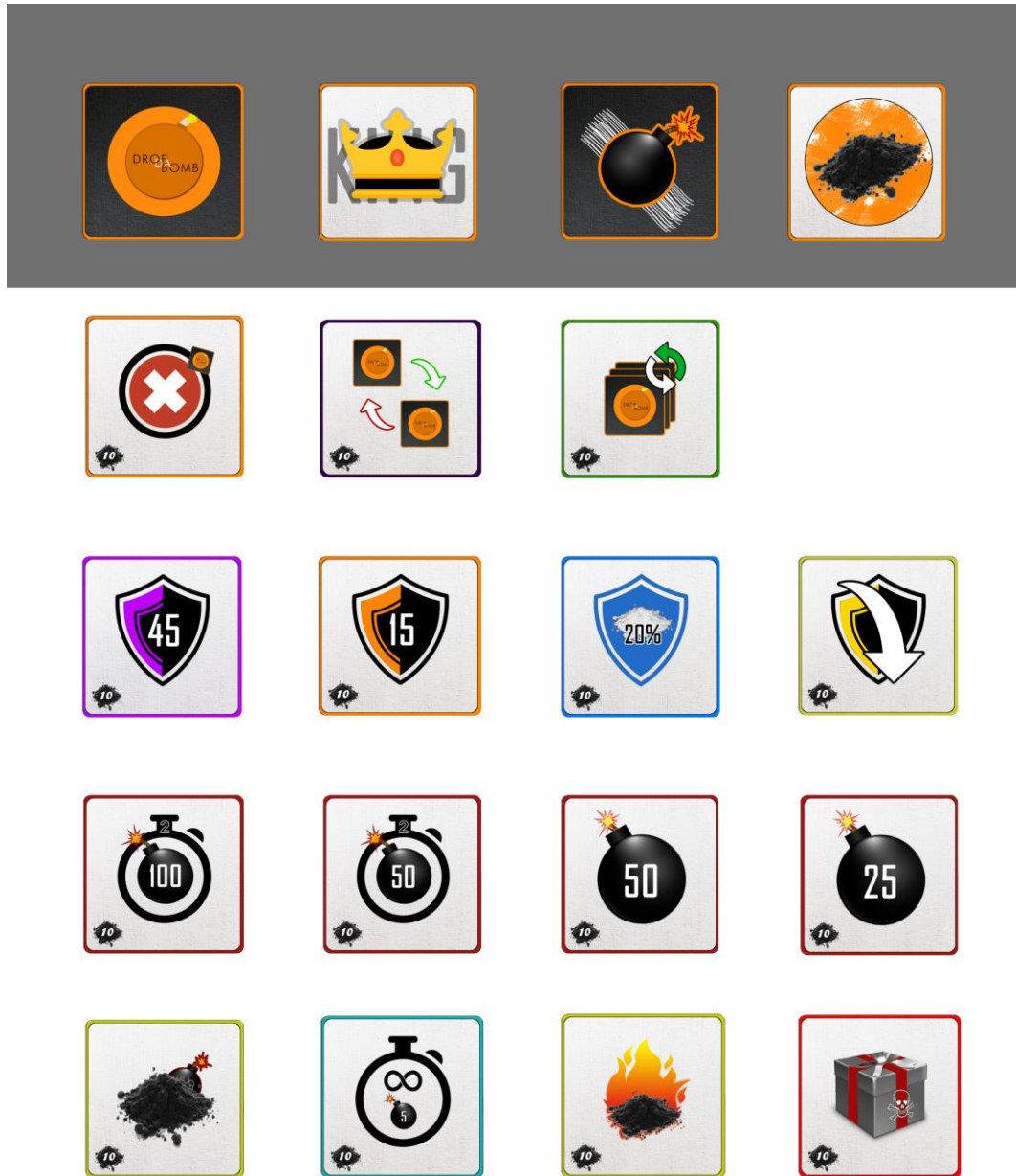
- Réalisation du jeu pour clients web
- Réalisation d'une interface de gestion pour clients web
- Réalisation d'une interface web pour administrateurs

A plus long terme, les objectifs sont de développer une version « application » pour smartphones, ainsi que de maintenir et faire évoluer le jeu au travers de nouveaux contenus, nouveaux modes de jeux, évènements, etc...

LE JEU EN DETAIL

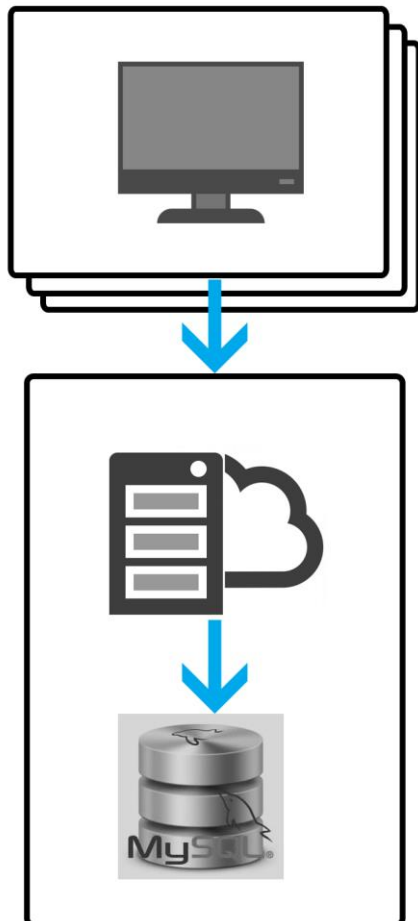
LES REGLES

LES CARTES



LES MODES DE JEU

STRUCTURE DU PROJET



Clients

- Tous OS & Tous Navigateurs
- Se connecte au serveur distant pour jouer et pour administrer son compte

Serveur distant

- Serveur Node.js
 - * Express
 - * Socket.io
 - * MySQL
 - * Jade
- Base de Données (MySQL)

Le projet DropDaBomb est basé sur une architecture Client-Serveur classique.

Le client est un client web, il est donc ouvert à tous les systèmes d'exploitation, tous les navigateurs, quel que soit le support.

Le serveur est un serveur distant, adressé par une IP publique, qui repose sur deux technologies : *Node.js* pour l'aspect purement serveur (détaillé dans les parties suivantes) et *MySQL* pour le serveur Base de Données. Seul le serveur *Node.js* est autorisé à échanger avec la base de données, le client communique donc uniquement avec le serveur *Node.js*.

Dans un souci de simplification on parlera de « serveur » pour le serveur Node.js et de « base de données » ou « BDD » pour la partie serveur MySQL.

LA PARTIE CLIENT

LA PARTIE SERVEUR

SERVEUR DISTANT

NODE.JS

MODULE EXPRESS

MODULE SOCKET.IO

MODULE MYSQL

MODULE JADE

SOURCES ET BIBLIOGRAPHIE