

Table des matières

[Création de la base de données 3](#_Toc479954442)

[Création des objets de View 3](#_Toc479954443)

[Servlet de Boutique 4](#_Toc479954444)

[Servlet de Compte 4](#_Toc479954445)

[Création des cartes 4](#_Toc479954446)

[Pages JSP 5](#_Toc479954447)

[Création de comptes 5](#_Toc479954448)

[Visualisation de la Boutique 5](#_Toc479954449)

[Feuilles de style (CSS) 5](#_Toc479954450)

[Supplément 5](#_Toc479954451)

[Création d’un serveur de jeu 5](#_Toc479954452)

[Création d’un client de jeu 5](#_Toc479954453)

[Création d’une interface de jeu 5](#_Toc479954454)

[Design et création de cartes jouables 5](#_Toc479954455)

# Création de la base de données

Cette tâche a été réalisé par l’ensemble du groupe. Nous avons commencé par une étude des besoins « immédiats », suivi par une étude par anticipation des besoins futurs.

En effet, puisque nous travaillons sur ce projet avec des objectifs au-delà du cadre du projet « scolaire », c’est-à-dire avec la vraie ambition de produire le jeu et le rendre public, nous devons construire une base de données la plus complète possible, fiable et robuste. Le but est de réfléchir suffisamment lors de la conception pour avoir à effectuer un nombre minimal de modifications dans le futur.

Nous avons donc construit un MCD complet, ouvert à l’extension et optimisé (redondance minimale, efficacité des tables/relations).

# Création des objets de View

Les Objets de View sont des Objets Java (des fichiers Java écrits sous forme « orienté objet ») qui représentent les différentes structures « utiles » de notre base de données.

Ce que j’appelle « structures utiles » dans cette section sont les différents objets, les différentes tables qui matérialisent des composants concrets de notre jeu/site, tels qu’une Carte de jeu, une Icone de Carte, un Deck de cartes, etc…

Ces objets ont été créés afin d’être manipulés facilement et efficacement par les Servlets ; il se trouvent dans le dossier « View » (lui-même contenu dans le dossier « src ») de notre architecture.

NB : Un objet dans notre cas est un fichier qui comprend : les attributs de notre objet, les accesseurs et modificateurs (« setter/getter » des attributs et les constructeurs (construit l’objet en remplissant ses attributs par les valeurs fournies).

# Servlet de Boutique

J’ai réalisé une des fonctionnalités de la partie « Boutique » de notre site : la partie Affichage.

Il s’agit du fichier « ShopViewServlet.java » ( /src/ShopServlets/ ) .

Ce fichier traite la requête du client désirant voir la boutique, en lui renvoyant les informations à afficher (ces informations sont alors traités pour afficher à l’écran par la page Jsp coté client).

Les informations à afficher sont envoyées au format JSON et contiennent, entre autres, les packs que le client peut acheter (disponibles en boutiques et pas encore achetés), les boosts que le client peut acheter (« »), les icones que le client peut acheter (« »), etc...

# Servlet de Compte

J’ai réalisé une des fonctionnalités de la partie « Création de Compte » de notre site.

Il s’agit du fichier « CreateAccountServletNavigator.java » ( /src/AccountServlets ).

Ce fichier traite la requête du client qui a rempli et envoyé le formulaire de création de compte. On récupère le contenu des champs requis, on procède à diverses vérifications (les mots de passe qui correspondent, ou la non-présence d’un compte existant avec le pseudo désiré par exemple) et on redirige alors l’utilisateur selon le statut (résultat) de la création de compte (on redirige vers la même page avec un message d’erreur adapté en cas d’échec par exemple).

# Création des cartes

J’ai imaginé, dessiné et conçu les visuels des différentes Cartes du jeu.

Réalisation sous Photoshop.

# Pages JSP

## Création de comptes

## Visualisation de la Boutique

# Feuilles de style (CSS)

Création d’une « charte graphique » pour l’ensemble du site :

* Choix des couleurs principales
* Choix du Layout général (barre de navigation, position de l’icône principale, etc..)
* Choix du background des pages du site
* …

Création de feuilles de style (.css) pour chaque page.

Analyse et choix graphiques afin de « styliser » au mieux les éléments spécifiques de chaque page (Boutique, Administration, Gestion des Decks, Création de Compte, Gestion de Compte).

# Supplément

## Création d’un serveur de jeu

## Création d’un client de jeu

## Création d’une interface de jeu

## Design et création de cartes jouables