

Soutenance de projet : jeu de cartes en ligne

TER de licence informatique, deuxième année

Maëlle Beuret, Othmane Farajallah, Bachar Rima

6 juin 2017



Sommaire

1 Introduction

2 Outils utilisés

3 Fonctionnalités du jeu

4 Conclusion



Introduction

Contexte du jeu

Les Voyageurs de Kaeraly : Jeu de cartes coopératif en ligne



Introduction

Contexte du jeu

Les Voyageurs de Kaeraly : Jeu de cartes coopératif en ligne

Le but du jeu : Tuer le Loup Alpha



Introduction

Contexte du jeu

Les Voyageurs de Kaeraly : Jeu de cartes coopératif en ligne

Le but du jeu : Tuer le Loup Alpha

Les moyens : ■ Traverser différentes zones (forêt, rivière, plaine)



Introduction

Contexte du jeu

Les Voyageurs de Kaeraly : Jeu de cartes coopératif en ligne

Le but du jeu : Tuer le Loup Alpha

- Les moyens :
- Traverser différentes zones (forêt, rivière, plaine)
 - S'équiper d'armure ou d'armes



Introduction

Contexte du jeu

Les Voyageurs de Kaeraly : Jeu de cartes coopératif en ligne

Le but du jeu : Tuer le Loup Alpha

- Les moyens :
- Traverser différentes zones (forêt, rivière, plaine)
 - S'équiper d'armure ou d'armes
 - Utiliser des potions



Introduction

Contexte du jeu

Les Voyageurs de Kaeraly : Jeu de cartes coopératif en ligne

Le but du jeu : Tuer le Loup Alpha

- Les moyens :
- Traverser différentes zones (forêt, rivière, plaine)
 - S'équiper d'armure ou d'armes
 - Utiliser des potions

Inspirations et origines

- Jeux de rôle sur table, et jeux de société (*Munchkin*)



Introduction

Contexte du jeu

Les Voyageurs de Kaeraly : Jeu de cartes coopératif en ligne

Le but du jeu : Tuer le Loup Alpha

- Les moyens :
- Traverser différentes zones (forêt, rivière, plaine)
 - S'équiper d'armure ou d'armes
 - Utiliser des potions

Inspirations et origines

- Jeux de rôle sur table, et jeux de société (*Munchkin*)
- Collaboration avec des illustrateurs (Suisse, Roumanie, Pays Bas)



Introduction

Contexte du jeu

Les Voyageurs de Kaeraly : Jeu de cartes coopératif en ligne

Le but du jeu : Tuer le Loup Alpha

- Les moyens :
- Traverser différentes zones (forêt, rivière, plaine)
 - S'équiper d'armure ou d'armes
 - Utiliser des potions

Inspirations et origines

- Jeux de rôle sur table, et jeux de société (*Munchkin*)
- Collaboration avec des illustrateurs (Suisse, Roumanie, Pays Bas)
- Projet TER : un défi de développement



Outils utilisés I

Technologies

JavaScript : Langage de programmation événementiel pour la dynamisation des pages web côté client



Outils utilisés I

Technologies

JavaScript : Langage de programmation événementiel pour la dynamisation des pages web côté client

NodeJS : ■ Une plateforme JavaScript côté serveur basée sur le moteur de JavaScript de Google Chrome V8, façonnée selon le modèle non-bloquant et intégrant des fonctions de *callback*



Outils utilisés I

Technologies

JavaScript : Langage de programmation événementiel pour la dynamisation des pages web côté client

-
- NodeJS** :
- Une plateforme JavaScript côté serveur basée sur le moteur de JavaScript de Google Chrome V8, façonnée selon le modèle non-bloquant et intégrant des fonctions de *callback*
 - Développement d'applications en temps réel, surtout les applications web et réseaux, en utilisant, parmi d'autres, la technologie de WebSocket qui permet un échange bilatéral synchrone entre les clients et le serveur



Outils utilisés I

Technologies

JavaScript : Langage de programmation événementiel pour la dynamisation des pages web côté client

- NodeJS** :
- Une plateforme JavaScript côté serveur basée sur le moteur de JavaScript de Google Chrome V8, façonnée selon le modèle non-bloquant et intégrant des fonctions de *callback*
 - Développement d'applications en temps réel, surtout les applications web et réseaux, en utilisant, parmi d'autres, la technologie de WebSocket qui permet un échange bilatéral synchrone entre les clients et le serveur
 - multi-plateforme, asynchrone, événementielle, très rapide, monothread, libre et open-source (Licence MIT)



Outils utilisés II

Technologies

- jQuery : ■ Une bibliothèque JavaScript libre et multi-plateforme permettant la dynamisation des pages web



Outils utilisés II

Technologies

- jQuery :
- Une bibliothèque JavaScript libre et multi-plateforme permettant la dynamisation des pages web
 - Manipulation du DOM (*Document Object Model*)



Outils utilisés II

Technologies

- jQuery :
- Une bibliothèque JavaScript libre et multi-plateforme permettant la dynamisation des pages web
 - Manipulation du DOM (*Document Object Model*)
 - Gestion des événements



Outils utilisés II

Technologies

- jQuery :
- Une bibliothèque JavaScript libre et multi-plateforme permettant la dynamisation des pages web
 - Manipulation du DOM (*Document Object Model*)
 - Gestion des événements
 - Intégration d'animations et des effets visuels, etc



Outils utilisés II

Technologies

- jQuery :
- Une bibliothèque JavaScript libre et multi-plateforme permettant la dynamisation des pages web
 - Manipulation du DOM (*Document Object Model*)
 - Gestion des événements
 - Intégration d'animations et des effets visuels, etc

D3 : Une bibliothèque JavaScript offrant une myriade de fonctionnalités et permettant un rendu graphique élégant en intégrant une multitude d'animations et la possibilité de création/manipulation d'objets SVG



Outils utilisés II

Technologies

- jQuery :**
- Une bibliothèque JavaScript libre et multi-plateforme permettant la dynamisation des pages web
 - Manipulation du DOM (*Document Object Model*)
 - Gestion des événements
 - Intégration d'animations et des effets visuels, etc

D3 : Une bibliothèque JavaScript offrant une myriade de fonctionnalités et permettant un rendu graphique élégant en intégrant une multitude d'animations et la possibilité de création/manipulation d'objets SVG

MongoDB : Un SGBD (Système de Gestion de Base de Données) multiplateforme, noSQL, libre et open-source, permettant le stockage et la manipulation des objets de type BSON (JSON Binaire) où JSON est une notation utilisé comme moyen très efficace pour le stockage, le transfert, et la manipulation des données



Outils utilisés III

Outils de développement

Atom : Un éditeur de texte multi-plateforme, libre et open-source développé par GitHub



Outils utilisés III

Outils de développement

- Atom** : Un éditeur de texte multi-plateforme, libre et open-source développé par GitHub
- Git** : Un gestionnaire de versions permettant de stocker les différentes versions de l'ensemble des fichiers d'un projet localement et sur un serveur appelé un "dépôt" (*repository*) tel que *GitHub*, pour faciliter la collaboration entre développeurs



Fonctionnalités du jeu

Architecture du site



Fonctionnalités du jeu

Architecture du site

Site web composé de trois pages différentes :

- Page d'accueil
- Règles du jeu
- Remerciements



Fonctionnalités



FIGURE — Aperçu de la page du jeu et ses différents éléments.



Démonstration



Conclusion

Fonctionnalités intégrées

- Les mécanismes de base comme le tour par tour et le tirage de cartes



Conclusion

Fonctionnalités intégrées

- Les mécanismes de base comme le tour par tour et le tirage de cartes
- L'affichage graphique de tous les éléments



Conclusion

Fonctionnalités intégrées

- Les mécanismes de base comme le tour par tour et le tirage de cartes
- L'affichage graphique de tous les éléments
- L'implémentation des éléments cartographiques



Conclusion

Fonctionnalités intégrées

- Les mécanismes de base comme le tour par tour et le tirage de cartes
- L'affichage graphique de tous les éléments
- L'implémentation des éléments cartographiques
- Les fonctions d'interaction avec les cartes



Conclusion

Fonctionnalité manquante



Conclusion

Fonctionnalité manquante

- Le combat avec le monstre



Conclusion

Apports personnels

- Apprentissage d'un nouveau langage de programmation : **JS**
- L'utilisation de technologies très puissantes telles que **NodeJS** et les **WebSockets**
- Enrichissement de notre expérience en gestion de projets

