

Proposition commerciale

Projet web : Anagrammes

ANSIOT Loris

TUSSY-VASSILIEFF Arnaud

G3

2 Avril 2017

Principe – Règles :

Le but du jeu, comme son nom l'indique, est de retrouver tous les anagrammes existants dans la langue française formés à partir de 8 lettres affichées dans un ordre qui ne forme pas de mot. Celles-ci sont choisies par le serveur. Le joueur a 60 secondes pour retrouver le plus d'anagrammes possibles. A chaque bonne réponse le chronomètre gagne 5 secondes, et à chaque mauvaise réponse le chronomètre continue son compte à rebours.

Les 8 lettres sont affichées en haut de la page, le joueur dispose d'une zone de saisie pour y insérer ses propositions de mots. Les mots trouvés s'affichent directement dans une liste de mots découverts, visible par le joueur.

Comme dans n'importe quel jeu, à la fin d'une partie, le joueur peut recommencer une partie ou quitter le jeu.

Fonctionnalités :

Le joueur peut s'inscrire pour pouvoir enregistrer son score ou se connecter si il s'est déjà inscrit. Sinon, il peut jouer en tant qu'invité et son score s'enregistrera avec un pseudo choisi au hasard par le serveur.

A tout instant, le joueur peut consulter les règles du jeu ainsi que les meilleurs scores. Il peut également demander un nouveau tirage de lettres, dans ce cas, la partie recommence et le chronomètre repart à 60 secondes.

Le compte à rebours se fait de manière dynamique, c'est-à-dire que le temps restant est affiché à chaque instant. A la fin du compte, le jeu s'arrête et le score du joueur est affiché ainsi qu'un classement des joueurs. Il a alors la possibilité de le partager sur les réseaux sociaux tels que Facebook et Twitter, ou bien d'enregistrer son score sur le site.

Le code sera optimisé, de sorte à rendre cette application web la plus rapide et la plus simple d'utilisation possible. Cela se fera par un bon développement de scripts en PHP ainsi que en Javascript côté client, permettant de dynamiser le tout.

Décomposition du code :

Code côté serveur :

- Tirage de lettres (PHP : traitement basique de données)
- Vérification de la faisabilité des mots à partir des lettres tirées (PHP : comparaison et recherche dans un dictionnaire de mots français à 8 lettres)
- Vérification existence de mots proposés (PHP : comparaison et recherche dans le même dictionnaire)
- Test de découverte de tous les mots possibles (PHP : recherche dans le dictionnaire)
[c'est-à-dire que l'on regarde si le joueur a trouvé tous les mots possibles à former avec les 8 lettres proposées]
- Connexion/Déconnexion (PHP : persistance + data)
- Enregistrement du score (PHP : persistance + data)
- Chargement du classement et positionnement du joueur (PHP : recherche et comparaison dans la liste des scores : persistance + data)

Code côté client :

- Affichage compte à rebours (HTML,CSS,JS)
- Affichage des mots découverts dans la liste (HTML,CSS,JS)
- Page d'accueil (HTML, CSS)
- Page de connexion/déconnexion (HTML, CSS)
- Interface graphique du jeu (HTML, CSS)
- Affichage des règles (sorte de pop-up comme sur certains sites, HTML, CSS, JS)
- Affichage du score (HTML, CSS, JS)
- Affichage du classement des joueurs (HTML, CSS, JS)
- Option partage de score sur les réseaux sociaux (Simples boutons cliquables avec appel de fonction javascript : HTML, CSS, JS)

Répartition des tâches :

Code côté serveur	Code côté client	Responsable(s)
Tirage de lettres	Affichage compte à rebours	Loris
Vérification faisabilité mot	Affichage mots découverts	Arnaud
Vérification existence mot proposé	Page d'accueil, connexion/déconnexion	Loris
Test découverte de tous les mots	Interface principale du jeu	Arnaud
Connexion/Déconnexion	Affichage des règles	Loris/Arnaud
Enregistrement du score	Affichage score/classement	Arnaud
Chargement classement et positionnement joueur	Option partage du score sur les réseaux sociaux	Loris