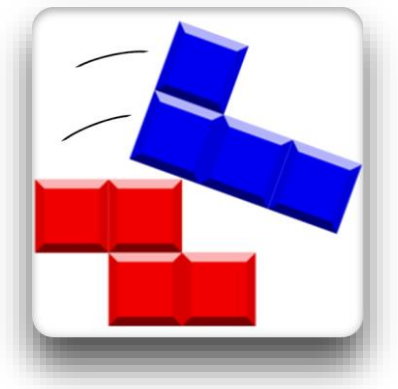


# Awkward Towers



Arthur Vella, Gauthier Michon, Mattéo Christophe

## ***1) Rôles de chacun***

Arthur :

- Développement du moteur de jeu
- Développement de l'interface de jeu
- Intégration du jeu au site

Gauthier :

- Conception des maquettes
- Lien front-back

Mattéo :

- Développement de l'API
- Lien Front-Back

## ***II) Technologies utilisées***

**Figma** : Conception du site

**Express JS + Mongo DB**: Back (API)

**P5 JS** : Création du canevas de jeu

**Matter JS** : Création de la physique de gravité

**Electron** : Application Web Standalone

## ***III) Structure algorithmique***

MVC (Modèle Vue-Controller) : Très utilisé dans les applications web.  
Présent dans le Front et le Back

## ***IV) Liste des fonctionnalités validées***

Data :

- BDD
- ORM
- API
- CRUD

Moteur de jeu

- Simulation physique
- Déroulé du jeu
- Highscore

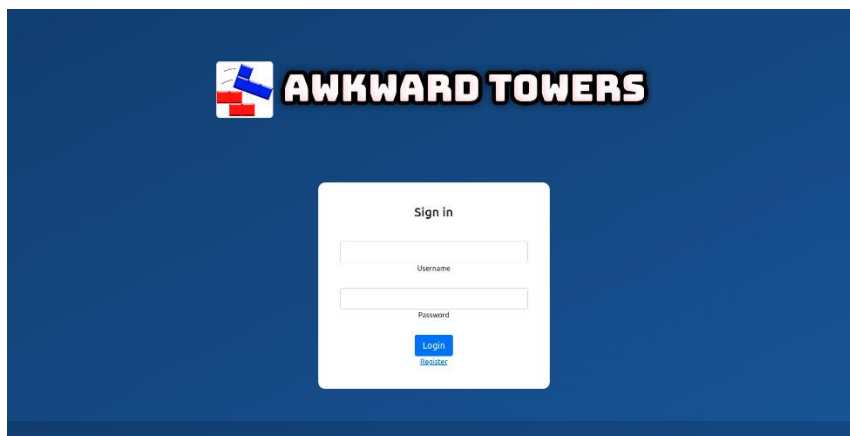
Cosmétiques :

- Implémentation boutiques
- Achat de cosmétiques
- Cosmétiques affichées en jeu

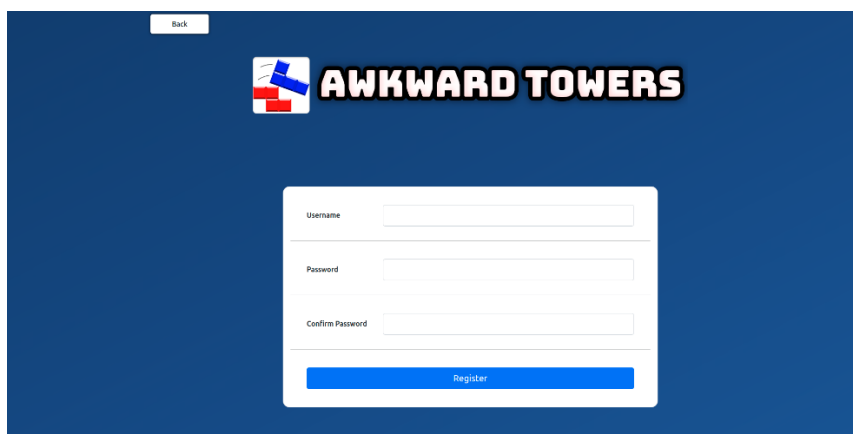
## V) *Explications des fonctionnalités principales*

- Tetris fonctionnel avec gestion de gravité
- Création, édition, suppression de compte utilisateur
- Système de highscore + Leaderboard
- Gain de monnaie in-game + utilisation de cette dernière pour acheter des cosmétiques

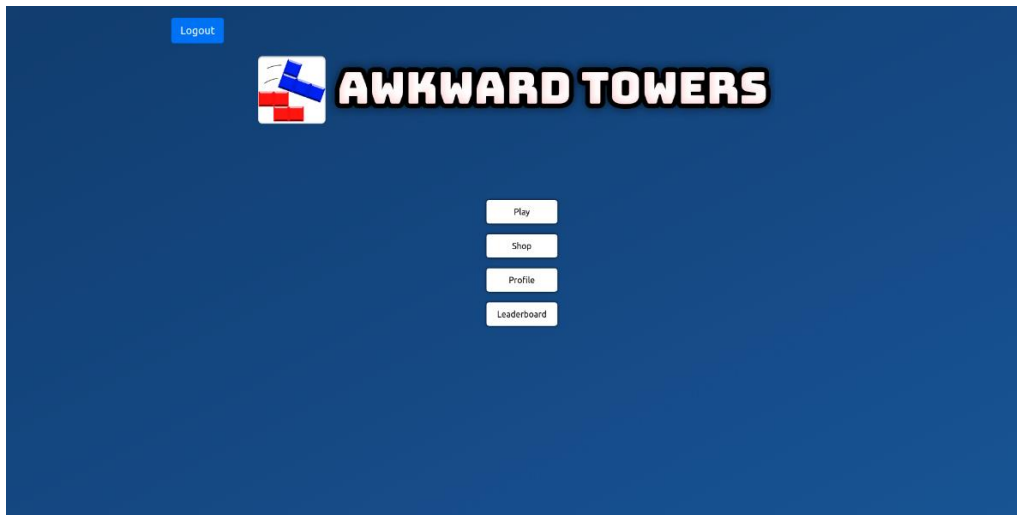
## VI) *Captures d'écran*



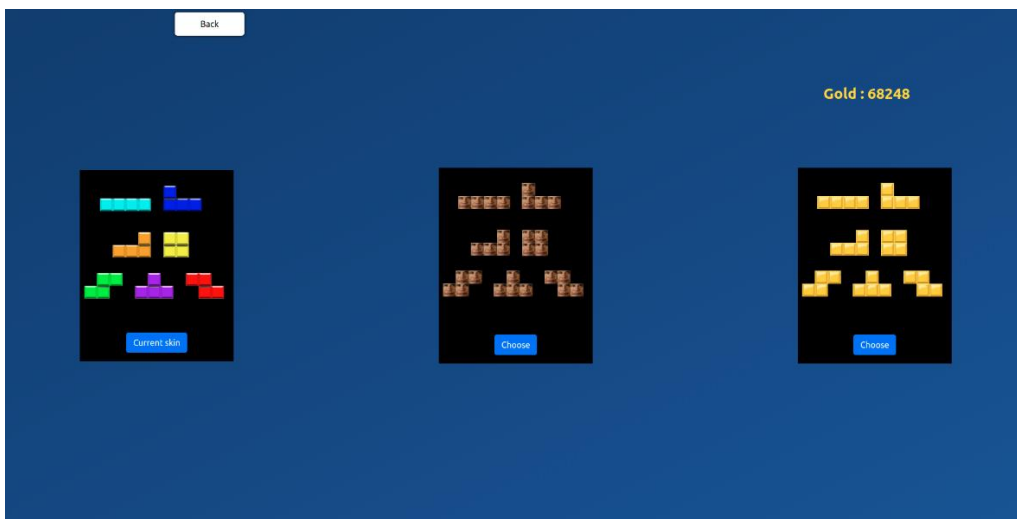
Écran de connexion



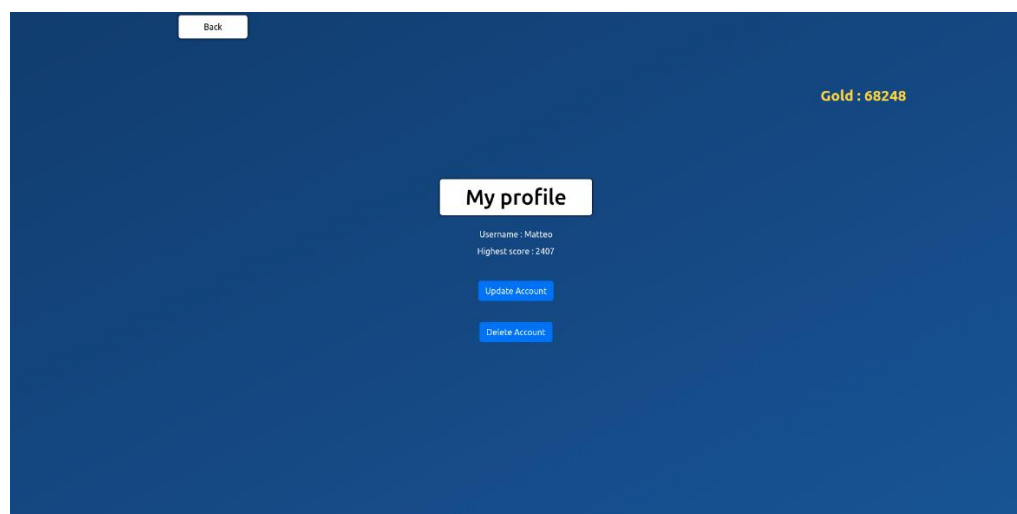
Écran de création de compte



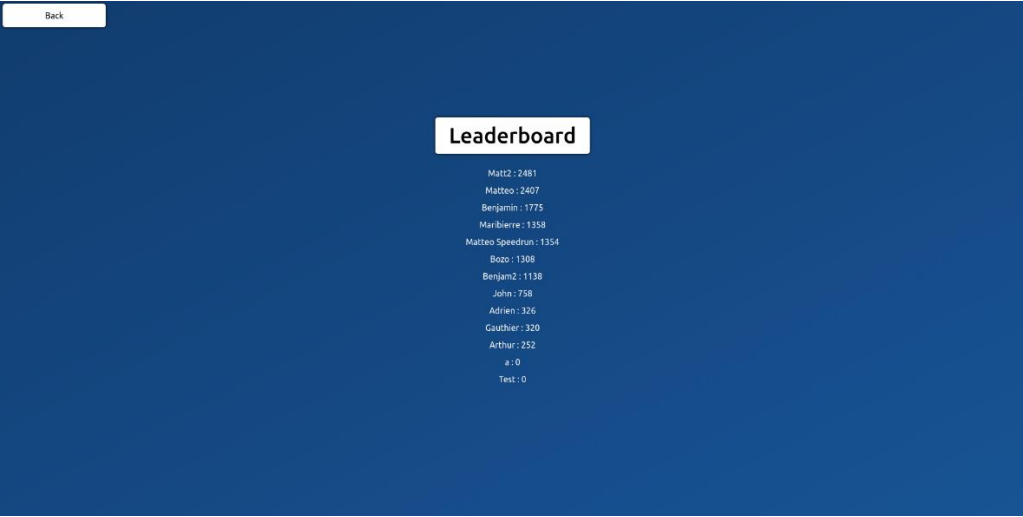
Accueil



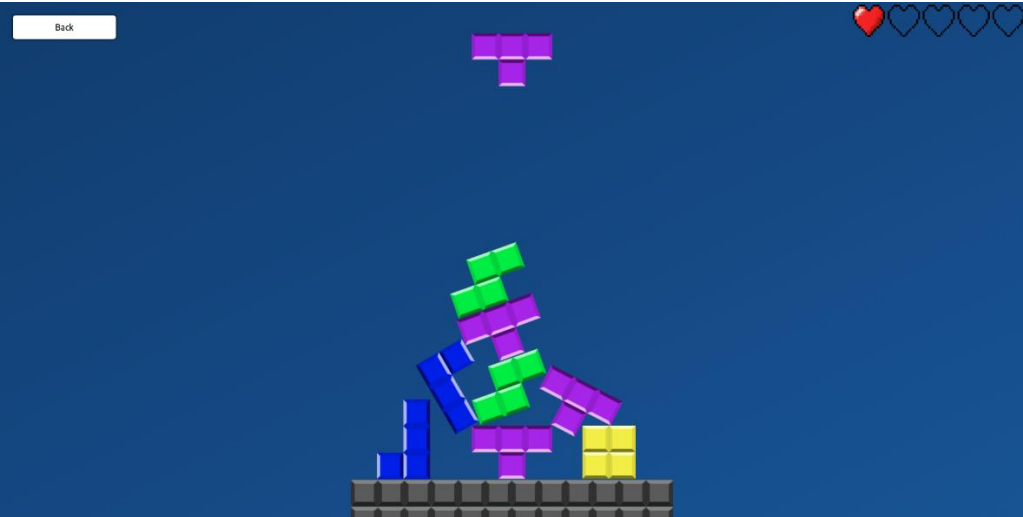
Boutique



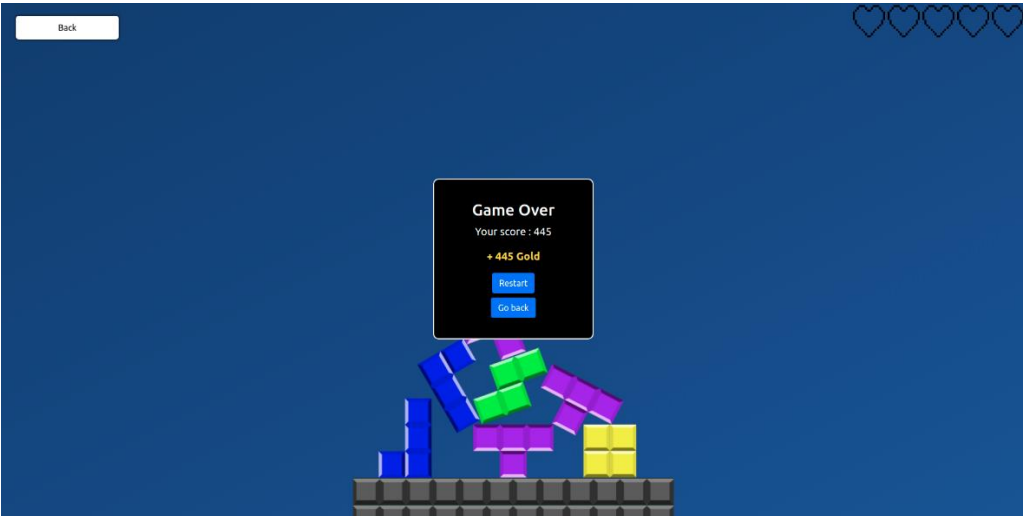
Page de profile



Leaderboard



Jeu en cours



Fin de partie