

Document programmeur
Sujet : Jeu d'échec avec brouillard de guerre

Florian Bueno

Décembre 2021 - Février 2022

Table des matières

1	Introduction	2
2	Description du code	2
2.1	Création de compte	2
2.2	Authentification et déconnexion	2
2.3	Gestion de l'identité d'un joueur connecté	2
2.4	Sélection des parties à regarder, à continuer, à rediffuser ou défier un joueur	2
3	Tests unitaires	2
3.1	Sur la création du compte	2
3.2	Sur l'authentification et la déconnexion	3
3.3	Sur la gestion de l'identité d'un joueur connecté	3
3.4	Sur la sélection des parties à regarder, à continuer, à rediffuser ou défier un joueur	3

1 Introduction

Ce présent document vise à aider à la réutilisation du code.

2 Description du code

2.1 Création de compte

La gestion de création de compte se réalise à partir des fichiers **register.json.php** et **log.js**. La création de compte nécessite 3 éléments : un pseudo, un mot de passe et une adresse mail.

Plusieurs conditions d'inscription ont été implémentées. Le pseudo ne doit pas déjà être existant dans la base de données contenant l'intégralité des joueurs inscrits. Le pseudo et le mot de passe doivent être de taille supérieure ou égale à 3 caractères.

La création du compte démarre lorsque l'événement listener de clic sur le **bouton_regis** est réalisé.

2.2 Authentification et déconnexion

La gestion de l'authentification se réalise à partir des fichiers **auth.json.php**, **log.js** et **outils.js**.

Deux erreurs peuvent être renvoyées suite à une erreur d'authentification : le pseudo n'existe pas ou le mot de passe inscrit est erroné.

L'authentification d'un compte démarre lorsque l'événement listener de clic sur le **bouton_login** est réalisé.

Les boutons déconnexion présents sur les différentes pages .html ramènent l'utilisateur sur la page d'accueil. Pour recommencer à effectuer des parties, il doit se reconnecter.

2.3 Gestion de l'identité d'un joueur connecté

L'identité du joueur connecté est conservée côté client avec l'APIWebStorage suite à sa connexion ou à son inscription dans **log.js**.

Elle permet d'effectuer un "tri" dans les données renvoyées par les requêtes en fonction des données attendues notamment en ce qui concerne les parties à continuer ou à observer.

Cette identité est supprimée côté client après un processus de déconnexion.

2.4 Sélection des parties à regarder, à continuer, à rediffuser ou défier un joueur

Ces fonctionnalités ne sont pas entièrement implémentées.

Le processus de sélection des parties à commencer ou à continuer s'effectue depuis les fichiers présents dans le dossier **choixPartie**.

La possibilité de défier un joueur ou de rejoindre une partie se fait à partir des fichiers **choixPartie.js**, **choixPartie.html**, **partie.json.php** et **auth.json.php**. Celles d'observer une partie ou de rediffuser se réalisent depuis les fichiers **choixObservation.js**, **choixObservation.html** et **partie.json.php**.

3 Tests unitaires

Afin de tester les différentes fonctionnalités du code, des tests unitaires ont été réalisés.

3.1 Sur la création du compte

Le bon fonctionnement de cette fonctionnalité s'effectue par un double contrôle : contrôle des erreurs de création de compte et contrôle de l'inscription dans la base de données.

Dans le 1er cas, pour provoquer une erreur sur l'unicité d'un pseudo, il faut s'inscrire avec un pseudo déjà existant dans la base de données. Pour provoquer des erreurs de tailles de pseudos ou de mots de passes, il faut s'inscrire avec un pseudo ou un mot de passe de taille strictement inférieure à 3 caractères. Dans le 2nd cas, il faut s'inscrire en respectant les conditions d'inscription sur le pseudo et le mot de passe puis regarder si l'inscription a été enregistrée dans la base de données.

3.2 Sur l'authentification et la déconnexion

L'authentification s'est correctement réalisée lorsque le pseudo du joueur connecté est affiché sur la gauche des pages. 2 erreurs d'authentifications peuvent être provoquées : par l'utilisation d'un pseudo non inscrit ou par une erreur de mot de passe.

La déconnexion se vérifie par le statut joueur non connecté affiché sur la gauche des pages. De plus, les fonctionnalités des pages sont limitées lorsque le joueur est déconnecté.

3.3 Sur la gestion de l'identité d'un joueur connecté

Cette gestion de l'identité se contrôle de la même façon que le processus de connexion et de déconnexion. Ces deux procédés sont liés. La gestion permet en particulier d'afficher le pseudo sur le côté de la page et de faire les bonnes requêtes auprès des bases de données.

3.4 Sur la sélection des parties à regarder, à continuer, à rediffuser ou défier un joueur

Ces procédés se vérifient par contrôle des tableaux affichés sur les pages par rapport aux données inscrites dans les bases de données.