

## Document Post-Mortem - TPP ESIR GAMESERV2

Le projet est construit avec JHipster. La partie front-end est réalisée en JS, avec Angular, et la partie back-end est réalisée en Java avec Springboot.

### Front-end :

Pour le développement au niveau front-end, il faut aller dans ce dossier : [TPP\\_ESIR\\_GAMESERV2/TPP\\_ESIR\\_GAMESERV2\\_jhipster/src/main/webapp/app](#)

On y trouvera le package pour implémenter l'interface des jeux dans : [/games](#)

Pour la page d'accueil : [/layouts](#)

On trouvera les images (logos) des différents jeux dans le package : [src/main/webapp/content/images](#)

Pour lancer le front-end (l'interface client) rendez-vous dans le dossier [TPP\\_ESIR\\_GAMESERV2/TPP\\_ESIR\\_GAMESERV2\\_jhipster](#).

Faire au moins une fois la commande "npm install" ;

Puis entrer la commande suivante : "npm start".

**Back-end** : Les jeux sont stockés dans le package com.mycompany.myapp.web.rest. Chaque jeu a son propre package.

*Comment faire évoluer le back-end* : Si l'on veut créer un nouveau jeu, il suffit de partir sur la base d'un package d'un jeu, en conservant les mêmes annotations : @RestController au-dessus de la classe appelée par le front, @GetMapping au-dessus des méthodes appelées, avec le routage choisi.

*Pour build* : il suffit de se mettre dans [TPP\\_ESIR\\_GAMESERV2\\_jhipster](#) puis de lancer les commandes classiques de maven : "mvn clean install exec:java" par exemple.

*Pour tester* : on pourra utiliser les tests auto-générés de maven en faisant "mvn test".

**Perspectives d'évolution** : Le jeu "Hex" est en développement.

On pourra également ajouter d'autres jeux basés sur le un contre un avec une intelligence artificielle (go, échecs, dames ...) ; ou même, en revoyant la structure front-end de manière adéquate, permettre des jeux à plus de deux joueurs (dames chinoises par exemple).

On pourra faire évoluer les intelligences artificielles en appliquant des heuristiques pour diminuer leur temps de calcul (joseki, fuseki, élagage alpha-bêta). On pourra également utiliser d'autres types d'intelligence artificielle, comme réseaux neuronaux, ou génétique.