

PROJET M1 MIAGE - SEMESTRE 2

LIVRAISON N°3 [12/04/20]

GROUPE N°5

LESCURE Alexandre (FI)
THEBAULT Tanguy (FI)
REMY Thibault (FA)
BURILLE-MERET Matthieu (FA)
MOUNSI Arezki (FA)

FONCTIONNALITÉS ET ÉTAT DES LIEUX

Côté client :

- Affichage via Jfx
- Utilisation d'une façade unique (singleton) et de REST Template
- Plusieurs contrôleurs : un par type d'objet utilisé

Côté serveur (WS) :

- Service REST assuré avec SpringBoot (version WebFlux) avec plusieurs Contrôleurs
- Gestion du Modèle assuré par une façade unique (singleton)
- Gestion d'une partie dans le jeu par le Gestionnaire Partie

Ce qu'il est possible dans cette 3ème livraison :

- Inscription (et désinscription) d'utilisateurs
- Connexion / déconnexion des utilisateurs
- Inviter des utilisateurs connectés dans le but de créer une partie
- Accepter l'invitation à une partie
- Jouer au Cluedo mais sans les cartes indices

Ce qu'il manque dans les fonctionnalités demandées :

- Les cartes indices
- Sauvegarde/restauration de la partie (service MongoDB)

A également corriger/rajouter pour la livraison finalement :

- Lisibilité des différentes cartes et du plateau
- Commentaires dans le code
- Tests unitaires côté WS
- Impossible de refuser une invitation (problème côté WS)

Mode d'emploi

Après avoir lancé l'application Springboot, nous pouvons lancer un client Jfx.

Nous aurons alors l'écran de connexion et d'inscription :

L'utilisateur est alors invité à créer un compte (nouveau utilisateur) ou à s'authentifier.

Une fois cela fait, nous sommes alors renvoyés sur l'écran des invitations :

[illegible]

Il est alors possible de rejoindre une partie via le système d'invitation ou de créer une partie.

NOTE : il n'est pas encore possible de restaurer/sauvegarder une partie actuellement.

L'écran de création de partie est le suivant :

Creation Partie

Rechercher par pseudo : Rechercher

Liste Joueurs :

pseudo	
alex	<button>inviter</button>

Liste joueurs invités:

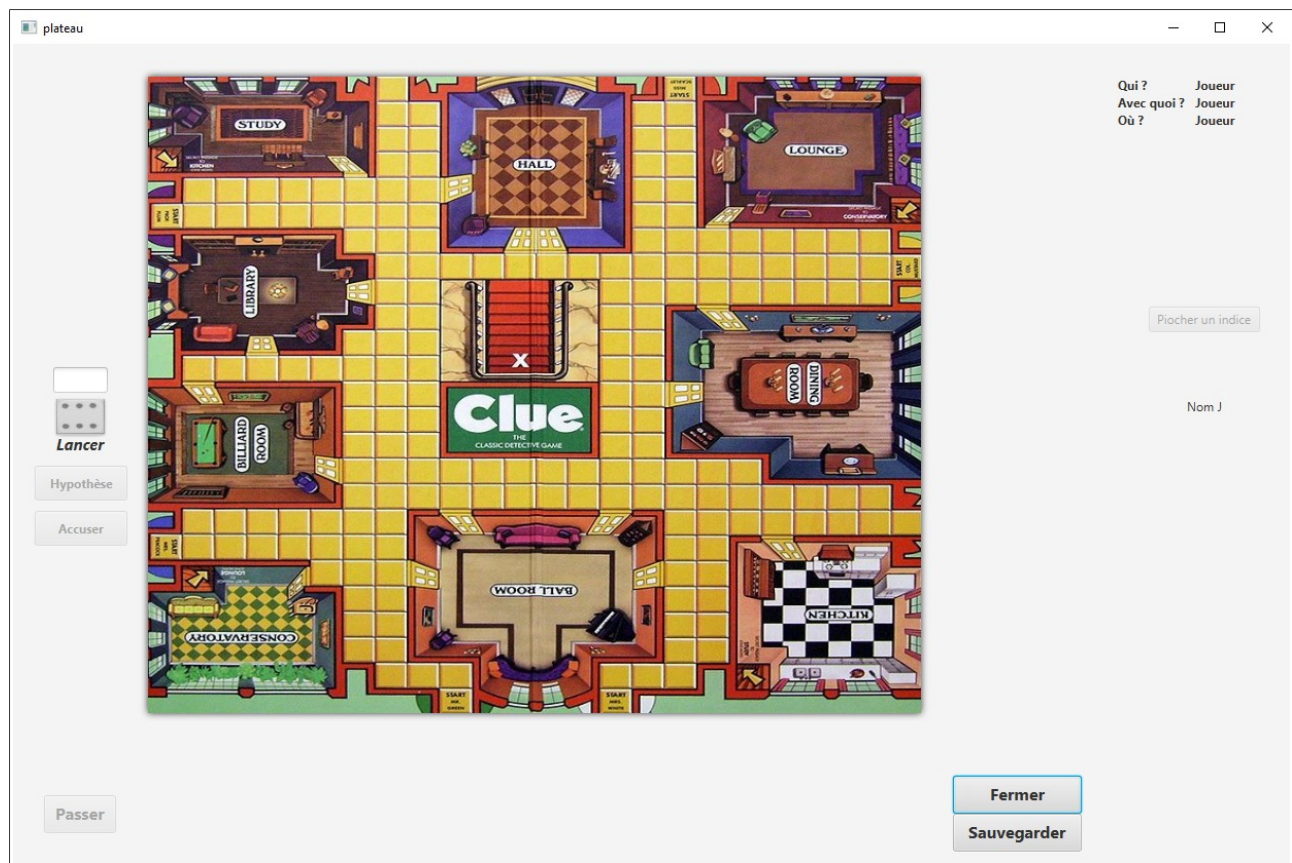
Pseudo	
Aucun contenu dans la table	

Inviter Deconnexion Retour

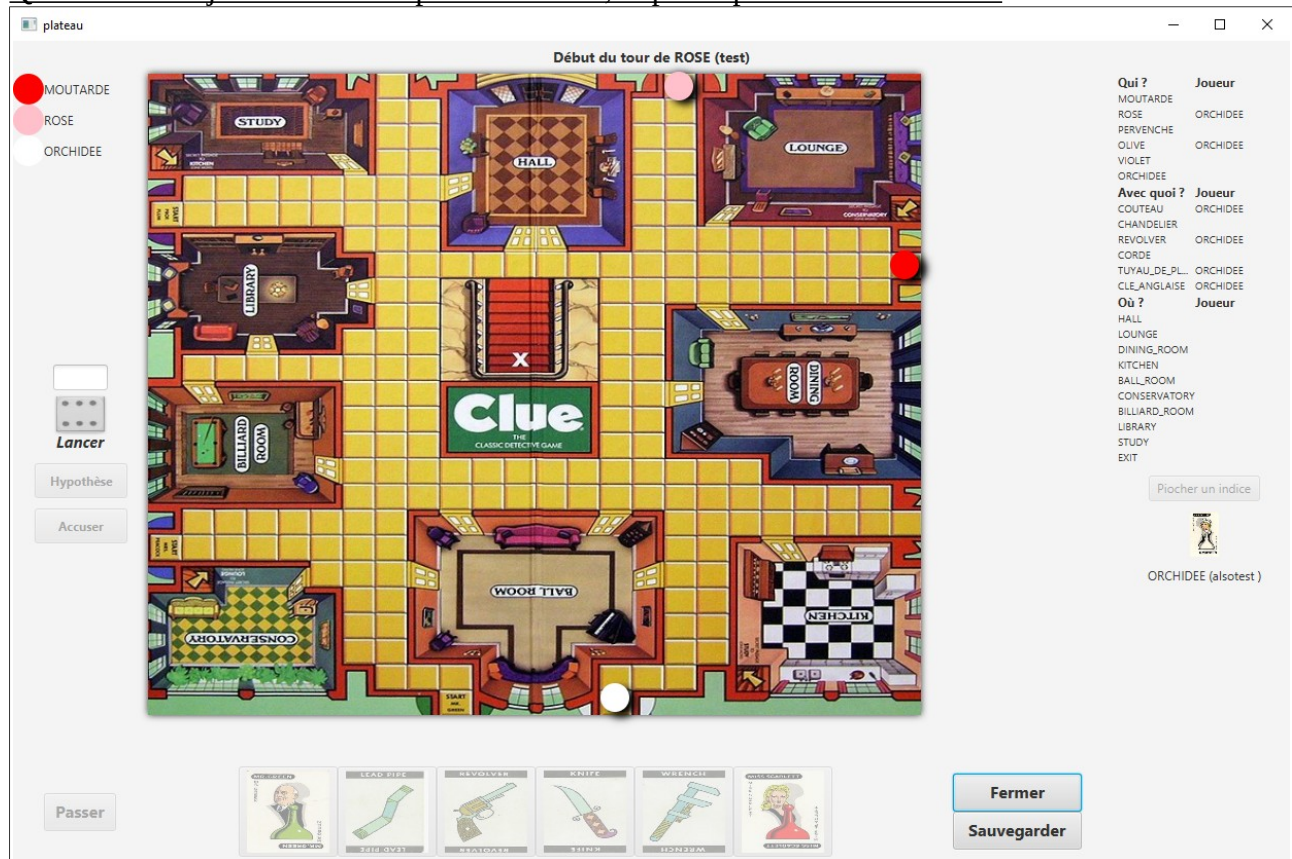
Nous pouvons alors inviter les autres utilisateurs connectés qui ne sont pas déjà dans une partie.

A noter que les invitations ne seront envoyés uniquement après que l'hôte est cliqué sur « **inviter** ». Cette action entraîne le début de la partie et permet aux utilisateurs de rejoindre s'ils acceptent.

Une fois la partie lancée, l'hôte attend les joueurs pour commencer à jouer :

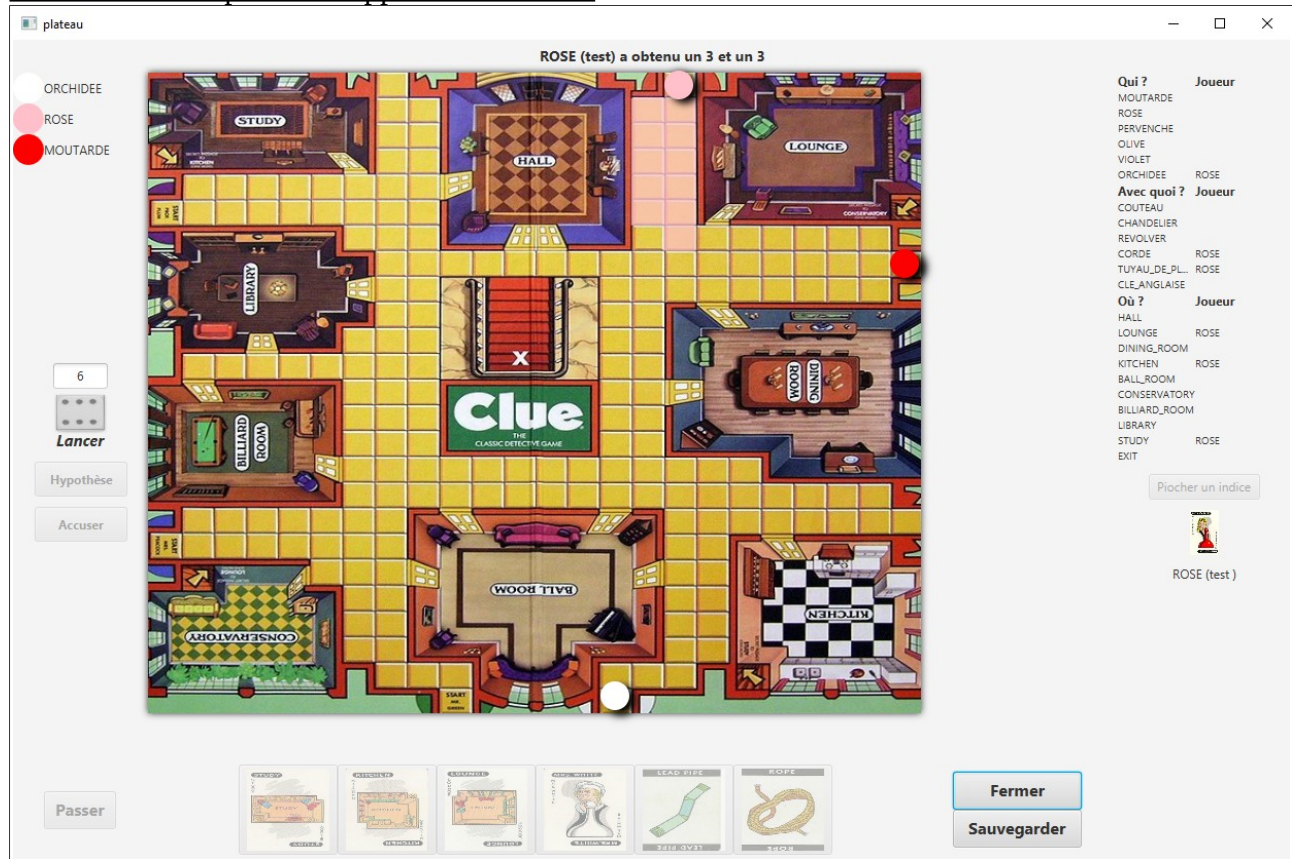


Quand tous les joueurs ont accepté l'invitation, la partie peut enfin démarrer :



Le premier joueur « Rose » est alors invité à lancer les dés (pour cela, on clique sur le dé à gauche).

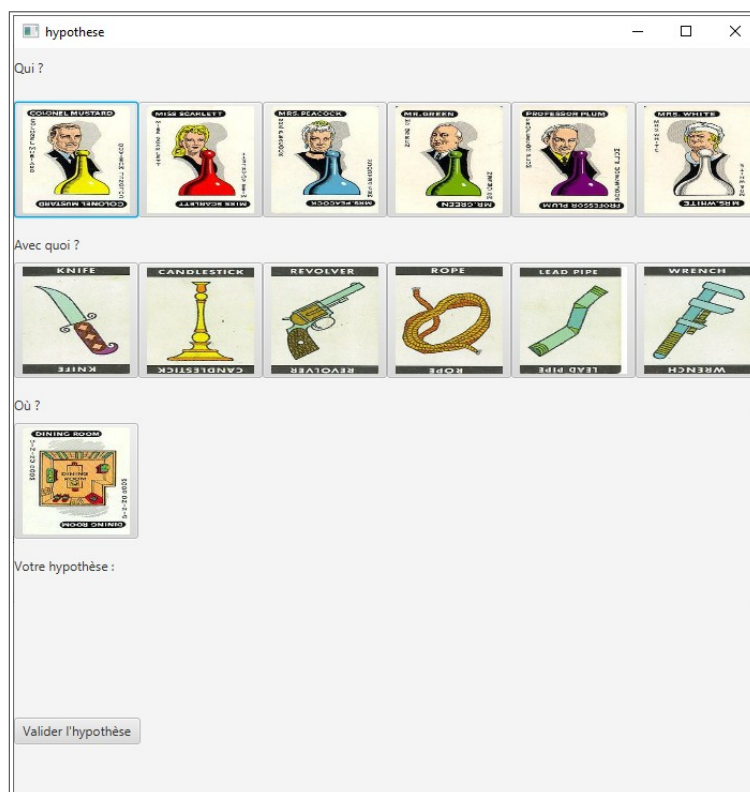
Les destinations possibles apparaissent alors :



NOTE : les pièces peuvent apparaître comme plusieurs cases mais ne comptent que pour une seule.

Une fois votre tour terminé, il est possible de terminer son tour en utilisant le bouton « Passer ».

Lorsque vous arrivez dans une pièce, il est possible d'effectuer une hypothèse en cliquant sur le bouton à gauche de l'interface. Il vous faudra ensuite cliquer sur les cartes avant de valider.



L'accusation se présente de la même façon (bouton « Accuser » à droite de l'interface) :

Une fois la partie terminée, il faut utiliser le bouton « Fermer » (coin inférieur droit).