

Assassins Game

Rapport d'avancement

Thomas Falcone
Grégoire Peltier
Nathan Strobbe



Description du projet :

L'assassin Game est un jeu de traques et de gages. Lors d'une partie, les joueurs se voient assigner une mission consistant à « tuer » une cible selon certaines règles. Un joueur devra trouver sa cible et l'éliminer avec son arme (qui pourra être, par exemple, un Nerf Gun ou même une chaussette). La cible est alors « morte », et le joueur se voit assigner la mission de sa cible. Le jeu est joué avec de multiples variantes de règles, pouvant par exemple changer les méthodes de meurtre, les conséquences d'une mort, ou encore les conditions de victoire.

L'objectif du projet sera de faire un site permettant d'aider à la mise en place d'une partie, tout en gardant la diversité des règles et de situations possibles. Il vise aussi à créer une communauté de joueurs pouvant créer des parties entre eux.

Fonctionnalités attendues développées et en cours de développement :

Système de comptes

- Inscriptions au site

✓ Développée

L'utilisateur pourra **s'inscrire** ou **se connecter**. Il fournira alors les informations nécessaires à sa connexion (ou à son inscription) à travers un formulaire.

- Pseudo, email, mot de passe, système de photo de profil

✓ Développée

Il faudra **stocker des informations** concernant l'utilisateur. Il faudra aussi que l'utilisateur puisse accéder à une page de profil qui résumera ses informations.

- Déconnexion et suppression de comptes

✓ Développée

L'utilisateur pourra (bien sûr) **se déconnecter** mais il pourra aussi **supprimer son compte** de manière définitive.

Système de Parties

- Création de la partie

✓ Développée

et règles personnalisables

⚙ En cours

L'utilisateur, désirant **créer une partie**, pourra le faire à travers une page dédiée comptant beaucoup de champs pour permettre une personnalisation maximale de cette partie.

- Système de permissions et de rôles dans la partie

✗ Non développée

Chaque joueur d'une partie aura un rôle (Il sera le créateur, un administrateur de la partie, un modérateur ou bien un simple joueur). Il y aura nécessairement un système de permission qui en découlera (Par exemple : le créateur, les administrateurs et les modérateurs pourront bannir des joueurs)

- Gestion de l'attribution des cibles

⚙ En cours

Chaque joueur d'une partie se verra **attribuer une cible**. Cette attribution doit apparaître clairement afin que l'assassin puisse aisément connaître sa cible.

- Interaction Assassin / Cible

✗ Non développée

Les assassins pourront **déclarer des meurtres** tandis que les joueurs pourront, si nécessaire, **faire des réclamations** si des règles n'ont pas été respectées par exemple.

- Lots de règles de bases préprogrammées

✓ Développée

Les règles pouvant être complexes, nous aimerions **mettre à disposition des lots de règles préprogrammées**. Ainsi, un joueur pourra soit créer une partie très rapidement soit s'investir pour **personnaliser (complètement ou partiellement) les règles**.

Phases d'une partie

- Page adaptée en fonction de la phase actuelle de la partie et du rôle des joueurs

✗ Non développée

La page de la partie devra être adaptée afin d'afficher différentes informations selon la phase cette partie, mais aussi en fonction du rôle du joueur.

- Phase d'inscriptions à la partie

✗ Non développée

Dans la phase d'inscription le joueur pourra **s'inscrire à la partie**, mais aussi **voir les joueurs participants** ainsi que les informations de base sur cette partie.

- Phase de jeu

✗ Non développée

Dans la phase de jeu, le joueur verra toujours les règles de la partie, mais aussi il pourra **avoir un feedback sur les meurtres** qui ont été perpétrés.

- Phase "post-jeu"

✗ Non développée

Dans la phase « post-jeu », c'est-à-dire une fois que la partie est terminée, le joueur aura un résumé de la partie.

Fonctionnalités Supplémentaires

- Flux en direct des kills sur la page de la partie en cours :

✗ Non développée

Affichage des derniers kills et événements sur la page de la partie

- Inscriptions facilitées par Facebook/Twitter/Google :

✗ Non développée

Utiliser les API des réseaux sociaux

- Système d'événements spéciaux (avec notifications) :

✗ Non développée

Les créateurs d'une partie peuvent déclencher des événements spéciaux pouvant mener à des Hauts-Faits et récompenses

- Site "Responsive" :

⚙ En cours

Adaptatif en fonction des écrans

- Système de Haut-Faits :

✖ Non développée

Affichage dans le profil de récompense lors d'événements spéciaux ou d'accomplissement de tâches spécifiques

- Messagerie / Liste d'Amis :

✖ Non développée

Les joueurs pourront avoir des amis et ils pourront leur parler à travers un système de messagerie

Liste des problèmes rencontrés

- Récupération d'images pour le profil :

Vérification du bon format de l'image et gestion de l'affichage pour la page de profil ou encore pour la barre de navigation. Récupération de l'extension pour éviter la corruption des fichiers.

- Liste des utilisateurs dans un fichier XML :

Au début, nous avions un seul fichier users.xml où l'on regroupait toutes les informations concernant tous les utilisateurs. Cependant, on s'est vite rendu compte que celui-ci allait vite grandir. Pour l'optimisation de recherche, nous avons opté à faire un fichier par utilisateur et un « fichier index » regroupant des informations très basiques sur les utilisateurs inscrits.

- Vérification d'un formulaire :

Quelques soucis de vérification de plusieurs formulaires (Par exemple : pour la création de compte ou de partie) tant au niveau PHP qu'au niveau Javascript. Les vérifications n'étaient pas « solides » et pouvaient mener à des erreurs d'enregistrement et de chargement de données.

- Affichage dynamique des règles d'une partie :

Le principal problème est de construire la page Web en fonction des données stockées dans les fichiers XML. En effet, l'affichage de base n'est pas très esthétique, il y a juste deux grands boutons pour choisir les règles de base. Il faut en effet, adapter l'affichage de ces règles d'une part pour qu'il soit plus esthétique et d'une part pour rendre la page un peu plus « responsive ».