

Assassins Game

Rapport Final

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.

URL du projet :

Le projet est consultable à l'adresse suivante : idevedit.com

Fonctionnalités attendues développées et non développées :

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

✗ Non développée

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

✓ 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

✓ Développée

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

✓ 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

✓ 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

✓ 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

✓ 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"

✓ 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.

Bilan du développement

Nous avons réussi à développer presque tout ce qui était initialement prévu. La seule fonction que nous n'avons pas codée est celle concernant les règles personnalisables. Un utilisateur ne peut donc pas personnaliser les règles mais il peut en revanche choisir parmi un lot de règles prédéfinies. L'affichage de ses lots se fait sur la page de création de partie.

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 ».

Répartition effective du travail

Nathan Strobbe

- Affichage du profil
- Inscription au site
- Vérification du formulaire d'inscription
- Notifications (Le système de notification n'a pas été intégré au projet puisque nous avons décidé de le mettre en place qu'en fin de projet. Il ne fonctionnait pas assez correctement pour le laisser dans le rendu)
- Suppression d'un compte
- Affichage dynamique d'une page de partie
- Page de gestion pour le créateur d'une partie
- Page de la partie en fonction du rôle du joueur
- Attribution des cibles

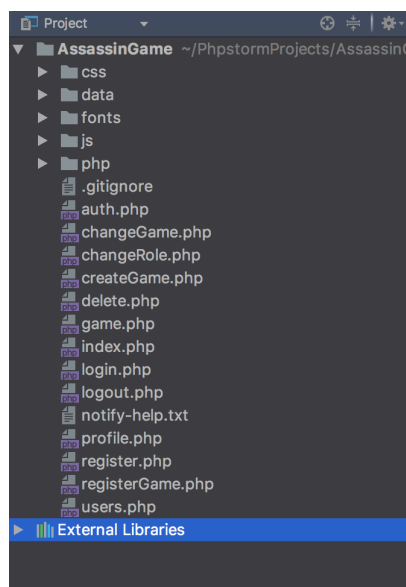
Grégoire Peltier

- Gestion des « rulesets », lots de règles (Stockage et affichage)
- Page de la partie lorsqu'elle est en cours
- Page de la partie lorsqu'elle est en état « brouillon »
- Gestion des données lors de la création de partie (vérification et stockage)
- Gestion des dates et affichage d'un calendrier dynamique
- Interaction Cible / Assassins (Déclaration de kill etc)

Thomas Falcone

- Affichage du profil
- Connexion au site
- Barre de navigation
- Design général
- Mise en page de la création de partie
- Liste des parties créées
- Liste des utilisateurs
- Design des images en mode « avatar »

Découpage du projet



Notre projet se découpe ainsi :

Dans le dossier data se trouve tous les XML, contenant eux-mêmes toutes les parties, les utilisateurs etc.

Le dossier php contient les fichiers intégrant des fonctions d'analyse de données ou d'affichage.

Les fichiers à la racine sont les fichiers directement atteints par l'utilisateur. Ils sont constitués d'un mélange de PHP, d'HTML et parfois même de JavaScript.

Conclusion

Ce projet, qui rentre parfaitement dans le cadre du cours de Web de deuxième année et aussi un projet personnel que nous voulons finir pour pouvoir, pourquoi pas, l'intégrer sur le campus de Sophia-Antipolis. C'est pourquoi tout ce qui est présenté reste en cours de développement. Nous vous invitons d'ailleurs à suivre l'évolution du site au fil du temps.