

# Assassins Game

Peltier Grégoire  
Strobbe Nathan  
Falcone Thomas



## Description du projet :

L'assassin game est un jeu de traques et de gages. Les joueurs se voient assigner une cible, et doivent la "tuer" selon certaines règles. Les tués peuvent alors :

1. Avoir perdu
2. Être temporairement mort
3. Devenir des esprits

Le jeu est joué avec de multiples variantes, et 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

## Fonctionnalités attendues :

### *Système de comptes*

- Inscriptions au site

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

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

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

### *Système de Parties*

- Création de la partie et règles personnalisables

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

- Système de permissions et de rôles dans la partie

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

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

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

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

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

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

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"

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
- Inscriptions facilitées par Facebook/Twitter/Google
- Système d'évènements spéciaux (avec notifications)
- Site "Responsive"
- Système de Haut-Faits
- Messagerie / Liste d'Amis

## Répartition du travail au sein du groupe

Tâches à réaliser	PHP	JavaScript	Membres
<b><i>Système d'inscription et de connexion</i></b>	Envoi au serveur des informations saisies, Redirections	Vérification des données saisies	Thomas Falcone
<b><i>Stockage des données de l'utilisateur</i></b>	Modification ou création des données stockées		Thomas Falcone
<b><i>Déconnexion et Suppression de comptes</i></b>	Modification des données stockées, \$_SESSION	Avertissements de suppression	Nathan Strobbe
<b><i>Page de profil de l'utilisateur</i></b>	Accès et affichage des informations stockées		Nathan Strobbe
<b><i>Création de la partie et règles personnalisables</i></b>	Création des fichiers de partie	Affichage interactif des règles choisies	Grégoire Peltier
<b><i>Lots de règles personnalisables</i></b>			Grégoire Peltier
<b><i>Page de la partie</i></b>	Affichage des données stockées		Thomas Falcone
<b><i>Interaction Assassin/Cible</i></b>			Nathan Strobbe