

Projet Conception, développement et intégration d'une Solution Applicative Web/Client-serveur

Version : 1.0

Application English Battle

Description du projet :

Vous devez développer une application Web utilisant les technologies MySQL et PHP permettant au joueur de s'inscrire (en précisant son mail, son nom, son prénom, un mot de passe, son niveau (à l'aide d'une liste déroulante contenant trois choix : débutant, intermédiaire et expert) et la ville où il réside (à l'aide d'une liste déroulante de villes) et de se connecter en indiquant son mail et son mot de passe.

Une fois connecté, le joueur dispose d'une minute pour donner le prétérit et le participe passé d'un verbe irrégulier choisi au hasard par l'application.

Tant que ses réponses sont justes, il est demandé au joueur de donner le prétérit et le participe passé d'un autre verbe irrégulier, sinon la session du joueur se termine.

Si le joueur transmet ses réponses au-delà d'une minute, sa session se termine.

Voici une maquette de la page d'accueil de l'application :

English Battle

http://www.english-battle.com

Bienvenue sur English Battle !

Email

Mot de passe

[inscription](#)

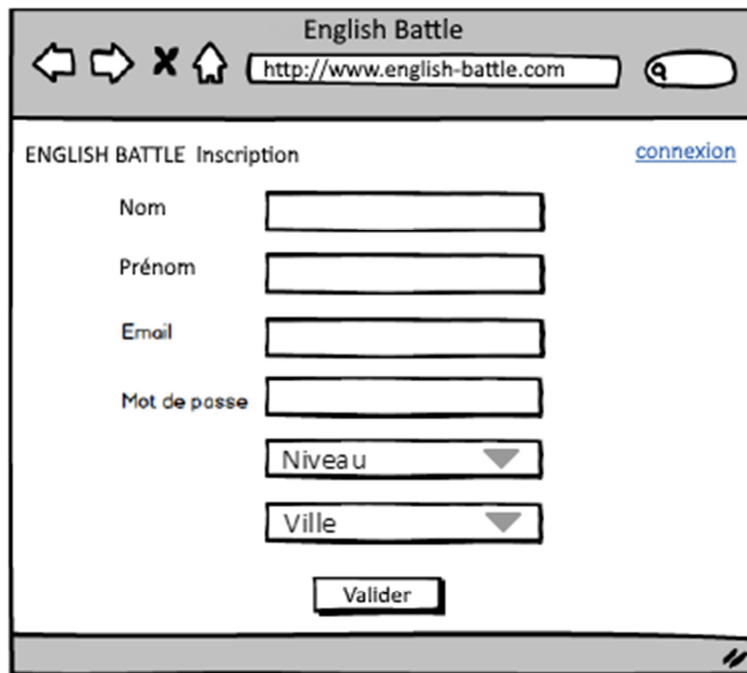
Hall of Fame

Delphine	88 verbes
Bruno	86 verbes

Il faudra afficher un message d'erreur si l'email et / ou le mot de passe ne sont pas correctes lors d'une connexion.

Le lien inscription branche sur la page d'inscription.

Voici la maquette de la page d'inscription :



English Battle

http://www.english-battle.com

English Battle Inscription [connexion](#)

Nom

Prénom

Email

Mot de passe

Niveau ▼

Ville ▼

Valider

Il faudra afficher un message d'erreur si l'un des champs n'est pas correct lors de l'inscription.

Après l'inscription le joueur revient sur la page d'accueil afin de se connecter.

Voici une maquette de la page question sur laquelle le joueur peut donner ses réponses:

English Battle

http://www.english-battle.com

ENGLISH BATTLE Utilisateur: Bruno, meilleur score: 86 verbes [déconnexion](#)

Question 1 : le verbe win

win

Il faudra afficher un message d'erreur si l'un des champs n'est pas correct lors de la réponse à la question.

Si le score atteint cinq bonnes réponses, un message de félicitation s'affiche sur la page question.

Si le joueur donne une réponse incorrecte ou si le temps alloué est dépassé, le joueur est redirigé vers la page d'accueil.

Si le joueur répond juste à toutes les questions. Il est redirigé vers une page « bravo » le félicitant de sa maîtrise.

Travail demandé :

- Mettre en place le projet avec qui devra utiliser les technologies MySQL pour la base de données et PHP pour la partie Serveur. Vous êtes libre de rajouter du code Javascript, JQuery pour dynamiser la partie cliente. Vous pouvez utiliser également des framework type Symfony ou Bootstrap.
- Votre projet devra contenir le formulaire de connexion avec l'affichage des erreurs, le formulaire d'inscription avec l'affichage des erreurs, et le formulaire du jeu avec l'affichage des erreurs. Le joueur affiché sera celui utilisé dans le formulaire de connexion.

- L'objectif principal est de mettre en place l'ensembles des fonctionnalités du jeux décrites précédemment.
- Votre rendu devra comporter l'ensemble des fichiers de votre projet, ainsi d'une copie de votre base de données pour faciliter les tests.

Merci d'envoyer par mail votre projet compressé au format zip, rar ou 7zip à l'adresse suivante : nicolas.chevalier@epsi.fr.