

Jeu de Combat sur Navigateur



LABORATOIRE DEVELOPPEMENT WEB

MURAT OLIVIER — PELLE BENJAMIN

SOMMAIRE

INTRODUCTION

- 1 Répartition des taches
 - 1.1 Accueil
 - 1.2 Page de jeu
 - 1.3 Base de données
 - 1.4 Backends
 - 1.5 Graphismes et Sons
- 2 Calendrier prévisionnel
 - 2.1 Page de jeu
 - 2.2 Graphismes
 - 2.3 Accueil
 - 2.3.1 Page d'accueil
 - 2.3.2 Inscription
 - 2.3.3 Choix personnage/partie
 - 2.4 Base de données
 - 2.5 Backends

INTRODUCTION

Cette année étant la dernière pour moi, j'avais envie de travailler sur un projet qui puisse mélanger les connaissances acquises au cours des études et un projet plus personnel.

Je me suis donc basé sur un jeu rétro (Street Fighter), qui pourrait être intégré dans un projet de Développement Web, dans lequel serait présent des éléments qui ont marqué nos études.

Ce document s'étoffera de screen et détails au fur et à mesure du développement.

1 Répartition des taches

1.1 Accueil

La page d'accueil (Front) sera développée par Benjamin Pellé.

Celle-ci comprend la page globale avec les boutons/onglets envoyant vers les autres pages, la page d'inscription/connexion, création de partie, choix de personnage, ladder...

Nous utiliserons ici Angular et bootstrap pour le design et chargement des pages.

1.2 Page de jeu

La page principale du jeu sera développée par Olivier Murat.

Elle comprend le canvas du jeu, et donc toute la partie animation du jeu (CreateJS).

1.3 Base de données

La base de données sera développée par Olivier Murat.

Elle comprend les différents comptes créés et leurs caractéristiques (victoires/défaites...)

1.4 Backends

Cette partie sera développée par Benjamin Pellé et Olivier Murat pour toute la partie connexion et par Olivier Murat pour la partie jeu, récupération des données (score...)

1.5 Graphismes et Sons

Pour la partie graphismes, une fiche de poste avec la description rapide du projet et des attentes sera envoyée au prochain Labo, et les étudiants intéressés pourront venir nous voir pour plus d'informations.

Pour la partie son, nous travaillerons avec une bibliothèque de sons déjà faite pour commencer, puis nous envisagerons plus tard d'enregistrer/créer nos propres sons.

2 Calendrier prévisionnel

L'ordre des parties est l'ordre de développement du site.

2.1 Page de jeu

La page de jeu sera développée tout au long du projet. C'est la page principale qui prendra le plus de temps et demandera toutes les compétences utiles au projet.

2.2 Graphismes

Cette partie aussi sera effectuée en parallèle du projet, et intégré à celui-ci au fur et à mesure de l'avancement.

2.3 Accueil

2.3.1 Page d'accueil

En premier lieu, nous créerons la page d'accueil avec toutes ses fonctionnalités. Une page simple avec le logo du jeu et les différents boutons amenant aux pages.

2.3.2 Inscription

En suite viendra la page d'inscription / connexion

2.3.3 Choix personnage/partie

Cette page est la page permettant au joueur de créer une partie, choisir un personnage...

2.4 Base de données

Une fois la partie Frontend terminé et le jeu dans le canvas bien avancé, nous nous attaquerons à la base de données pour permettre l'avancement de la partie Backends.

2.5 Backends

Cette partie regroupe toute la partie communication entre serveur et client, qui permettra la connexion et récupération des données du joueur. Cette partie sera développé en NodeJS.