

AUTHENTIFICATION

Faire deux colonnes :

CONNECTEZ-VOUS

Quand on clique sur le bouton connexion

- vérifier si le compte et le mdp existent
 - fonction connexion qui renvoie :
 - 0 si pseudo et mdp existent : connexion effectué et création d'une session
 - 1 si pseudo existe pas
 - 2 si mdp est faux

INSCRIVEZ-VOUS

Quand on clique sur le bouton s'inscrire

- vérifier que le pseudo n'existe pas + la longueur du mdp
 - pseudo géré avec la contrainte d'unicité
 - longueur gérée avec la contrainte check

Trigger : le mot de passe doit faire au minimum 8 caractères

Trigger : le pseudo doit faire au minimum 2 caractères

Trigger : le pseudo du joueur ne doit pas contenir d'espaces

=> récupérer les codes erreurs pour qu'on puisse savoir ce qui ne marche pas lors de l'insertion ?

- si OK : insertion dans joueur

Trigger : INSERTION joueur : insertion du niveau 1 pour le joueur dans la table débloquent

Trigger : expérience doit être OBLIGATOIREMENT à 0

Une fois le compte créé, le joueur doit pouvoir se connecter pour jouer

(Affichage d'un message : votre compte a été créé, vous pouvez désormais vous connecter pour jouer)

JEU

UN JOUEUR NE PEUT PAS JOUER SI IL N'EST PAS CONNECTE

si le joueur n'est pas connecté et qu'il clique sur la page "JEU", alors tous les niveaux sont grisés et on affiche un message : "Veuillez-vous connecter pour jouer". Ce message ne s'affiche pas si le joueur est connecté.

Possibilité de jouer en mono ou en multi

MONO JOUEUR

Quand le joueur clique sur Mono joueur

- Vérifier que le joueur puisse bien jouer, sinon bloquer

Trigger : le joueur ne peut plus jouer pendant 4h si il a perdu 5 parties en une heure

- Affichage de la grille des niveaux (grisé si un niveau est pas accessible, ou afficher seulement les niveaux dispos pour le joueur connecté)

Trigger : un joueur ne peut accéder qu'aux niveaux qu'il a débloquent

Quand le joueur clique sur un niveau

- Affichage de la grille et de la collection de bille (selon le niveau) et début de la partie

Trigger : une première ligne est générée automatiquement au début d'une partie

Trigger : le nombre de billes jouables doit être supérieur ou égal au nombre d'emplacements

- Créer la combi pour la partie

Trigger : pour un même niveau la combinaison doit être différente de la partie précédente

Procédure : créer une combinaison avec aucune bille en double

Quand le joueur crée sa proposition

- Cliquez sur une bille + cliquez sur une position = bille dans bonne case
/!\ Faire attention que le joueur ne puisse positionner ses billes que sur une ligne à la fois

Quand le joueur soumet sa ligne (clique sur ok)

- La ligne vérifie les bonnes conditions avant de pouvoir être insérée

Trigger : une ligne doit être complètement remplie pour pouvoir être soumise

Trigger : une bille ne peut pas être présente deux fois sur la même ligne

- Insertion des billes dans proposition joueur et insertion de la ligne dans ligne
- FONCTION Comparaison de la proposition du joueur avec la combinaison à trouver :

Procédure : fonction test de la combi et de la proposition du joueur

- Si mauvaise combinaison :
Renvoyer le nombre de billes blanches et de billes rouges
La partie continue
- Si bonne combinaison : partie est finie
 - calcul du score de la partie
 - update de la partie = trigger qui gère aussi l'expérience du joueur et le déblocage du prochain niveau

trigger : (à la fin de la partie on met à jour le score et le résultat) insérer dans la table "Débloquer" d'une ligne pour le prochain niveau

Trigger : Insertion dans débloquent → passage au niveau suivant, Update de l'exp du joueur

Trigger : L'expérience et la catégorie du joueur ne peut pas baisser

Procédure : pour le score

Si le temps est écoulé : la partie est terminée

MULTI JOUEUR

Si la partie est multi joueur, alors demander à un deuxième joueur de se connecter/s'inscrire si pas de compte

- Affichage de la grille des niveaux en fonction du joueur ayant l'exp le plus faible

Trigger : en multi joueur seul les niveaux du joueur le plus faible sont accessibles

- On peut créer une "procédure" pour créer la grille de niveau ou faire des requêtes dans le code PHP pour retrouver le bon nombre de niveau
- Gestion du jeu à tour de rôle
 - On peut supposer que le joueur ayant le plus petit niveau commence en premier
 - Faire comme dans le TP de JAVA avec les booléens, permettant de changer de joueur pour chaque proposition
- Reprendre ce qui a été décrit dans mono joueur pour le déroulement du joueur, avec des différences :
 - On ne prend plus en compte le temps, c'est plutôt un tant que
 - Le calcul de l'expérience est différent

- Créer les fonctions d'update de l'expérience selon le "statut" du joueur

HIGH SCORE

Menu avec tous les niveaux : par défaut : niveau 1

Quand on clique sur jour, semaine ou tous

- Affichage des high scores selon le niveau choisi (par défaut = 1) et le jour/semaine/tous
On avait proposé de faire une vue

On a oublié la page **HISTORIQUE**

Grant revoke : Bloquer les insertions dans HISTORIQUE et toutes les suppressions

- Création d'une page Historique

ET

- Création d'une page profil qui s'affiche lorsque le joueur est connecté qui contient
 - des infos sur le joueur : son expérience, sa categorie....
 - un accès à son historique

Quand le joueur clique sur Historique

- Affichage de la liste des historiques pour le joueur, avec un bouton "rejouer" pour chaque partie

Quand le joueur clique sur rejouer

- Affichage de la partie que le joueur veut rejouer

Procédure : les lignes doivent être rejouées dans l'ordre