

Barème

- 20 points
 - 8 BD (+1 bonus)
 - 8 Web (+3 bonus)
 - 4 Rapport
- CMI
 - Multi-joueur + Rapport
- Soutenances
 - 10/04/2017

Base de données

	Soutenance	Code	Rapport
schéma entité association			1
Triggers*5		1,5	1
Procédures*3		1,5	1
Remplissage DB (Collections, niveaux, etc.)		1	
Test de robustesse de la BD	1		

*** BONUS ***

	Soutenance	Code	Rapport
Traitements astucieux, réflexions aboutis, etc.			1

Web

	Soutenance	Code	Rapport
Tous les HTML5 (+PHP) Validés	0,5		
PHP et BD (insert, select, update) * 3		1	
PHP et BD (Procédures) * 3		1	
Code Javascript (utile) * 2		1	
AJAX * 1		1	
Architecture MVC respectée (1 module)	0,5		
Jeux mono	1		
Jeux multijoueur	1		
Historique	1		

*** BONUS ***

	Soutenance	Code	Rapport
CakePHP (1 module)	1	1	
Design (CSS)	0,5	0,5	

Rapport

BD

- schéma entité association
- schéma relationnel
- description de contraintes colonne-table
- Liste de triggers et explication de leur objectifs
- Liste de procédures et explication de leur objectifs
- Description des droits par utilisateur de la BD
- Problèmes rencontrés

Gestion du projet

- Répartition du travail et temps passé
- Bilan final

WEB

- Architecture globale utilisée pour le projet (nom des machines, utilisateurs, logiciels, versions, etc). Joli schéma
- Architecture “fonctionnelle” d'une partie mono-joueur (fonctionnalités et langages associés). Joli schéma
- Architecture “fonctionnelle” d'une partie multijoueur (fonctionnalités et langages associés). Joli schéma
- Problèmes rencontrés

Annexes

- 1 archive “.zip” avec le code, un readme(avec la procédure d'installation et description des différents répertoires et fichiers) et le rapport en format PDF

1. TOUT le code doit être rendu (création de BD, données, site Web, etc.). Tout c'est tout.
2. Le code doit être lisible et commenté.
3. Plusieurs cas d'utilisations doivent être possibles de tester le jour de la soutenance
4. Un utilisateur pour se connecter à la BD à partir du code PHP et un autre comme root
 - Il faut utiliser 2 utilisateurs:
 - 1 (U1) qui crée la BD, les procédures , les triggers et qui fait les insert nécessaire au début du jeu (collections, niveaux,...). On peut le considérer comme un compte root.
 - 1 (U2) qui est utilisé par l'application Web pour se connecter et faire les insertions/suppressions nécessaires.
 - Lors de la soutenance, nous utiliserons (U2) pour nous connecter et voir ce qu'on peut « caser » .
 - Il faut donc que U1 donne à U2 les bons droits.
5. Rapport supplémentaire pour les étudiants CMI
 - Architecture globale utilisée pour le projet (nom des machines, utilisateurs, logiciels, versions, etc). Joli schéma de comparaison
 - Problèmes reencotrés
 - Architecture “fonctionnelle” d'une partie multijoueur (fonctionnalités et langages associés). Joli schéma de comparaison
 - Problèmes rencontrés
 - 1 autre archive “.zip” avec le code, un readme(avec la procédure d'installation et description des différents répertoires et fichiers) et le rapport en format PDF