# Fiche de correction du projet Magix

Nom de l’étudiant: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Général (30%) |  |
| * Ambiance générale (immersion, complétude, animations JS, UI, UX, raffinement, l’effet "WOW") * Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, utilisation de git, etc) * Nom de l’usager conservé/réaffiché (via un cookie/local storage) | 20 %  8 %  2 % |
| Action et interaction avec le serveur (30%) |  |
| L’utilisation d’AJAX est optionnelle, sauf s’il y a la mention (AJAX).   * Connexion au jeu * Déconnexion du jeu * Entrer dans une partie (contre l’ordinateur et contre un joueur) * Rafraichissement de l’état de la partie (AJAX) * Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) * Dans une partie, pouvoir jouer des cartes de sa main (AJAX) * Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l’adversaire (AJAX) * Dans une partie, pouvoir attaquer l’adversaire (AJAX) * Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) | 2 %  2 %  3 %  4 %  4 %  4 %  4 %  4 %  3 % |
| Historique des dernières parties jouées (10%) |  |
| En utilisant une base de données, il s’agit de conserver l’historique des parties jouées (le nom des joueurs, la date et le nom du gagnant). Créer une page Web qui affiche les 10 dernières parties jouées. | 10 % |
| Divers (30%) |  |
| * Lors d’une partie, afficher au minimum les informations suivantes :   + La vie du joueur   + La vie de son adversaire   + Les cartes dans la main du joueur   + Les cartes jouées de l’adversaire   + Les cartes jouées du joueur   + Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur   + Un effet visuel sur les cartes « taunt » (*glow*, image de fond, etc.) * *Chat* bien intégré au jeu (lobby et partie).  Note : Afin de ne pas prendre trop de place dans la partie, le *chat* pourrait être caché/affiché via un bouton (ou autre) * Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque et sa vie. * Avec le temps, il pourrait y avoir de nouvelles cartes ajoutées au jeu. Afin d’éviter que votre jeu plante, il s’agit de prévoir une carte « générique » pour les nouvelles cartes à venir. * Lorsqu’une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) * Lorsque l’usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l’écran une erreur, le cas échéant | 17 %  3 %  4 %  2 %  2 %    2 % |
| Total : | **100 %** |