

Doc Conception Technique

>Langage choisi :

Front : Html / Css / JavaScript.

Back : Php

Ces choix ont été motivés par nos affinités avec ces langages qui permettent le développement d'applications web ergonomiques.

>Architecture :

Quand l'utilisateur arrive sur le site, il doit choisir entre se connecter ou s'inscrire, il peut ensuite passer sur la page dite principale.

Sur la page principale l'utilisateur peut voir directement les scores puis jouer (en choisissant 1 joueur ou 2 joueurs) ou se déconnecter.

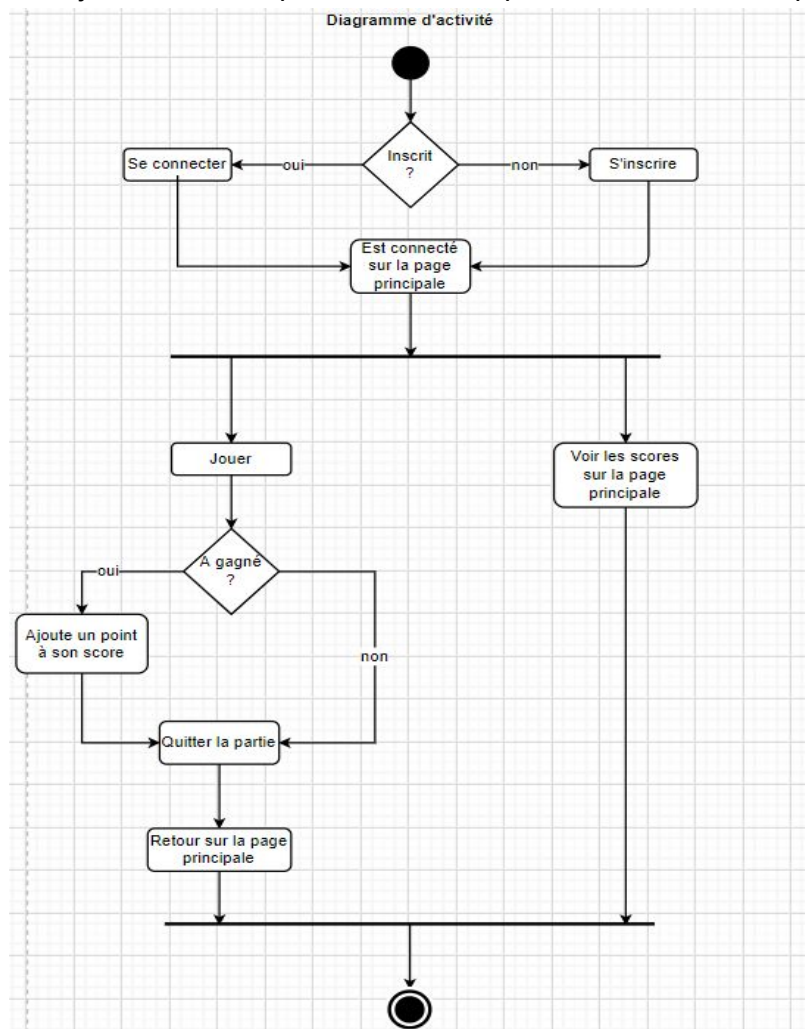
Si en sélectionnant jouer, l'utilisateur clique sur "1 joueur", celui-ci jouera contre une IA

Si en sélectionnant jouer, l'utilisateur clique sur "2 joueur", celui-ci jouera contre la personne à ses côtés qui sera reconnue comme Guest par l'application.

Une fois la partie terminée, il peut rejouer et/ou consulter les scores et/ou quitter.

En quittant, il retourne sur la page principale et peut se déconnecter.

Pour le moment il a été décidé que le joueur devrait se confronter soit à une IA, soit à un autre joueur en local pour des raisons purement liées au temps que nous prendra le projet.



(diagramme d'activité résumant les actions, voir la documentation des spécifications fonctionnelles)

>Framework utilisés :

Front : Non. Bien que l'idée d'un framework est satisfaisante sur bien des aspects, il nous faut gagner du temps sur le côté front. Si on avait eu davantage de jours nous aurions sûrement travaillé sous Angular.

Back : Non. On a privilégié quelque chose de rapide (pour nous) plutôt qu'installer Symfony qui aurait pris du temps sur l'installation.

> Design pattern :

Voir les maquettes ([contest2020/Maquette](#)).