# Technical Presentation

### Technologies utilisées

Notre projet étant une application web, il se décompose donc en une partie serveur et une partie client. La partie serveur est entièrement écrite en NodeJS en utilisant le Framework Express, la partie cliente est gérée en Javascript. L’application utilise également une base de données SQL pour retenir les informations des utilisateurs et des parties, accessible par l’intermédiaire de PHPmyAdmin.

Le serveur est assez simple à mettre en place puisqu’il faut définir toutes les routes, c’est-à-dire les différentes adresses et les lier aux pages de rendu HTML. Il faut néanmoins plus de réflexion quant aux requêtes et données que l’on souhaite passer à chaque page, par exemple sur la page d’accueil : il faut chaque catégorie disponible ainsi que les points associés si le joueur à déjà testé le quizz correspondant.

Mise à part le routage, il faut gérer des sockets, ce sont des fonctions qui sont exécutées dynamiquement lorsqu’un joueur appuie sur un bouton ou réalise une action précise, par exemple appuyer sur « Play » génère une requête pour récupérer une première question à poser à l’utilisateur.

La base de données est composée de 6 tables qui servent à sauvegarder de manière organisée les informations qui sont créées ; on a ainsi une table *user*, *question*, *category*, *level*, *match*, *game*.

Le code est disponible à cette adresse : <https://github.com/Qu1lby/BigBen>