

Battle Sea JS

Raed Abdennadher et Steven Liatti

Université d'été - Prof Jean-Luc Falcone

Hepia ITI 2^{ème} année

28 août 2017

Le but de notre projet est d'implémenter un jeu de bataille navale (« touché-coulé ») en Javascript. Le jeu de bataille navale est un jeu tour par tour où chaque joueur dispose de bateaux sur une grille. Le but du jeu est de couler tous les bateaux de son adversaire.

Implémentation minimale

Nous aimerions créer le mode de jeu standard, avec son interface minimale (le positionnement des bateaux, cliquer pour « toucher ») côté client. Côté serveur, nous pensions utiliser Node.js pour faire le lien entre les deux joueurs (transmission des ordres de tir, répercussion sur la grille de l'adversaire).

Améliorations

- Côté client :
 - Enrichir l'interface graphique : bateaux sous forme d'images, effets d'explosion, animations, etc.
 - Ajout des effets sonores.
 - Modes de jeu alternatifs (que le classique).
- Côté serveur :
 - Mode joueur contre la machine.
 - Mode spectateur : identifiant unique par partie qui permet de la visionner.
 - Enregistrement en base de données (MongoDB) pour rejouer les parties.