

Battle Sea JS

Raed Abdennadher et Steven Liatti

Université d'été - Prof Jean-Luc Falcone

Hepia ITI 2^{ème} année

29 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.

Le projet est disponible sur <https://github.com/steenput/battleseajs>

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 pensons 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.

Partage des tâches

Raed va commencer par l'interface graphique : la grille, les couleurs, les bateaux, etc. Steven va commencer par le serveur Node.js et l'échange des événements (lien côté client/serveur).