

## TCHAT PERCHE

---



L'objectif de ce projet est de mettre en place une plateforme complète de gaming en utilisant un serveur NodeJS et une BDD MongoDB. Elle prendra en compte l'inscription et l'authentification des utilisateurs, la possibilité d'échanger via un module de chat sur la page principale, et le démarrage de parties à plusieurs joueurs sur un modèle simplifié (html uniquement) du jeu de chat perché.

Voici le détail de chaque page :

### 1/ **page d'accueil** :

- lien vers inscription (sign-in) d'un nouvel utilisateur

- lien vers authentification (sign-up) d'un utilisateur inscrit

## 2/ page de lobby (principale)

- lien vers la page de profil (edition) de l'utilisateur (page spécifique sur laquelle le joueur pourra modifier ses attributs et son image/avatar)
- fenêtre de chat principal (liste de tous les utilisateurs connectés) avec possibilité d'envoyer des messages persos en cliquant sur le lien de l'utilisateur (ouverture d'un page dynamique). Aucun des messages du chat ne sera en bdd.
- liste des parties en cours (avec possibilité de rejoindre une partie si le nombre de participants n'est pas atteint) sous forme de liens , le clic sur le lien amène directement sur la page de la partie en cours
- lien vers création de parties (avec choix des paramètres du jeu)

## 3/ page de jeu :

La partie se joue à 5 joueurs maximum, avec une surface de jeu rectangulaire dans laquelle seront positionnés 4 « perchoirs » dans chacun des coins.

Chaque joueur est symbolisé par un carré de couleur (avec une icône si besoin) et peut se déplacer dans toutes les directions avec les flèches du clavier.

Le but du jeu est de ne pas être le chat, c'est à dire de ne pas être touché par le joueur qui est lui-même le chat (couleur différente). Ce dernier peut , en se déplaçant « toucher » un autre joueur qui deviendra à son tour le chat, et ainsi de suite.

Chaque joueur qui devient le chat perd un point, celui qui se retrouve à 0 a perdu ... (le capital de départ sera fixé à 10 points en paramètre du jeu) .

Chaque joueur qui n'est pas chat peut se percher sur un des perchoirs et échapper ainsi au chat pendant une durée fixée par un paramètre du jeu ( quelques secondes

maximum). Il devient immobile et la couleur de son symbole change, il retrouve toutes ses capacités après le laps de temps écoulé (gare au chat qui rôde...)

Le joueur pourra à tout moment se déconnecter (en perdant tous ses points) , mais si la partie se termine normalement (dès qu'un joueur arrive à 0), le score final sera calculé et stocké en bdd pour afficher le tableau des scores : Chaque joueur récupère ses points restants en fin de partie et les ajoute à son score global

#### **4/ page des scores :**

On retrouvera sur cette page les meilleurs scores avec le nombre de parties jouées par chaque joueur...

Le travail d'équipe qui vous est demandé est le suivant :

#### **1/ Préparation et maquettage :**

- réaliser des wireframes de chaque page en indiquant les fonctionnalités de chaque zone, et en déterminant quels seront les données persistantes de chaque collection.

#### **2/ Réalisation :**

- réaliser l'ensemble des pages en répartissant par groupes de 2/3 les tâches à effectuer, aussi bien sur le Front-end que sur le Back-end.

#### **3/ Présentation :**

- présenter votre projet en indiquant les processus suivis et les blocs de code les plus importants

Tips : utilisez extensivement les modules ...