

MaxienBomFlo



Introduction

Le but de notre projet était de faire un jeu jouable en ligne. Le jeu est très simple : tous les joueurs doivent, chacun leur tour, trouver un mot qui contient une chaîne de caractère aléatoire (par exemple par) en un temps donné. Si un joueur ne trouve pas de mot pendant les 10 secondes, il a alors perdu et il peut s'il veut continuer de regarder la partie en cours.

Notre équipe est constituée de 3 membres :

- Bastien REYS qui s'occupe du front
- Maxim CADET qui s'occupe de la partie client
- Florian PRUDHOMME qui s'occupe de la partie serveur

Pourquoi ce projet ?

Nous avons choisi ce projet car il nous tient à cœur, nous aimons tous les trois jouer et nous savions que nous pourrions continuer de développer ce jeu même après avoir rendu notre projet.

Le projet répond à tous les critères demandés car :

- Nous avons une authentification avant de pouvoir jouer
- Nous utilisons les 4 opérations de base pour la persistance des données (lecture dans un fichier, écriture dans un fichier, mise à jour de données dans un fichier et suppression de données dans un fichier)
- Le front est fait avec Vue.js, il est composé de 3 composants qui sont : La page d'authentification, la page qui permet de créer ou rejoindre une partie et une page qui correspond à une partie en train d'être jouée.
- Nous utilisons des lists, des forms, des boutons, des images avec vuetify
- Nous avons essayé d'avoir un design correct et ergonomique.
- Les interactions entre les clients et le serveur se font bien

Notre organisation

Durant la phase de conception, nous avons chacun une branche git spécifique. Donc nous avons la branche bastien qui comprenait les fichiers .vue pour le design, la branche maxim qui elle contenait le code du client et enfin nous avons la branche florian qui avait le code du server.js.

Nous avons donc Maxim et Florian qui se mettaient d'accord pour l'interaction front-back (quelles données il faut envoyer, quelles méthodes utilisées etc...) et Bastien qui faisait le design tout seul.

Il y a ensuite eu un premier merge sur la branche master qui contenait le code de Bastien et celui de Maxim, ainsi Maxim a pu placer toutes les fonctions qu'il avait créé dans le code de Bastien. Une fois les fonctions validées, Florian a également merge sa branche sur master, de

là est née notre première version du projet. Après cela, nous avons créé une nouvelle branche à partir de master pour tout perfectionner et c'est à partir de ce moment que le projet prenait forme et qu'il était agréable à développer. Toutes les difficultés ont été rencontrées à ce moment car l'interaction front-back n'était pas simple du tout, nous avions un petit de mal afficher les bonnes choses.

Pour la phase de déploiement, nous avons utilisé glitch. Voici le lien : <https://responsible-borogovia.glitch.me/>

Lancement du serveur

Afin de lancer le serveur, il suffit de se rendre dans la racine du projet et lancé la commande « npm run serve ». Dans une autre console, il faut lancer « npm run server » au même endroit pour lancer le serveur.

Vous arrivez sur une page de connexion, plusieurs comptes sont disponibles pour vos tests : florian :florian , maxim :maxim, bastien :bastien ainsi que prof:prof.

Les différentes fonctionnalités implémentées sont : la création d'un nouveau salon, l'entrée dans un salon, le déroulement de la partie (chaine aléatoire générée, mot français à trouver contenant cette chaine, compte à rebours avant défaite, élimination si compte à rebours à 0, annonce de la victoire quand il ne reste qu'un joueur), ainsi qu'un mini système de messageries dans le salon permettant de communiquer avec les autres joueurs.

Pour pouvoir bien tester notre jeu, il faut au moins se connecter avec deux comptes différents.

Conclusion

Pour nous 3, le projet est une réussite, le résultat attendu est celui que nous voulions. Il y a en effet beaucoup d'amélioration possible, notamment dans le design, mais pour des débutants dans le Web, nous sommes satisfaits de notre développement et de notre gestion du projet. En effet, nous avons dès le début lister les choses à faire et qui devait les faire donc le projet a été facile à organiser.

Nous souhaitons continuer de développer le projet après la date de rendu et nous aimerions même le mettre en ligne et l'entretenir.