# Space Storm

Eléments de contexte

L’insta a contacté Kingoloto pour réalisé un jeux vidéo online de type shot’EM up futuriste. Le client voudrait que le jeu soit accessible via un site internet qui référencerais les meilleurs joueurs. Ainsi qu’un cache shop. Le projet impose un développement en JEE pour le site internet. Nous sommes libre de la technologie pour le jeu vidéo.

# Le besoin technique

Disposé d’un serveur Debian sous Ubuntu. Avec une base de données Mysql et NodeJS.

Os du serveur : Debian 8.10

Base de données mysql

Serveur accessible en internet

Espace disque (5 Go)

Autre joueur

Autre joueur

internet

L’architecture :

Serveur

WebSocket

NodeJS

Space Storm

(Client)

Base de données

GESTIME

La base de données Space Storm se situe sur le serveur Debian.

Le serveur se connectera a MySQL via le module ‘MySQL’ de NodeJS. (doc disponible sur internet).

# Les données utilisées

Dans la base de données ‘kingoloto’ : Un utilisateur spécifique à cette application est déclaré dans la table ‘users’. Il donne accès au site internet et au jeu. Les ennemis dans le jeu sont dans la table ‘Ennemi’. Les armes disponible en jeu sont disponible dans la table ‘Arme’. Les scores des joueurs sont disponible dans la table ‘score’.

# Les utilisateurs et le détail de la connexion

Dans l’étude une seul type de connexion est possible :

* Le joueur se connecte sur le site internet. Depuis son interface, il peut accéder à Space Storm avec son expérience et son level.

# Le schéma de la base de données de GESTIME

Une seule table sera créée dans GESTIME pour le suivi des demandes.

# Quelques dates

1er février 013 - Livraison de quelques pages (connexion, liste d’agents pour les cadres, formulaire du droit d’option)

15 février 2013 - livraison finale

Les tests sont réalisés sur des serveurs locaux (easyphp ), il n’y a pas de serveur de test à installer.

Lancement du projet le 18 février.

# Le devenir de ce projet

Intégration du formulaire dans un self service.