|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Document fonctionnel |  | Space Storm  V3.35.1  25/11/2015 |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PrésentationSpace Storm est un jeux multi-joueurs de type «[Shoot 'Em Up](http://www.imdb.com/title/tt0465602/) ». Ce [type de jeu vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Type_de_jeu_vid%C3%A9o) dérivé du [jeu d'action](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_d%27action) dans lequel le joueur dirige un véhicule ou un personnage devant détruire un grand nombre d'ennemis à l'aide d'armes de plus en plus puissantes, au fur et à mesure des [niveaux](https://fr.wikipedia.org/wiki/Niveau_(jeu_vid%C3%A9o)), tout en esquivant leurs projectiles pour rester en vie. Le style de jeu varie du mignon au sérieux, de la [fantaisie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fantasy) et de la [science-fiction](https://fr.wikipedia.org/wiki/Science-fiction) aux faits historiques ou futuriste. Objectifs L’objectif de ce projet est de permettre une connexion multi-joueurs sur le jeu. Ainsi qu’une progression pour chaque joueurs qui leurs permettra de progresser. Le jeu devra compter sur des ‘Bonus’ in game ainsi que la possibilité d’achat sur le ‘Store’. Réalisé Le jeu est fonctionnelle et est disponible depuis le site internet de Space Storm. Chaque joueur reçoit un « token » à la connexion sur le site internet (change à chaque connexion). Une fois ce token validé, le site redirige vers le client du jeu avec ce token qui vous donne accès a l’expérience de votre vaisseau.  Les niveaux du jeu son génère par le serveur. Chaque niveau a sa propre class dédié. Le score global est donné aux début de la classe qui définie la fin de celui-ci. (voir la doc)  Les ennemies sont génère par le serveur a partir de la base de données. Vous pouvez en ajouter/supprimer/modifier vitesse, vie, expérience donnée, depuis celui-ci.  Les armes sont gérées par le serveur depuis une base de donnée. Vous pouvez ajouter/supprimer/modifier vitesse, vie par impact.  Les niveaux des joueurs est géré par le serveur depuis une base de donnée. Vous pouvez modifier leur niveaux/expérience depuis la base de donnée.  L’expérience d’un joueur est sauvegarder lorsque celui-ci ce déconnecte du serveur de n’importe quelle façon. Evolution Space Storm à une possibilité d’évolution. Nous aimerions développer plus de possibilité au niveau des armes que l’on peut obtenir. Nous aimerions aussi avoir la possibilité de modifier le skin de son vaisseau depuis le site internet. Conclusion Space Storm est développé en 3 parties.  Chaque partie dépende de la même base de donnée directe ou indirecte.  Le jeu est disponible depuis le site internet. Une sécurité a été mise en place afin d’éviter la connexion sur un compte qui ne vous appartient pas. |  | Technologie Technologie imposée:   1. Java JEE  Ressources supplémentaires Serveur :  Nous sommes orienté sur un développement JavaScript via NodeJS. Cette orientation permet de crée un serveur WebSocket qui permettra au client de dialoguer avec le serveur.  Client :  Nous sommes orienté vers un développement classique HTML5/CC3 pour le design global du jeu. Et un développement CoffeeScript (JavaScript) pour la gestion.  Site internet :  Le type de développement à été imposé par le client pour ce coté du projet. Nous utilisons une arborescence JEE. |
|  |  |  |