

Programmation Web - Rapport de Projet

SAID Rachad, LETERRIER Lola

le code : git clone <https://github.com/Sykzen/CardGame.git>

Lien du Github : <https://github.com/Sykzen>

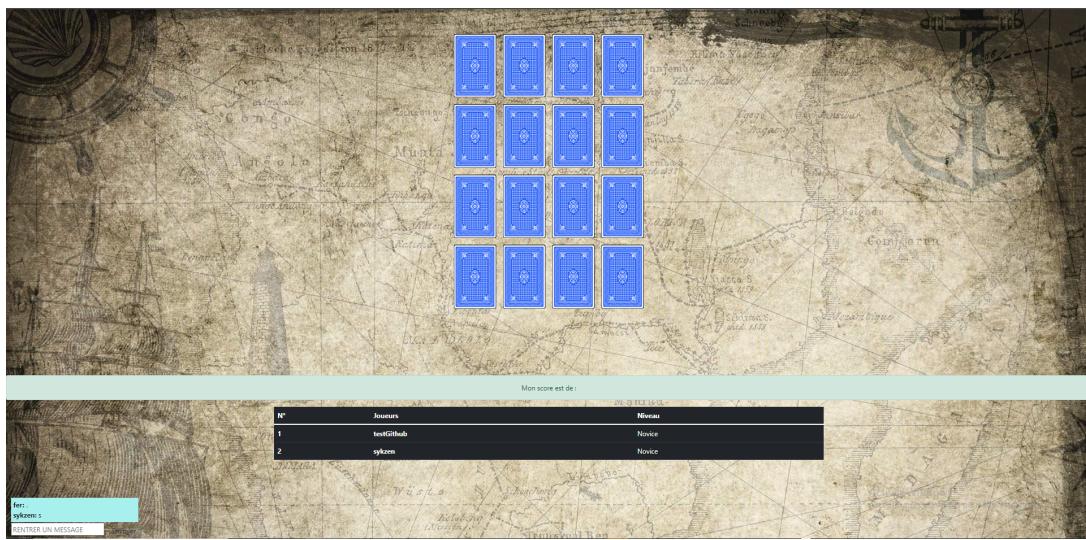
1. Le jeu

Nous avons choisi une version multi-joueurs du jeu memory. Le principe était de retourner une paire de cartes, ici sur un plateau 4x4, afin de trouver deux cartes identiques.

Nous avons ensuite implémenté deux modes différentes :

Le mode solo : Tant qu'un joueur trouve des paires, il continue à jouer mais si ses cartes ne sont pas identiques c'est alors le tour de son adversaire.

Le mode multi-joueurs : Deux joueurs vont jouer une partie de manière indépendante et le premier à finir sera le gagnant.



2. Organisation et Conception

Tout au long du projet nous avons utilisé un outil de gestion de projet appelé monday.

Monday nous permettra de noter toute les tâches à effectuer/éffectuer/en panne ainsi avoir une vue global de l'avancement du projet

Visuel de Monday

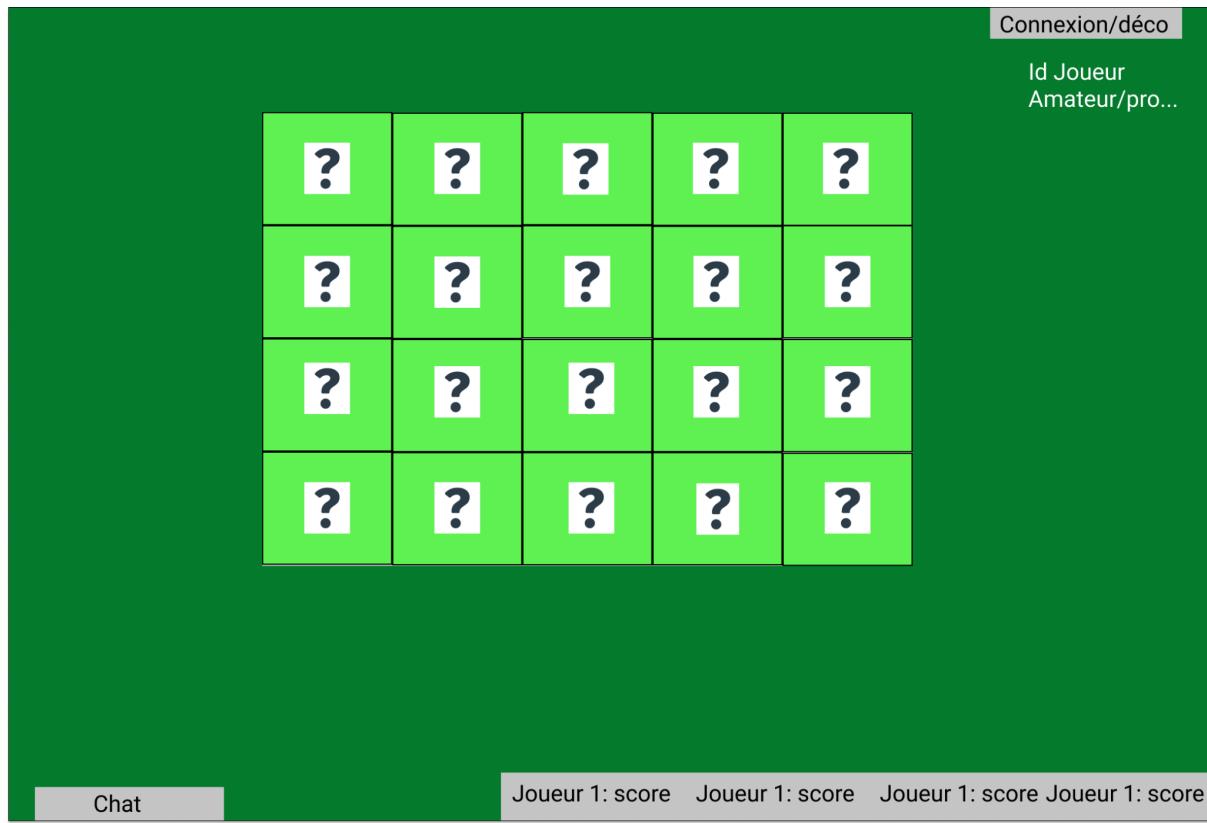
Conception		Personne	Statut	Période
Création du git			Fait	mars 8 - 14
Initiation projet			Fait	mars 16 - 17
Distribution des tâches			Fait	mars 7 - 17
Conception avec FIGMA			Fait	mars 7 - 24
+ Ajouter Élément				mars 7 - 24

Projet		Personne	Statut	Période
Création du index			Fait	avr. 5 - 21
ajouter des mode de jeux bot et 1V1			Fait	avr. 8 - 14
classement			Fait	avr. 1 - 16
Profile & Auth			Fait	avr. 12 - 22
Prettify (CSS)			Fait	avr. 4 - 24
Code du mode Bot			Fait	avr. 4 - 21
Code du Mode 1V1			Fait	avr. 12 - 21
Gérer le multi users			Fait	avr. 18 - 21
+ Ajouter Élément				avr. 1 - 24

Fin		Personne	Statut	Période
Création readme et vérification bug final			Fait	avr. 20 - 21
+ Ajouter Élément				avr. 20 - 21

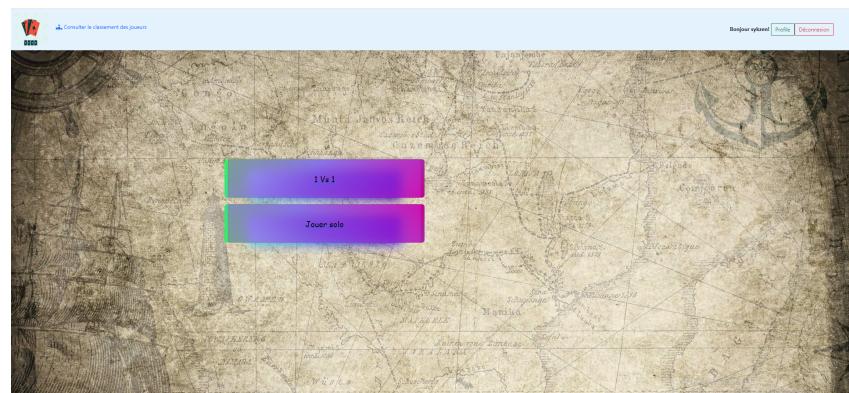
Avant de Commencer le projet on l'a dessiné avec Figma (Outils de Conception graphique) pour avoir une idée de comment notre projet doit avoir l'air .

Visuel de La Conception graphique (Figma)



3. Page d'accueil

Visuel de index.php



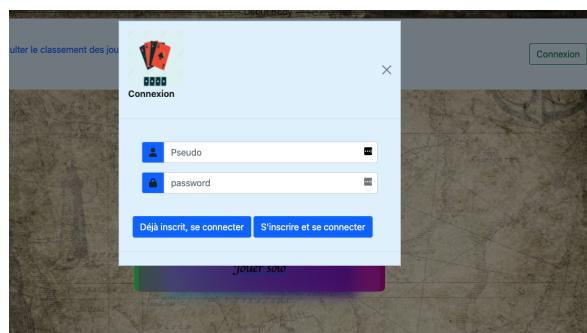
La page d'accueil se compose de différents outils comme une barre de navigation (Le navbar) ou encore des boutons interactifs donnant l'accès au deux modes de jeu : le mode solo et le mode multi-joueurs.

La barre de navigation se compose d'un système d'authentification, d'un classement général, du profil du joueur et d'un logo ramenant l'utilisateur sur la page principal soit la page d'accueil.

Une authentification est possible en cliquant sur "connexion" dans la barre de navigation. Une fenêtre réduite apparaît (Un Modal) avec la possibilité de s'inscrire ou se connecter. Dans le cas où le système de stockage pourrait être compromis, nous avons décidé de crypter les mots de passe entrés par les utilisateurs grâce à htaccess et au hashage.

Une fois connecté, on a la possibilité de se déconnecter, cela détruit toutes les variables de la session et la session en elle même est aussi détruite.

Visuel du Modalauth.php



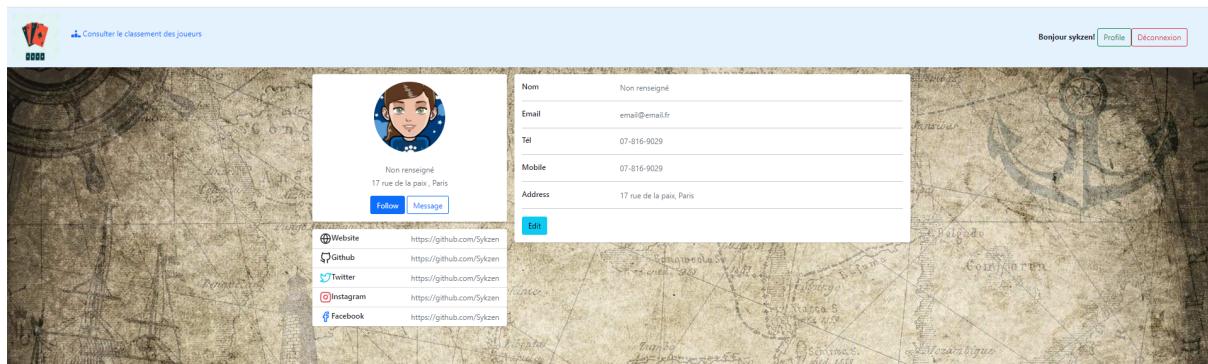
Le classement général récupère les scores de tous les joueurs présents dans le database et les affiche dans l'ordre décroissant. Plus un joueur joue, plus il va monter dans le ladder et va acquérir de l'expérience, soit un nouveau statut (Novice, Junior, Advanced, Mage_Noir ..)

Visuel du classement.php

#	Pseudo	Score	Level
0	https://github.com/Sykzen/CardGame	999	Mage_Noir
1	First	784	Advanced
2	/bin/docker-compose	475	Junior
3	sykzen	5	Novice
4	Ajax	0	Novice

Une fois l'authentification faite, chaque joueur possède un profil qui lui est propre affichant ses informations personnelles (Un profile) .

Visuel du Profile.php



On notera aussi qu'à l'aide du framework bootstrap le site s'adapte à tous types d'écrans (téléphone, tablette, télévision ..)

4. Mode Solo

Le mode solo consiste à jouer contre un bot à tour de rôle et d'avoir plus de points que lui à la fin de la partie, lorsque le message de fin apparaît.

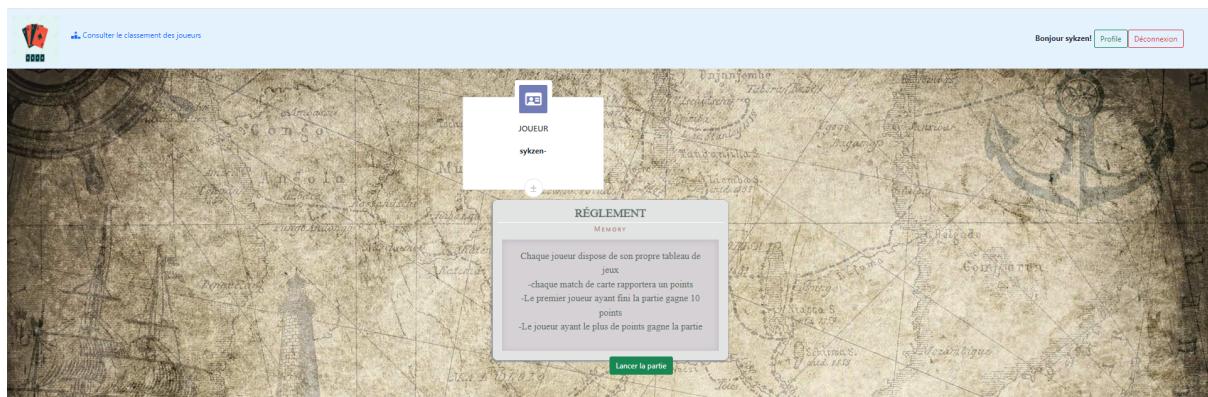
Afin de faire jouer le bot il faut cliquer aléatoirement sur les cartes, cela n'influence pas le choix aléatoire des cartes prises par le bot.

Le bot retourne donc deux cartes de façon aléatoire parmi les cartes qui ne sont pas encore trouvées. Pour cela on a créé une liste comprenant toutes les cartes restantes qui est, au fur et à mesure, mise à jour en fonction des paires trouvées.

5. Mode multijoueur

Le mode multi-joueurs consiste à jouer contre un adversaire en ligne de façon à ce que le premier joueur ayant fini sa partie gagne. L'utilisateur est d'abord dirigé dans une salle d'attente, grâce à l'enregistrement du pseudo dans un database, afin d'attendre un adversaire. Une fois un adversaire trouvé on peut lancer la partie.

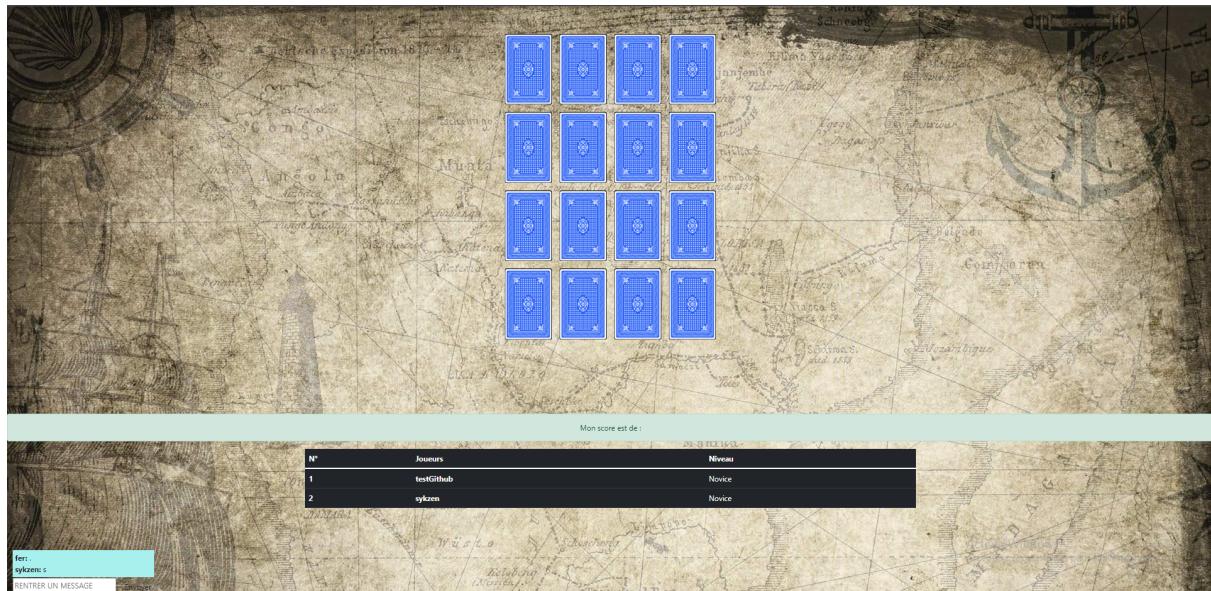
Visuel de salleatttente.php



La partie se déroule donc séparément, chaque joueur va devoir trouver les huit paires afin de valider sa grille avant son adversaire.

Un chat est disponible afin que les joueurs puissent discuter. Le message est envoyé au travers d'un formulaire dans un database, il sera ensuite chargé toutes les secondes par les différents joueurs afin de s'actualiser automatiquement.

Visuel de game.php



6. Outils Utilisé

Pour la partie Front:

On a importer la librairie de bootstrap afin de concevoir des page responsive ce dernier va générer des média querelle automatique si on respecte les règles de bootstrap (Utiliser la Grid) .

Cependant le framework n'a été utilisé que à des fins de résponsivité quant à la gestion des couleurs,border cela on été fait en css

Pour la partie Back:

On a utilisé les outils imposé par l'énoncé donc php

7. Difficultés rencontré / Solutions

Nous avons rencontré des problèmes lors de la partie multi-joueurs. En effet, il n'a pas été possible d'envoyer un message commun au deux joueurs stoppant la partie lorsqu'un joueur à trouver ses paires.

Nous avons néanmoins eu l'idée d'écrire un message dans le chat une fois toutes les paires trouvées pour un joueur afin de stopper la partie. Nous comptons évidemment sur le bon sens et le respect des règles des utilisateurs.

8. Documentation/Reproduire cela chez vous

les étapes pour télécharger le projet , le configurer ainsi avoir le même visuel présenté précédemment est décrit dans le readme du projet github voici le liens :<https://github.com/Sykzen/CardGame>

Visuel du git

Sykzen php ajax not python

Code

Go to file Add file About

Projet L3 info paris saclay

Readme 0 stars 1 watching 0 forks

Releases No releases published Create a new release

Packages No packages published Publish your first package

Languages PHP 51.8% JavaScript 24.5% CSS 14.3% Hack 9.4%

README.md

CardGame

Jeux de Carte de Mémoire multi-joueurs

The screenshot shows a GitHub repository page for 'Sykzen php ajax not python'. At the top, it displays 'master' branch, 1 branch, 0 tags, and 24 commits. Below this is a table of file history with columns for icon, file name, action, and time. The table includes files like .vscode, css, js, json, php, secret, static, .DS_Store, .gitignore, README.md, chatdata.txt, classement.php, index.php, make.php, players.txt, profile.php, salle.css, salle.php, salleattente.php, and score.txt. Most files show a 'final' status and were pushed 7 days ago or earlier. To the right of the file list are sections for 'About', 'Releases', 'Packages', and 'Languages', each with their respective metrics. Below the repository details is a preview of the README.md file, which contains the title 'CardGame' and a description 'Jeux de Carte de Mémoire multi-joueurs'.

Aller plus loin

Pour couronner le projet on pourrais ajouter une sorte de télévision dans la partie haut droite de chaque joueur l'écran montrera l'avancement de chaque joueur ainsi avoir une vue global de l'autre