Parallaxe avec nuages qui fonctionne + navbar :

<https://gyazo.com/26c58ca703787ae1e8a78579458b6e24>

Essai avec des planètes (Objectif convaincre Minh que planète > nuage) :

<https://gyazo.com/d05e53f0b1fe6dc8e12d4c348305dc8d>

<https://gyazo.com/c5dfaead16d19829971b7b4bf510e389>

<https://gyazo.com/fffdfecd25a333b6d3c6f10f66781b44>

Background Morgan (3 planètes) :

<https://gyazo.com/f1a004c65d2f7823e08b6eff955414b1>

Background Morgan (5 planètes) :

<https://gyazo.com/41c8521e025992a51d6f2ad8a50e34f4>

Super text shadow :

<https://gyazo.com/23201712fdb65a473d07e704904fcfb5>

Parallax avec images de Minh :

<https://gyazo.com/6252d841d2ea0fae84249260c2d2e00b> (trop long)

<https://gyazo.com/6c9349344c5a9d2874565a89e83811d7>

<https://gyazo.com/ddbf08b73008e8003a87128284267089> (taille iPhone 6)

Première images du site avec onglets :

<https://gyazo.com/12a50ccc582282c30b3e85c5a95aac0b>

Modification du style des form :

<https://gyazo.com/78dd3273b631691370618fb632cb82e8>

Passage des formulaires en modal et traduction :

<https://gyazo.com/0a7f12c1400893716cbe50a21f719511>

Création de compte :

<https://gyazo.com/0e3ac91d20d382b77e53a1184ddd9a11>

Création de la page d’équipe :

<https://gyazo.com/ab3948226fe656b77a0a42e16959113e>

Page d’équipe dynamique :

<https://gyazo.com/1e2163d158b2354bf5e5791ee9c83e9a>

<https://gyazo.com/ae8c258e3169f2dac9ae00677374c328>

Liaison site-jeu :  
  
Pour le moment, on ne fait pas de sauvegardes en jeu, on sauvegarde uniquement à la fin du niveau.  
Les données de sauvegarde sont des champs dans la BD : nombre de maps terminées sous forme d’int, arbre de compétence sous forme de string (ça je l’expliquerais en live, j’ai eu une idée de fou), money sous forme d’int.  
  
Ces données sont parsées une fois au démarrage du jeu pour créer l’objet “Game” adéquat (avec le bon nombre de map validées, la progression au niveau de l’arbre de compétences et l’argent), ensuite on n’y touche plus sauf à chaque fin de niveau où on va update ces valeurs.  
Donc c’est très peu intensif sur la connexion.

Le seul souci : il faut dire au jeu quel joueur est connecté actuellement, et cette donnée se trouve dans la variable $\_SESSION[“id”] qui existe seulement si le joueur est connecté.  
  
A partir de ça, Nathan peut faire des requêtes pour récupérer les infos d’un joueur, exemple :

SELECT \* FROM partie WHERE id = x

et on remplace x par la valeur récupérée de l’id du joueur

Ensuite on crée le jeu avec les paramètres récupérés, et on lance la partie.

Par la suite, on peut réfléchir pour les sauvegardes en jeu, mais ça sera une des dernières étapes : le jeu doit être jouable en mode “Quitter maintenant écrasera toute la progression et vous devrez recommencer cette planète depuis le début” avant de pouvoir save.