**Idées de scripts / bouts de code**

Scripts à réaliser :

* Affichage de texte : fonction (longueur,largeur, posX,posY,texte) qui affiche le texte dans une boîte positionnée en X Y
* Déplacement de la caméra sur la map : carte de grande taille, déplacement sur une mini-carte + déplacement de la caméra si on s’approche du bord de l'écran
* Affichage du HUD cliquable : contient la carte, les points de vie des joueurs ? et les sorts, le nombre de sorts affiché doit pouvoir varier
* Menu principal et menu en jeu bindé sur espace

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.