

# Intégration continue pour le web





## TP Fil Rouge

### Rendu :

- Date butoir: 05/11/2023 23h59
- Mail: Une personne par groupe
- Rapport avec:
  - Nom du groupe et des personnes
  - Liens de votre Groupe Gitlab
  - Screenshots des différentes fenêtres de votre application
  - Explication d'une fonction intéressante de votre code (une backend et une frontend)

**En groupe de 4 ou 5, création d'un jeu multijoueurs se basant sur des websockets.**

### Stack Technique :

-  Frontend : Angular Starter
-  CSS: Tailwind
-  Backend : Colyseus Starter
-  Gestionnaire de code: Gitlab

### Organisation :

- 2 ou 3 étudiants sur le Frontend + CSS
- 2 étudiants sur le Backend
- **Création des tâches identifiées en issue Gitlab**
- Utilisation des branches pour développer vos features
- Dans le groupe Gitlab, un repo Frontend et un Backend (séparé)

### Frontend :

- Mini maquette visuel du jeu (Accueil - Page de jeu (en attente de début, en jeu))
- L'utilisateur renseigne son nom/pseudo sur la page d'accueil
- Barre de navigation avec Accueil - Règles - Contact
- Page de règles
- Possibilité de créer une partie ou d'en rejoindre une

- Celui qui a créé la partie peut voir les joueurs dans la session et lancer la partie quand le **minimum** de joueur est respecté
- Routine de jeu et mises à jours de l'affichage automatique
- Déploiement automatique (CI/CD) avec connexion au Backend

Les plus :

- Bulles(toast) de notification (Code session copié,c'est ton tour etc...)
- Gestion du "Rejouer"
- Le joueur quitte la partie
- Système de Chat

### Backend :

- Création d'une room avec identifiant aléatoire
- Utilisation de schémas (Player - RoomState)
- Gérer quand un joueur rejoint une partie
- Lancement de la partie (initialisation)
- Gestion complète de la partie
- Gérer l'anti-triche (chaque joueur reçoit uniquement ses infos (par exemple ses cartes) et des informations neutres des autres joueurs)
- Déploiement automatique (CI/CD)

Les plus :

- Gestion du "Rejouer"
- Unit testing
- Le joueur quitte la partie
- Système de Chat

### Quelques idées :

- Jeux de Culture Générale(type le Maître des fleurs)
- Jeux de sociétés (type TimeBomb)
- Jeux de cartes
- Vos idées...



Sur les PCs de l'ISIMA pour utiliser les commandes installées via NPM:

```
$ alias ng="node PATH_TO_COMMAND.js"
```