

Janvier 2021

Hébergement des données en ligne

Introduction

L'hébergement du classement général des scores et des comptes permet aux joueurs d'y avoir accès depuis n'importe quel ordinateur doté d'une connexion internet.

L'hébergement est réalisé sur Fauna, en utilisant le système de base de données GraphQL.

Architecture

Pour notre jeu, nous n'avons eu besoin que de deux collections : Score et Joueur.

Schéma des collections :

Joueur		
pseudo	String	
email	String	
mdp	String	

Score	
score	String
pseudo	String
temps	String
date	String

Communication

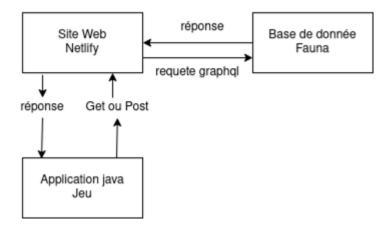
L'hébergeur Fauna propose une extension permettant une communication facilitée et sécurisée avec les sites de Netlify, utilisant le stack JAM (JavaScript, API, Markup). Ces derniers se déploient directement depuis un repository GitHub, pour un maximum de flexibilité.

Nous avons donc créé un site très simple sur Netlify, et nous nous sommes servis des fonction JavaScript permettant l'exécution de fonctions et procédures GraphQL sur les données hébergées sur Fauna. Les requêtes Get et Post ont été implémentées selon nos besoins, soit pour la lecture ou l'ajout de données.

Les fonctions Java correspondantes se trouvent dans le package du site web Netlify, et les fonctions du site qui les reçoivent dans le dossier function du dépôt

VoidEntertainment/EscapeFromLannion du site web.

Schéma de communication



Fauna et GraphQL

Fauna est un hébergeur de base de données basée sur le cloud, qui offre un accès rapide aux données grâce à des APIs. L'une d'entre elle est une API utilisant GraphQL, un langage de requête et de manipulation de données, et de déclaration de schémas open-source.

Site de Fauna : https://fauna.com/

Site de GraphQL : https://graphql.org/

Netlify

Netlify est une entreprise qui propose des services d'hébergement et de cloud-computing serverless pour des sites web statiques.

Site de Netlify : https://www.netlify.com/