



## Date de ma première MVP : 22 Novembre:

### Objectif:

se concentrer sur une version simplifiée et fonctionnelle de la plateforme. La MVP doit permettre de tester les fonctionnalités de base tout en offrant une expérience de jeu multijoueur basique.

### 1. Fonctionnalités principales :

- **Création de parties :**
  - Le serveur doit permettre de créer une partie via une interface web sur l'écran principal.
  - Génération d'un code unique ou d'un lien permettant aux joueurs de rejoindre la partie.
- **Connexion des joueurs :**
  - Les joueurs peuvent se connecter via leur smartphone en entrant un code ou en scannant un QR code.
  - Indicateur de connexion des joueurs sur l'écran principal (affichage du nombre de joueurs connectés).
- **Synchronisation en temps réel :**
  - Utilisation de WebSockets pour synchroniser les actions des joueurs avec le serveur.
  - Le serveur doit gérer en temps réel les actions des joueurs (ex. mouvements, boutons).
- **Interface simple pour un jeu de démonstration :**
  - Un jeu simple (par exemple un quiz ou un mini-jeu d'arcade) pour tester la plateforme.
  - Interface de jeu sur l'écran principal pour visualiser le jeu et les actions des joueurs.
  - Interface mobile de base sur smartphone pour contrôler le jeu (boutons simples ou joystick).

### 2. Architecture technique :

- **Backend avec Express et TypeScript :**

- Serveur prêt à gérer la création de parties et la gestion des joueurs.
- gestion des sessions de jeu.
- Communication en temps réel avec un WebSocket pour synchroniser les actions.
- **Frontend Web (écran principal) avec Angular :**
  - Interface basique permettant de lancer une nouvelle partie et de suivre l'état des joueurs connectés.
  - Affichage du jeu en cours, avec mise à jour en temps réel des actions des joueurs.
- **Frontend Mobile (smartphone comme contrôleur) :**
  - Interface responsive simple pour permettre aux joueurs de se connecter et d'utiliser des commandes pour jouer (ex. boutons de contrôle pour le jeu choisi).

### 3. Infrastructure :

- **Base de données :**
    - Je sais pas encore comment gérer la chose
- 

## Roadmap jusqu'au 22 novembre :

### Semaine 1 (11 octobre) :

- Définir les spécifications finales du MVP et organiser la structure du projet (back et front).
- Mise en place du projet Node.js avec Express et TypeScript.
- Implémenter les routes basiques pour la création de parties et les connexions des joueurs.

### Semaine 2 (17-18 octobre) :

- Développer la gestion des connexions WebSocket pour synchroniser les actions des joueurs.
- Commencer à travailler sur l'interface utilisateur Angular (écran principal).

### Semaine 3 (24-25 octobre) :

- Finaliser la gestion des WebSockets entre le backend et les clients.
- Développer une première version du frontend mobile pour les contrôles (interface responsive).

### Semaine 4 (31-1 novembre) :

- Tester l'intégration complète : connexion des joueurs, lancement d'une partie, et gestion des actions en temps réel.
- Ajouter un jeu simple et tester les interactions entre joueurs.

**Semaine 5 (7-8 novembre) :**

- Finaliser l'interface mobile avec un QR code ou un lien pour rejoindre une partie.

**Semaine 6 (14-15 novembre) :**

- Correction des bugs et optimisation des performances (latence, synchronisation).
- Tests finaux du MVP, validation des fonctionnalités principales.