



W1 - Rattrapages

W-RAT-010

Isola

Rattrapages rush 2

Isola

delivery method: isola on Github
language: Node, JS, PHP



- The totality of your source files, except all useless files (binary, temp files, obj files,...), must be included in your delivery.
- All the bonus files (including a potential specific Makefile) should be in a directory named *bonus*.
- Error messages have to be written on the error output, and the program should then exit with the 84 error code (0 if there is no error).

ISOLA

INTRODUCTION

Lors des rushs de rattrapages, vous devez travailler seul sur un projet. Du Vendredi soir au Dimanche soir. L'objectif de l'exercice est de créer un jeu Isola à deux joueurs : [http://www.wikiwand.com/fr/Isola_\(jeu\)](http://www.wikiwand.com/fr/Isola_(jeu))
Pour cela, vous aurez besoin, d'utiliser une représentation en 2D du plateau de jeu et des pions des joueurs.



Vous pouvez utiliser Phaser ou toutes autres librairies que vous jugerez plus performante pour l'affichage.

ETAPE 1

L'objectif est de:

- Modéliser le plateau de jeu et les pions des joueurs.
- Mettre en place les règles de jeu.
- Afficher un écran de défaite.

LA MODÉLISATION

Le plateau de jeu devrait être symbolisé par des 7*7 carrés de même taille. Les pions des joueurs par deux cercles de couleurs différentes du même diamètre que les carrés.

LES RÈGLES

Au début du jeu, les pions sont placés au milieu de deux côtés opposés.

Les joueurs jouent les uns après les autres.

A chaque tour un joueur doit :

- Déplacer son pion vers une case libre adjacente ou touchant sa case de départ par un coin.
- Détruire une case du jeu non occupée.
- Le premier joueur qui ne peut pas déplacer son pion perd la partie.



Checkpoint : Attention, il est inutile de poursuivre si vous n'êtes pas arrivé correctement à ce stade. En cas de doute, vérifiez à nouveau votre travail.

ETAPE 2

L'objectif est de:

- Mettre en place une base de données.
- Permettre à deux joueurs de jouer sur deux PC distants.

NODE.JS

Le serveur doit posséder une représentation de l'état du plateau de jeu à chaque instant. Chaque joueur doit pouvoir récupérer l'état du plateau de jeu à chaque début de tour, puis modifier l'état courant du jeu dans le serveur à la fin de son tour.



Utilisez les sockets pour tous les échanges de données entre client et serveur.

BONUS 1

Implémentez une solution pour 4 joueurs.

BONUS 2

Utilisez SimpleWebRTC pour une implémentation WebRTC de votre jeu.

EXEMPLE

