

Réalisé à ce jour:

Le code de la façade est fait. Voici quelques fonctions importantes contenu dans façade:

- ajouterSituation: ajoute une suite (nouvelle situation) renseignée par le joueur à l'histoire (ajoute une feuille à l'arbre)
- ajouterAventure: créer une nouvelle aventure (la racine de l'arbre)
- Voter: permet à un joueur de upvote une situation. Une situation est visible par les autres joueurs que si elle dépasse un seuil de upvote.
- pseudoExiste: indique si un pseudo existe
- getIDJoueur: renvoie l'id d'un joueur à partir de son pseudo s'il est enregistré
- ajouterUtilisateur: ajoute un utilisateur à la base de données et le renvoie s'il n'y ait pas déjà

Toutes les entity beans ont été créées: en voilà quelques unes:

- Situation: décrit une partie de l'histoire. Un nœud de l'arbre.
- Aventure: structure arborescente contenant l'ensemble des situations
- Vote
- Evenement
- Choix
- Cheminement: décrit une suite de situations, celles par où est passé le joueur.

Prochaines Étapes

Les prochaines étapes consistent à créer les fichiers html et css afin de pouvoir afficher une belle interface pour notre application:

- Une page de connexion pour l'utilisateur
- Une page d'inscription pour un nouveau joueur
- Une page d'accueil afin d'accéder aux différentes aventures
- Une page type affichant le dérouler d'une aventure: c'est à dire les situations qu'à rencontrées l'utilisateur et ses choix

Il est aussi nécessaire que nous gérons les requêtes dans le servlet afin qu'elles soient bien redirigées et qu'un utilisateur puisse accéder aux différents services.

Pour finir, il sera peut-être nécessaire de compléter les fonctions de la façade de manière à implanter toutes les fonctionnalités de notre application.