

Rapport de Projet

Escape The Narcos - bit.ly/2FV8By0

Introduction	2
Liste des tâches	2
Planning	3
Répartition des tâches	4
Base de Données	5
La table "users"	5
La table "teams"	6
La table "messages"	6
La table "games"	6
Architecture du site	7
Visuels du site	8
Inscription/Connexion	8
Accueil	8
Composition de l'équipe	9
Règles du Jeu	9
Victoire	10
Statistiques	10
Plan de test	11
Général	11
Joueur	11
Game Master	12
Conclusion	13

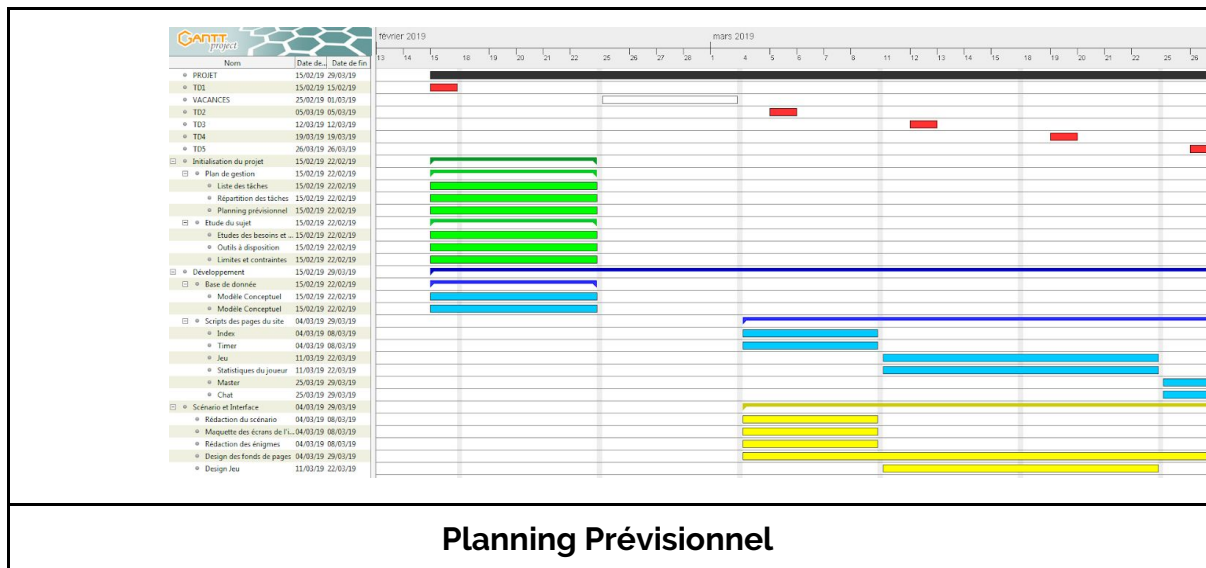
Introduction

Liste des tâches

Initialisation du projet
<ul style="list-style-type: none">• Appropriation du sujet du projet<ul style="list-style-type: none">◦ Etude des besoins et attentes◦ Les outils à disposition◦ Les limites et contraintes du projet• Mise en place du plan de gestion du projet<ul style="list-style-type: none">◦ Liste des tâches<ul style="list-style-type: none">■ Développement■ Scénario et Interface◦ Répartition des tâches du projet◦ Elaboration d'un planning prévisionnel
Développement
<ul style="list-style-type: none">• Elaboration de la Base De Données<ul style="list-style-type: none">◦ Rédiger le Modèle Conceptuel Données◦ Rédiger le Modèle Relationnel Données◦ Rédaction des scripts SQL• Architecture du Site<ul style="list-style-type: none">◦ Rédaction des scripts des différentes pages (HTML/CSS/PHP/JS)<ul style="list-style-type: none">■ Inscription/Connexion■ Déconnexion■ Timer■ Jeu/Statistique du joueur■ Master■ Chat
Scénario et Interface
<ul style="list-style-type: none">• Rédaction du scénario sur la base de la série "Narcos"• Maquette des écrans de l'interface• Rédaction des énigmes• Design des fond des pages et interfaces :<ul style="list-style-type: none">◦ Index◦ Choix du thème◦ Jeu<ul style="list-style-type: none">■ Design du décor du jeu■ Design des éléments interactifs du jeu

Planning

La liste des tâches précédente nous a permis d'élaborer le premier planning prévisionnel ci dessous. Chaque tâches durent 5 jours, en effet nous nous laissons toute la semaine où il y a TD pour nous tenir à jour.



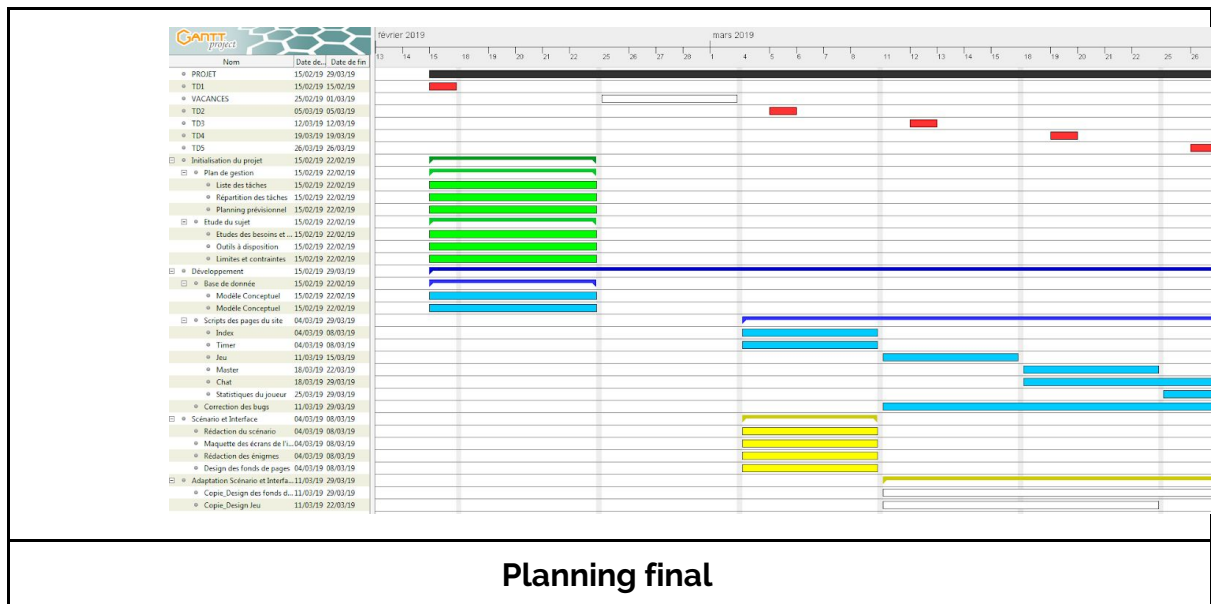
Planning Prévisionnel

Au cours de notre projet nous avons pu constater deux problématiques. La première est une mauvaise compréhension des consignes, en effet nous pensions que le mode multijoueur faisait jouer plusieurs joueurs sur des ordinateurs différents.

Les scénarios et énigmes élaborées au départ nécessitait un travail de design trop important compte tenu des délais qui nous étaient imposés.

C'est donc à la troisième séance de TD que nous avons décidé d'apporter des solutions à nos problématiques. Dans un premier temps, le scénario et les énigmes ont été adapté aux consignes, le jeu a été simplifié et nous avons mis l'accent sur la modularité du site afin de pouvoir ajouter d'autres énigmes ou scénarios plus facilement.

Ainsi nous avons pu aboutir au planning final qui sera également le planning réel puisque nous avons réussi à nous y tenir pour fournir le site web, fonctionnel, dans les délais.



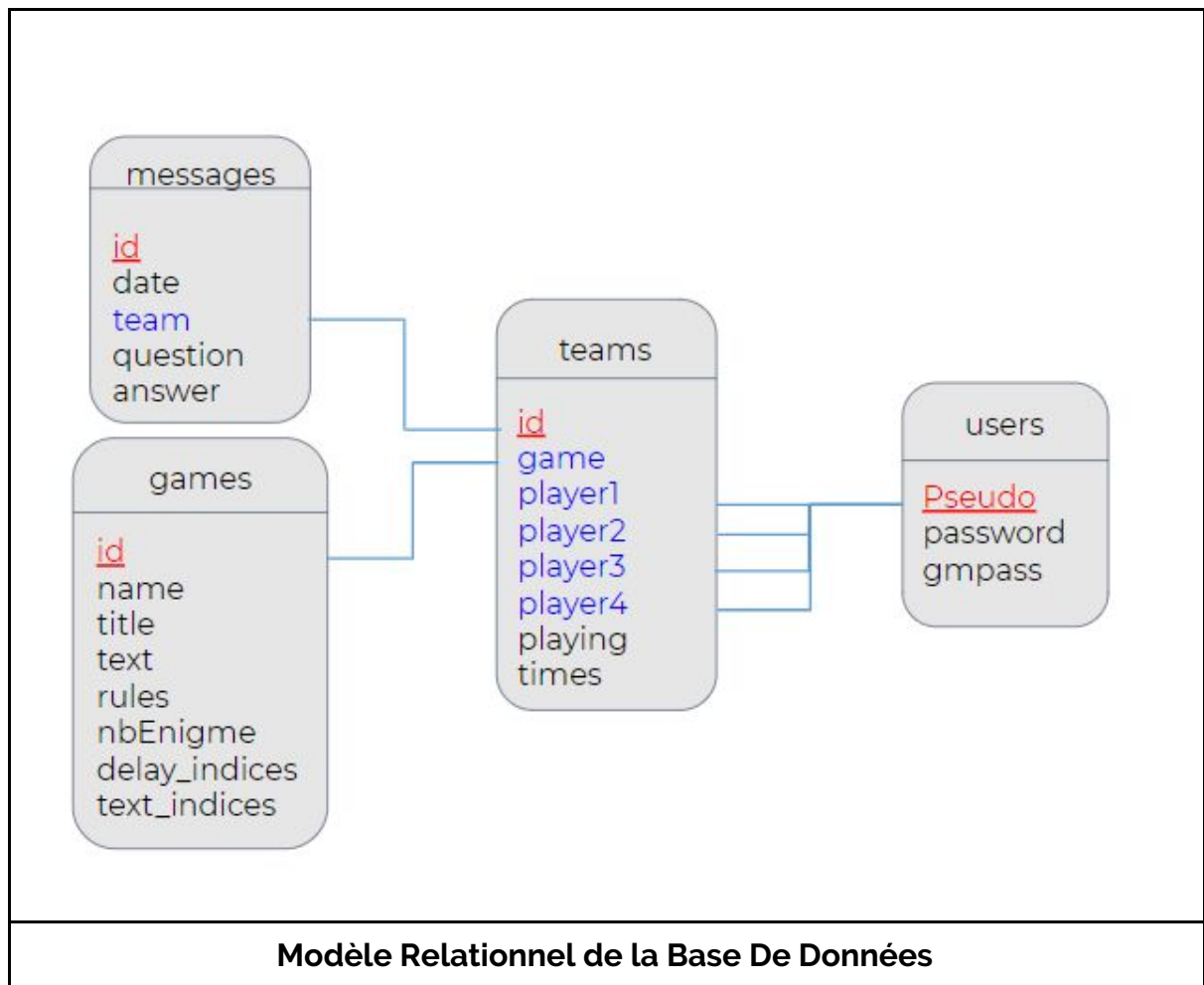
Répartition des tâches

L'ensemble du travail correspondant à l'initialisation du projet, l'écriture du scénario, des énigmes et le design du site ont été réalisés en binôme.

En revanche, concernant la programmation du site à proprement parlé, les tâches liées au développement ont été réparti de la manière suivante :

Développement
<i>Antoine Conqui</i>
<ul style="list-style-type: none"> Rédaction des scripts des différentes pages (HTML/CSS/PHP/JS) <ul style="list-style-type: none"> Inscription/Connexion/Déconnexion Requests (PHP) Jeu (PHP + JS) Timer, Chat (JS) Page GameMaster (PHP + JS) Statistique du joueur (PHP)
<i>Zaccharia Affane</i>
<ul style="list-style-type: none"> Elaboration de la Base de Données <ul style="list-style-type: none"> Rédiger le Modèle Conceptuel Données Rédiger le Modèle Relationnel Données Création de la base de donnée Rédaction des scripts SQL Requests (PHP)

Base de Données



La table "users"

La table *user* permet de stocker les informations relatives aux utilisateurs comme le *Pseudo*(varchar(50)) qui est la clé primaire, le mot de passe *password*(varchar(50)).

Le *gmpass*(varchar(50)) correspond à la clé de sécurité pour créer un compte de game master. Ceci nous permettra d'éviter que n'importe qui s'inscrive en tant que game master.

La table “teams”

Cette table correspond à la table équipe, elle est caractérisée par un *id(int(11))* qui en est la clé primaire, un attribut *game(int(11))* faisant référence à la table du même nom, quatre attribut *player(varchar(50))* correspondant à différents *users*. L'attribut *playing(int(11))* est à 0 si l'équipe ne joue pas et à 1 si elle joue. Enfin *time(varchar(1000))* permet de stocker les temps que l'équipe met à réaliser les énigmes et à finir la partie.

La table “messages”

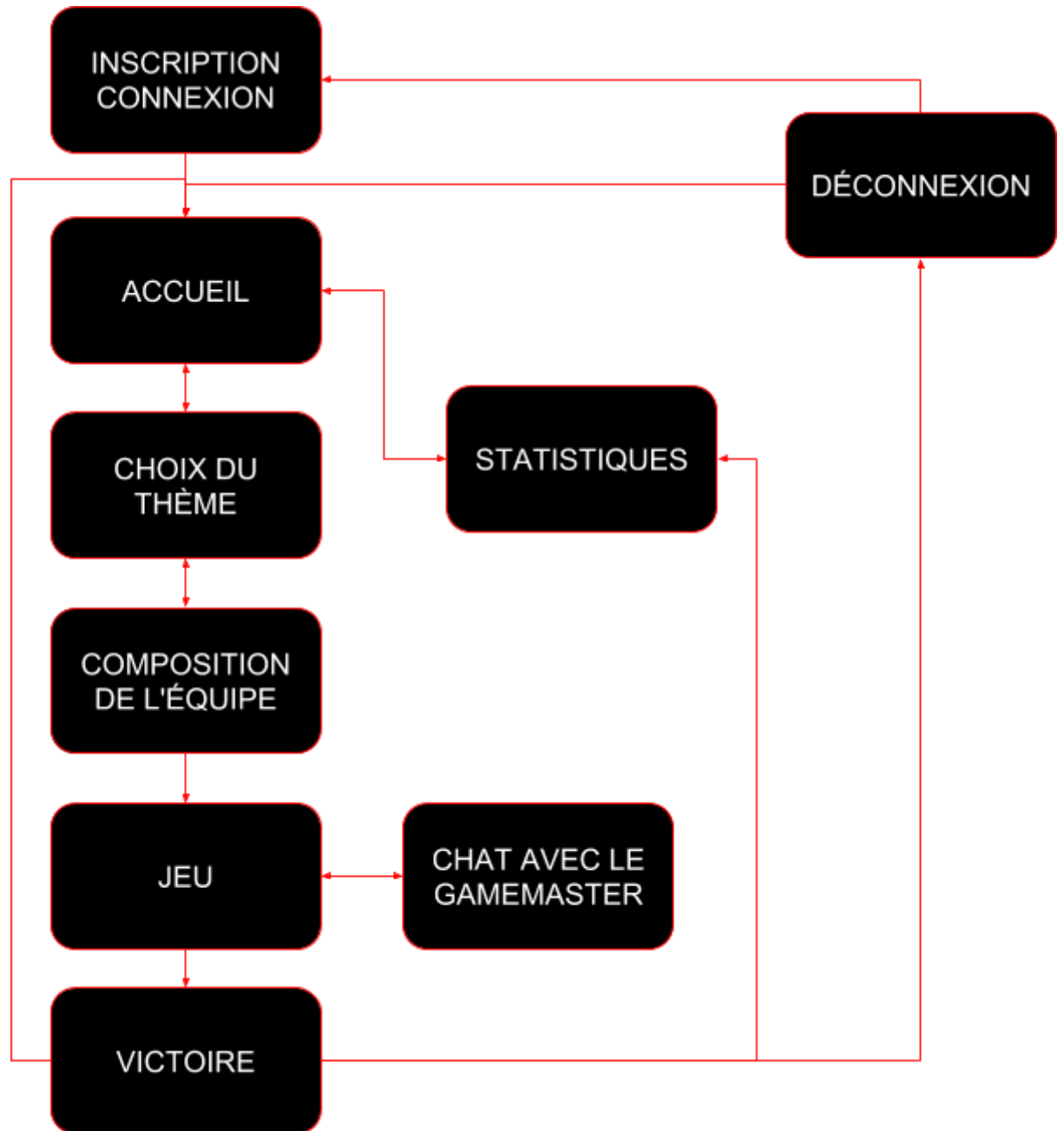
La table est caractérisée par une clé primaire *id(int(11))* permettant de l'identifier. Elle stock également la *date(datetime)* de la question du joueur, la *question(varchar(1000))* et la réponse dans *answer(varchar(1000))*. L'attribut *team* est une clé étrangère faisant appel à la table *team*.

La table “games”

Cette table permet la modularité du site, elle stock les différents scénarios possibles qui pourront être rajouté par la suite. Elle est caractérisée par un *id(int(11))* clé primaire) un nom (*name(varchar(50))* qui sera utilisé comme nom dans les dossiers), un titre (*title(varchar(100))*) et un texte (*text(varchar(1000))*) qui seront affichés pour décrire le thème à l'utilisateur. Les règles (*rules(varchar(10000))*), le nombre d'énigmes (*nbEnigme(int(11))*), le temps par défaut avant qu'un indice soit disponible (*delay_indices(varchar(10000))*) et le texte associé à cet indice (*text_indices(varchar(10000))*).

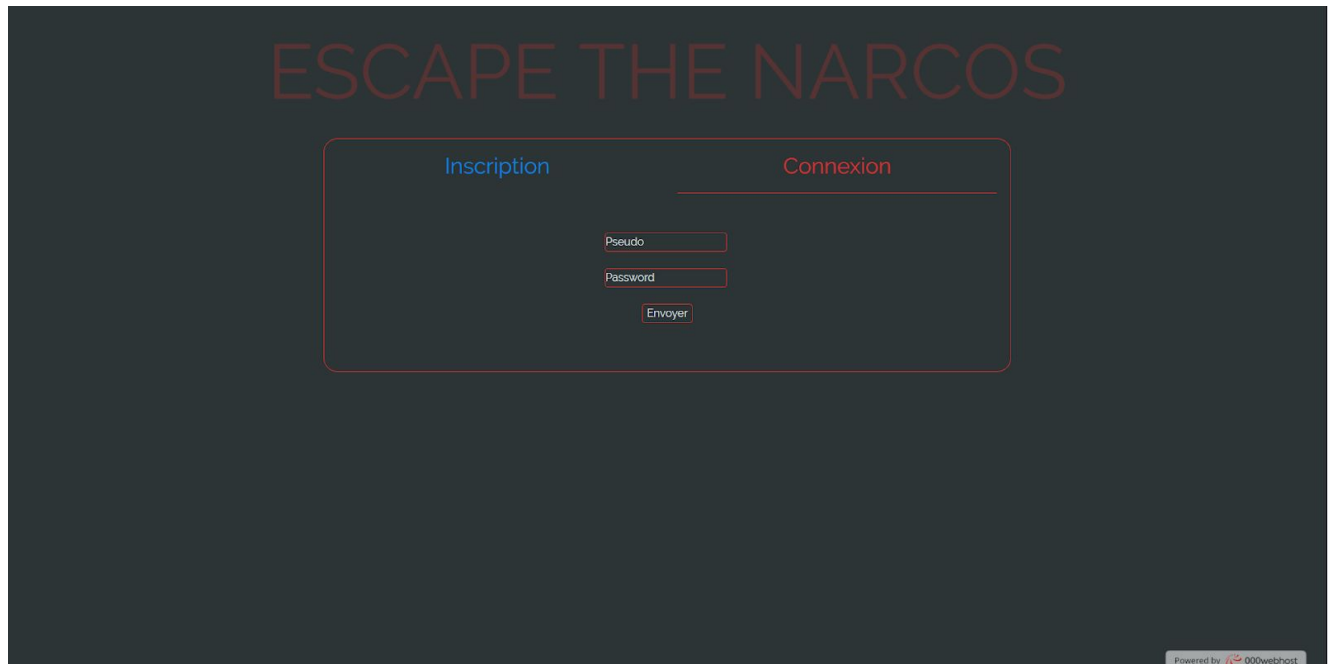
Les scripts MySQL commentés de création de la base et insertion des données sont présentés en annexe.

Architecture du site



Visuels du site

Inscription/Connexion



Accueil



Composition de l'équipe

ESCAPE THE NARCOS

Pseudo Joueur 2

Password

Aidez Pablo Escobar à s'échapper de sa célèbre prison "La Catedral" !

Powered by 000webhost

Règles du Jeu

ESCAPE THE NARCOS

Vous êtes un agent de la DEA et vous vous êtes infiltré dans la maison de Pablo Escobar grâce aux informations d'une taupe. Cependant, le baron de la drogue a réussi à mettre la main sur vous et vous a enfermé dans le cachot de sa villa. Il a ensuite tué la taupe d'une balle dans la tête. Il s'est ensuite échappé par la sortie secrète cachée dans son bureau depuis laquelle il a pu rejoindre les égouts et s'échapper. Vous devez réussir à trouver comment Pablo Escobar s'est échappé afin de sortir de cet enfer.

Powered by 000webhost

Victoire

VICTOIRE


Bien joué, zak !

Temps Total : 19 secondes

Enigme n°1 : 3 secondes

Enigme n°2 : 16 secondes

[Statistiques](#) - [Retour au menu](#) - [Déconnexion](#)

Powered by  000webhost

Statistiques

ESCAPE THE NARCOS

[Statistiques : zak](#) - [Retour au menu](#) - [Déconnexion](#)

Statistiques du joueur

Escape Game	Coéquipiers	Temps total	Temps enigmes (en secondes)
1		19 secondes	3 * 16

Powered by  000webhost

Plan de test

Le plan de test ci-joint liste l'un après l'autre les différents tests que nous avons effectué pour valider le fonctionnement de notre site. La couleur dans la colonne "Réponse Attendue" correspond à la réponse normal que doit renvoyer le site lorsqu'on exécute la tâche en question (Vert=Validé, Rouge=Réfuté).

Général

TÂCHES	Réponse Attendue
1) Inscription	
Créer un nouvel utilisateur	
Créer un utilisateur avec un pseudo existant	
Créer un game-master	
Créer un game-master sans la clé "gmpass"	

2) Connexion	
Avec un ID et mdp existant	
Avec un ID inexistant	
Avec un mdp erroné	

Joueur

3) Index	
Voir ses statistiques	
Se déconnecter	
Choisir l'écape game en parcourant le carrousel	
4) Constitution de l'équipe	
Ajouter un joueur	
Ajouter un joueur avec un pseudo erroné	
Ajouter un joueur avec un mdp erroné	
Valider l'ajout du(des) joueur(s)	

5) Lancer la partie	
a) Gameplay	
Demander un indice après un certain temps	
Défilement du temps de partie	
Chat avec le GameMaster	
b) Enigmes	
Entrer des réponses erronées	
Entrer les bonnes réponses	
6) Fin de la partie	
Victoire	

Game Master

3) Index	
Voir les équipes qui jouent	
Chatter avec les joueurs	
Faire abandonner une équipe	

Le site a donné la bonne réponse à chaque tâche de ce plan de test.

Conclusion

Nous avons rencontré plusieurs difficultés durant notre projet. La première difficulté, facilement surmontée, fut la différence de niveau en programmation web. Cependant, nous nous sommes rapidement adaptés en faisant une répartition efficace des tâches en fonctions de nos compétences réciproques. La seconde difficulté fut une mauvaise compréhension du sujet. En effet, nous pensions que les joueurs étaient présents sur des ordinateurs différents. La troisième et dernière difficulté fut un plan de projet trop ambitieux au départ. Nous pensions réaliser un escape game complet avec un scénario et des interactions abouties. A cela, nous avons réaliser un point de gestion afin de modifier notre planning et de revoir nos objectifs à la baisse avec seulement un escape game de démonstration et de privilégier un site modulable permettant d'ajouter facilement de nouveaux escape games.

Nous avons également choisi d'implémenter un chat en temps réel entre le joueur et le game master, ce qui a requis beaucoup de temps mais qui apporte une réelle valeur ajoutée en terme de qualité de jeu et d'interface utilisateur.