Projet de Arnaud Quintois et Bastien Leblet : Quiz Panic

Adresse : https://dwarves.iut-fbleau.fr/~leblet/WIM/PROJET/

On a la page login qui fonctionne ainsi que notre page pour créer un compte

Une fois connecté, on arrive sur la page principale. A gauche se trouve un tableau qui contient la liste des parties en cours et un bouton pour y rentrer.

A gauche se trouve un bouton pour accéder à une page pour créer ses propres questions

En dessous se trouve un bouton pour accéder à une page pour créer sa propre salle de jeu.

En dessous se trouve un sélecteur pour voir la liste des thèmes existants.

En dessous la possibilité de rajouter un thème.

Tout en haut à gauche il y a un menu pour se déconnecter où accéder à une page pour changer de Pseudo ou de Mdp.

Pour faire toutes ces pages nous n’avons pas eu de soucis majeurs

Quand on rentre sur une page de jeu, le jeu fonctionne pour 1 personne mais pas pour plusieurs personnes. Nous avons eu du mal avec le javascript et l’ajax, et nous n’avons pas réussi à faire le mode multijoueur.

Dans la partie jeu, nous avons eu du mal à utiliser le ajax pour la partie solo. On voulait l’utiliser pour mettre à jour le score sans rechargement. Mais quand on le mettait à jour ça nous ré affichait tout une partie de la page par-dessus au lieu de seulement le score.

On avait d’abord codé le php sans utiliser de MVC. Puis on l’a adapté. Nous avons eu beaucoup de mal à comprendre comment utiliser le MVC donc il y a encore des bugs.

Il y a un bug connu : Si dans le main en clickant sur entrer pour entrer dans une salle l’URL change mais pas la page. Pour résoudre ce bug il faut retirer tout à partir de /Room pour laisser seulement **https://dwarves.iut-fbleau.fr/~leblet/WIM/PROJET/**

Lorsque l’on crée une page on indique un nombre de questions pour dire combien de tour il y a. Seulement, comme notre jeu ne prend pas en compte le multijoueur, nous n’avons pas eu le temps de nous pencher sur la gestion du nombre de questions. Le but était que lorsque la salle est pleine, le créateur pouvait lancer le jeu. Et après le nombre de questions définit à la création de la table passé, tout le monde était redirigé sur le main et on effaçait la table de la liste des parties en cours et l’on supprimait la ligne qui dit que qu’une personne est connecté.

Notre table qui gère le nombre de connecté permet qu’une personne ne puisse pas jouer deux parties en même temps.

Enfin,

Tout notre code est protégé contre les failles XSS (inclusion de code HTML), et également contre l’inclusion de code SQL pour modifier nos tables.

Les mots de passe de nos utilisateurs sont hashé et sécurisé également. ss