

Jeu pervasif

Objectif : Concevoir et développer un jeu pervasif

préliminaire : On va utiliser openlayer et sa capacité de géolocalisation pour faire un jeu du côté client en articulation avec un servlet pour la logique du jeu

Ressources :

<https://openlayers.org/en/latest/examples/geolocation.html>

<https://openlayers.org/en/latest/doc/tutorials/bundle.html>

<http://geoserver.org/>

<https://docs.geoserver.org/latest/en/user/gettingstarted/postgis-quickstart/index.html>

Exercice 1

L'idée du jeu est de collecter des ressources aléatoires en se déplaçant. Pour faciliter le jeu et le développement la surface de la ressource augmentera avec le temps.

Astuce :

On peut utiliser le serveur vite pour l'interface sur le port 3000 et tomcat sur le port 8080 pour éviter les problèmes de sources (Cross-Origin Resource Sharing) on peut utiliser

```
fetch(urlposition,{  
    mode: 'no-cors' // 'cors' by default  
});
```

On peut utiliser geoserver pour la couche des ressources