# UNO SVELTE

Ce projet est un jeu UNO qui permet d’être joué en ligne de 2 à 4 joueurs. Pas besoin de compte, il ne faut qu’aller sur le site et créer un lobby puis l’envoyer aux autres joueurs et une partie démarre lorsque le nombre de joueurs nécessaire sont dans le lobby.

## Résumé :

Le projet a été autant difficile que je m’y attendais. L’expérience que j’avais en javascript/html était trop limité lors des premières semaines. J’ai fini par utiliser Svelte puisque j’avançais trop lentement rien que pour créer le display du jeu. Utiliser Svelte m’a donné des craintes au début puisque je ne savais pas au début si j’allais réussir à terminer le projet avec un outil qui était nouveau pour moi. Ça m’a pris du temps à me familiariser, mais le résultat parle de lui-même. Lorsque j’avais fini le jeu localement, j’ai commencé à utiliser socket.io, et la plupart a été simple à part pour la création des chambres de jeu qui s’est avéré compliqué. Commencer par faire le jeu localement et par la suite intégrer socket.io m’a forcé à refaire une partie de la logique de jeu puisque le fonctionnement n’était plus tout à fait similaire. Pour host le serveur, j’ai utilisé Heroku puisque c’est un service gratuit, mais cela avait causé quelques difficultés de compatibilité au début. Utiliser Les cartes spéciales dans UNO et l’affichage unique selon l’ordre du joueur m’a donné du fil à retordre. Je n’ai pas pensé à tous les bugs que ces cartes pouvaient introduire dans le jeu et que j’ai dû réparer par la suite.

Au final, je n’ai pas fait les étapes optionnelles, mais je suis fier de dire que j’ai un jeu 100% fonctionnel.

## Les fonctionnalités:

**Fonctionnelles :**

-Jeu accessible sans la création d’un compte

- Taille de partie personnalisé entre 2 à 4 joueurs

- Les cartes spéciales UNO (draw/wild/reverse)

-Annoncer le UNO

-Une pénalité quand un utilisateur ne click pas UNO lorsqu’il lui reste 1 carte

**Semi-fonctionnelles :**

-Les cartes des adversaires débordent de l’écran quand ça dépasse 13 cartes

**Abandonné :**

-Un menu pour changer les paramètres du jeu (ex : commencer avec 3 cartes)

-le pointage de uno, puisque ce n’est pas important

## Améliorations possibles :

Un meilleur affichage des cartes des adversaires qui finissent par déborder

## Évaluation :

Le projet mérite un 95% puisqu’au début, je ne savais rien de la plupart de ce que j’ai fais dans ce projet, et même à cela, j’ai fini par remettre un travail qui est jouable. La raison pour laquelle je ne mérite pas un 100% est parce que j’ai mal rempli le excel durant le premier sprint et parce que je n’aurais pas pu ajouter la fonctionnalité d’annoncer le UNO si ce ne serait pour les jours additionnels qui nous a été alloué. En somme, faire un jeu de carte n’est pas aussi simple que ça en a l’air. Si j’aurais commencé dès le départ avec Svelte peut-être que j’aurais pu faire faire un meilleur affichage des cartes des joueurs. Même à ça, je suis très satisfait du résultat final.