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.

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. Svelte était un outil nouveau pour moi et même si ça m’a aidé, ça m’a pris du temps à me familiariser. Lorsque j’avais fini le jeu localement, j’ai commencé à utiliser websocket, 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 websocket 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 bugs dans mon code. Je pense que Svelte est ce qui m’a permis de compléter le projet. Utiliser svelte m’a donné des craintes puisque je ne savais pas au début si j’allais réussir à terminer le projet avec un outil qui était nouveau pour moi. 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 tout 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 pu faire un jeu qui était 100% terminé, mais je suis fier de dire que j’ai complété 95% du trajet.

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)

Semi-fonctionnelles :

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

Abandonné :

-Un boutton “UNO” et un bouton « remind UNO »(?) pour recréer les règles officielles de déclarer UNO

-Le pointage final puisque je considère cet aspect du jeu optionnel

Améliorations possibles :

Mettre le username des joueurs à coté de chaque main

Un meilleur affichage des cartes des adversaires qui finissent par déborder

Intégrer un bouton UNO

Le projet mérite un 85% 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 presque complètement jouable. 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 tout ce que j’ai marqué dans la section « Améliorations possibles ». Cependant, je suis quand même satisfait du résultat final.