**AnCoWe**

Sunday Brawl

**Abstract**

Sunday Brawl este un joc Web de tip RPG. Acest joc bazat pe ture (turn-based) implementeaza caractere din benzi desenate si anime-uri, fiecare avand setul sau personal de abilitati si resurse. Sistemul de iteme (de atac sau de aparare) alaturi de cel de “currency” si de cel al level-ului individual ofera jucatorilor oportunitatea de a lupta pentru un scop: acela de a deveni mai bun, sau pura competitivitate ce se naste din dorinta de a detine mai mult. Fiecare jucator are la dispozitie toate caracterele disponibile insa va depinde doar de el evolutia fiecaruia in parte. Dinamismul jocului este oferit de caracterele diversificate din punct de vedere al gameplay-ului, unele dintre acestea fiind mai bune pentru o strategie defensiva fata de una agresiva si viceversa.

La crearea jocului au fost folosite elemente de Php, JavaScript, Html, Css si Sql ce au fost imbinate intr-un model MVC care sta la baza proiectului.

1. **Introducere**

AnCoWe este proiectul ales de noi pentru cursul “Tehnologii Web” desfasurat in cadrul Facultatii de Informatica Iasi. Scopul cursului este de a stabili fundaţia unui viitor dezvoltator Web profesionist si acela de a dezvolta aplicatii Web la nivel de client. Pentru acest curs trebuie sa cream o aplicatie Web (un joc) ce va fi dezvoltat intr-o echipa de 4 membri.

1. **Metoda**

Metoda de lucru a fost bazata pe intalniri repetate ale echipei dar si pe lucru individual, taskurile fiind asignate prin intermediul platformei **Asana**.

Initial au fost modelate paginile “login” si “dashboard” in **HTML+CSS**. Atat background-ul paginii de login cat si logo-ul aplicatiei au fost create in **Adobe Photoshop**.

Pentru a hosta aplicatia (local) si a face legatura cu o baza de date, a fost folosit **XAMPP**. In cursul procesului de imbunatatire a celor doua pagini a fost creata baza de date **SQL** cu informatiile de autentificare necesare userilor si informatiile necesare caracterelor din joc. Acestea sunt preluate si introduse in baza de date prin intermediul **Marvel API**.

Paginile “login” si “dashboard” au fost transformate in format **PHP** in urma integrarii proiectului in modelul **MVC** (Model View Controller).

In urma popularii bazei de date a fost creata pagina “play” - pagina pe care se desfasoara jocul – si care se foloseste de **Web Sockets** pentru a conecta jucatori intre ei. “Clientii” vor interactiona cu serverul prin intermediul pachetelor **JSON** ce contin date preluate de la jucator la finalul turei acestuia.

Spre final a fost creat API-ul ce ofera informatii din baza de date atat despre jucatori, caractere, abilitati cat si despre starea curenta a jocului.

1. **Rezultate**

|  |  |
| --- | --- |
| **Cerinta** | **Indeplinita** /  |
| Joc tip RPG |  |
| Folosirea API-urilor externe |  |
| Reconstituirea unui scenariu de joc |  |
| Functionalitati de baza |  |
| Acces la propriul API |  |

1. **Concluzie**

Acest proiect s-a dovedit a fi o provocare pentru noi ca si echipa, dar si pentru fiecare in parte, avand ocazia sa participam la un proiect de mai mare amploare si pe care am reusit sa il aducem intr-un punct nesperat. Am reusit sa implementam cerintele propuse invatand pe parcurs si imbunatatind pe masura ce inaintam in proiect.

1. **Bibliografie**

* <https://www.w3schools.com/>
* <https://stackoverflow.com/>