TRON.IO

# SOMMAIRE

## [Groupe](#_Groupe_:):

## [Notre Projet :](#_Notre_projet_:)

## [Ressources](#_Ressources_:):

## [Conception du projet :](#_Conception_du_projet)

## [Avancement du projet :](#_Avancement_du_projet)

### [Séance du 22/11/17](#_Séance_du_22/11/17)

### [Séance du 06/12/17](#_Séance_du_06/12/17)

# Groupe :

|  |  |
| --- | --- |
| BELLARIVA Bastien (B3 Dev) | BONAL Arthur (B3 Réseau) |
| DANIEL Arthur (B3 Dev) | JOUANJAN Eliot (B3 Dev) |
| HERVIEU Damien (B3 Dev) | POIROT Gabriel (B3 Dev) |

# Notre projet :

Après de nombreuses discussion, nous sommes tombés d’accord sur un thématique : nous voulons créer notre propre jeu relatant l’univers de Tron en restant tout de même dans l’environnement WEB. Pour se faire, nous avons donc décidé de créer un jeu IO à l’image de ce que l’on peut déjà trouver sur internet (slither.io par exemple).

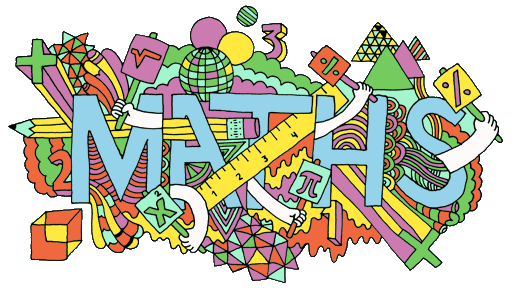
En production, ce jeu sera hébergé sur un serveur NodeJS et accessible depuis un site web.

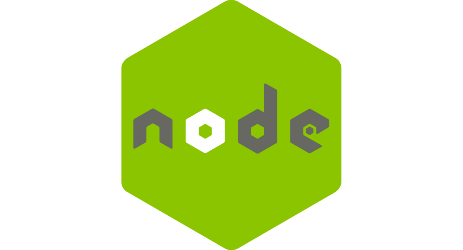
Dans un premier temps, le jeu sera créé en réseau local. Une fois fonctionnel, nous étudierons et travaillerons sur sa mise en ligne. C’est un jeu multijoueur dans lequel il faudra s’efforcer de détruire ses ennemis et accumuler des points.

Pour cela, chaque joueur contrôlera un objet, une moto très certainement, laissant derrière lui une ligne continue, à durée de vie limitée, lorsqu’il appuie sur la touche « espace ». Lorsqu’un autre joueur touche la ligne d’un ennemi, il est détruit.

Chaque joueur aura un réservoir d’énergie consommée lorsqu’il décide de laisser une trace derrière lui.  
Aussi, des bonus apparaitront au fur et à mesure de la partie (énergie infinie pendant 20 secondes par exemple).

# Ressources :

# Conception du projet :

La conception de ce projet se divise en deux parties bien distinctes, autonome en terme de création mais interdépendante en production.

La partie serveur : il est indispensable d’avoir un serveur NodeJS prêt à accueillir notre jeu. Comme dit précédemment il s’agira dans un premier temps de faire fonctionner le jeu sur un réseau local.  
Il faudra penser, pour de futurs objectifs, à intégrer une base de données.

La partie développement : comme son nom l’indique, il s’agit de développer le jeu, ses fonctionnalités, ses options mais aussi son environnement et son contexte.

# Avancement du projet :

## Séance du 22/11/17

Lors de cette séance, nous avons commencé la rédaction de notre compte rendu pour un aperçu régulier de l’avancement de notre projet. Nous avons créé un git permettant un partage clair de nos différents fichiers pour que chaque membre du groupe ainsi que le chef de « labo » puissent y avoir accès.

Concernant le projet en lui-même, nous avons crée notre serveur JS et crée la page d’accueil de tron.io.

## Séance du 06/12/17