

## Massacre de zombies



## Table des matières

<b>Massacre de zombies.....</b>	<b>1</b>
<b>Présentation.....</b>	<b>3</b>
<b>Plan réalisé.....</b>	<b>3</b>
<b>Choix techniques.....</b>	<b>4</b>
<b>Démonstration.....</b>	<b>5</b>
<b>Détails .....</b>	<b>5</b>

# Présentation

Dans le cadre de nos cours de Mathématiques appliquées et de développement WEB, nous devons réaliser un projet à l'aide du langage JavaScript. Notre équipe est composée de LABRUNIE Arthur, PAYET Damien, PELLETIER Florent.

Nous avons pour cela imaginé un jeu '**Massacre de zombies**' où l'on incarne un personnage Mason, qui se trouve à Dijon et doit s'échapper de cette ville peuplée de zombies vivants depuis l'apocalypse de septembre 2017. Ce personnage devra tuer tous les zombies pour survivre.

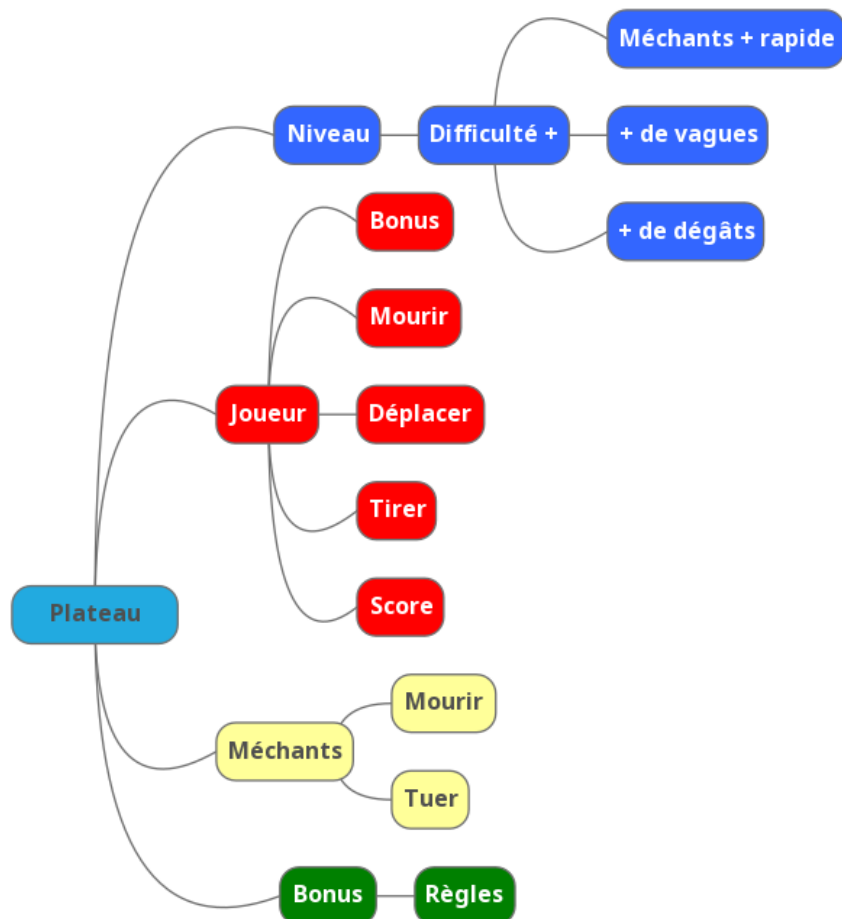
*Alors, prêt à vous mettre dans la peau de Mason ?*

## Plan réalisé

Voici ci-après le plan que l'on a réalisé.

Nous avons un élément central, le **Plateau** depuis lequel sont rattachés des éléments principaux un **Joueur**, des **Méchants**, des **Bonus** et les **Niveaux**.

Sur chaque élément principal, plusieurs **actions** en découlent.



# Choix techniques

- **Bootstrap** ([startbootstrap.com](http://startbootstrap.com)) :

Cela va nous servir pour la création du design, afin d'obtenir un affichage agréable et accrocheur.

- **JavaScript** :

Ce langage nous permet de développer notre jeu, le rendre accessible directement depuis un navigateur WEB sans consommer beaucoup de ressources.

- **Base de données SQL** :

La base de données SQL est indispensable pour enregistrer les différents scores des utilisateurs. Il s'agit d'un langage structuré et normalisé.

- **PHP** :

PHP va nous servir pour se connecter à notre base de données

- **Ajax** :

Avec AJAX, nous pouvons envoyer, récupérer des données vers notre base de données sans avoir à actualiser la page WEB. Cela nous permet de rendre le site très dynamique.

# Répartition des tâches

- **LABRUNIE Arthur** :

- Réalisation du plan
- Template (mise en place)
- Gestion du classement
- Classes JS

- **PAYET Damien** :

- Réalisation du plan
- Base de données
- Ajax
- Classes JS
- Corrections diverses
- Gestion du classement

- **PELLETIER Florent :**
  - Réalisation du plan
  - Template (Gestion scores, input)
  - Classes JS
  - Rédaction rapport

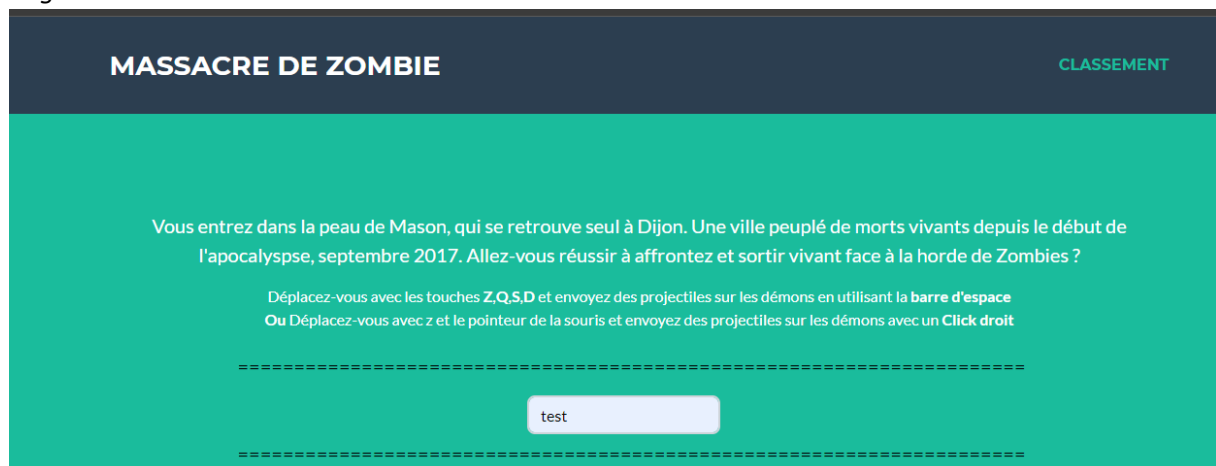
## Démonstration

Notre jeu est accessible à l'adresse suivante :

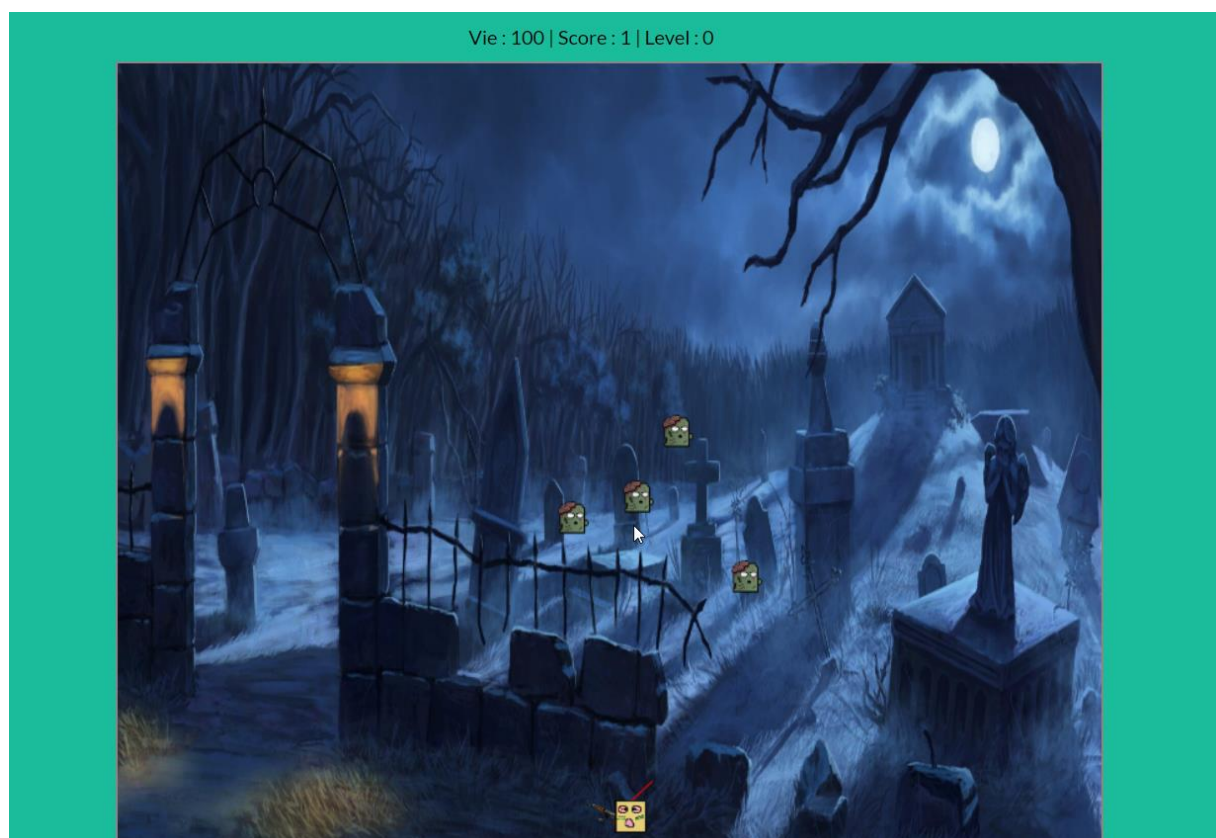
<http://game.hacktive.live/>

Aussi, voici quelques captures d'écrans :

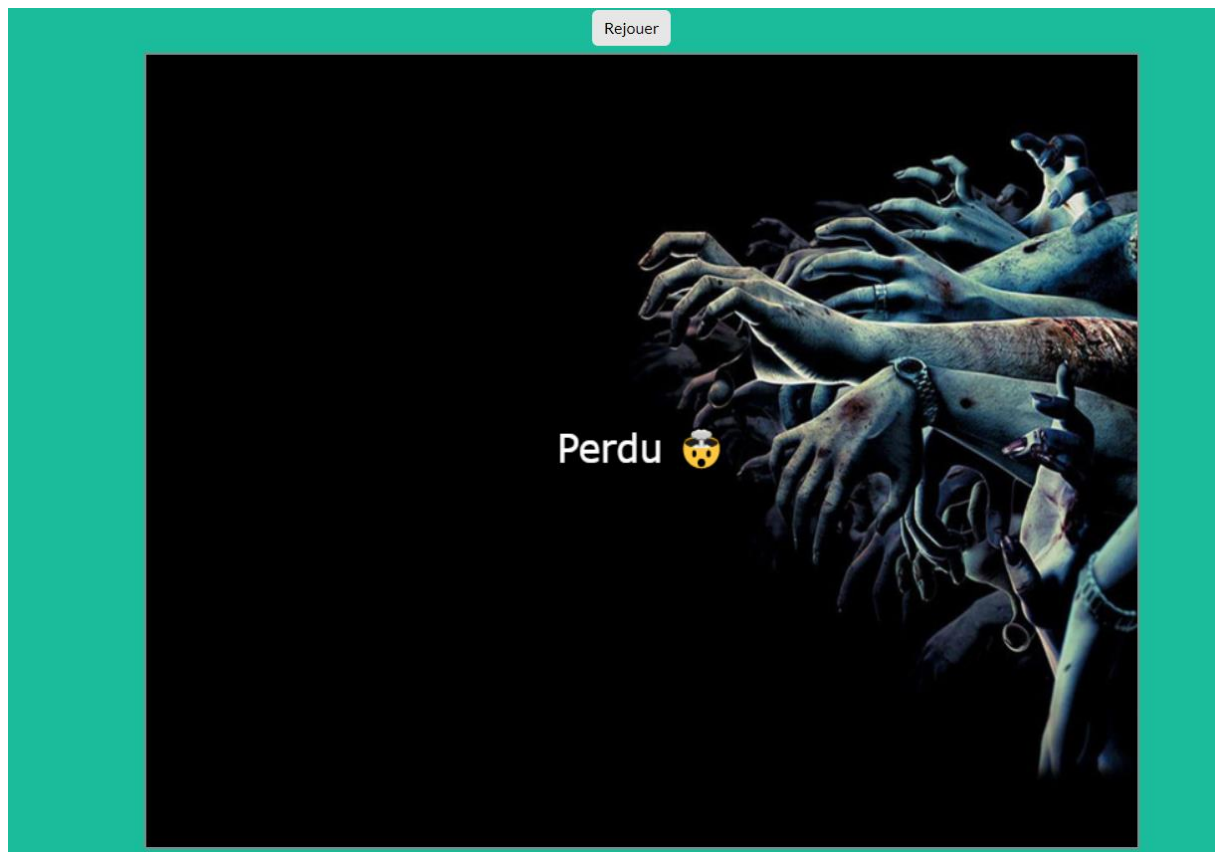
*Page d'accueil avec les instructions :*



*Aperçu du jeu :*



Lorsque l'on perd :



Page de visuel du classement :

CLASSEMENT DES JOUEURS

ACCUEIL

#	Pseudo	Partie jouées	Score max
1	Pseudo1	PartieJouer1	Scoremax1
2	Pseudo2	PartieJouer2	Scoremax2
3	Pseudo3	PartieJouer3	Scoremax3

LOCALISATION

GROUPE MONT ROLAND  
55 Boulevard Wilson, 39100 Dole

A PROPOS

Créer par Artur Labrunie,  
Damien Payet,et Florent Pelletier.  
Basé sur [Bootstrap](#) .

Copyright © Massacre de zombie 2020

# Détails

Voici quelques détails quant au jeu :

- Les bonus apparaissent aléatoirement à partir d'un score de 100.
- Tous les scores sont enregistrés (en BDD) afin d'afficher les meilleurs scores.
- Le jeu est accessible depuis n'importe quelle connexion internet (non optimisé pour mobile).



*A vous de jouer ...*