Projet livre\_hero : Gestion de la sauvegarde

Premières réflexions :

Utilisation d’un service sauvegarde accessible à n’importe quel moment du jeu.

Informations/Entités à sauvegarder :

* Chaque scène que le héros franchit pour pouvoir retracer son parcours (id de la scène uniquement ou objet scène ?)
* Le héro à chaque scène franchie pour retracer l’évolution de son statut (force, chance, endurance, ses objets). Le héro peut etre sauvegardé à chaque arrivée dans la scène (par exemple).

«Lorsque un joueur quitte puis relance le programme, il continue l’histoire dans l’état où il l’a laissé. »

L’état du jeu doit être automatiquement sauvegardé (= entités décrites ci-dessus) lorsque le joueur quitte le jeu pour être restauré lorsqu’il relance le programme.

« Suivant les choix que fait le joueur, son héros peut mourir. Dans ce cas là, le joueur recommence  
l’histoire du début, avec son personnage initial. La sauvegarde est également réinitialisée. »

En cas de mort, le statut initial du héro peut etre retrouvé en récupérant le héro de la 1ère scène qui était la scène de départ du jeu. Ensuite, on réinitialise la sauvegarde.

Questions :

 « Le déroulement de l’histoire est sauvegardé. »

1. Quelles informations/entités doit-on inclure/ajouter dans la sauvegarde pour représenter « le déroulement de l’histoire » ?

* L’historique des combats ?
* ... ?

1. Choix technique : à première vue Ionic Storage dans un DataProviderService. Existe-t-il une meilleure solution recommandée (API, serveur node.js mongoDB...) ?

Voir avec le professeur : il me semble qu’elle avait parlé que d’une architecture client Ionic