



# TP Noté - Lanceur de Jeux

Gaël Roustan (Argonaultes)

2023-2024

## **Abstract**

Ce document décrit le sujet du TP Noté portant sur la création d'une application avec une interface graphique utilisateur dans TKInter.

## Contents

<b>Sujet</b>	<b>3</b>
Présentation . . . . .	3
Paliers obligatoires . . . . .	3
<b>Détails par palier</b>	<b>3</b>
Bibliothèque local terminal : 3h (sauvegarde dans un fichier plat) . . . . .	3
Bibliothèque local terminal : 1h (sauvegarde dans un fichier SQLite) . . . . .	3
Bibliothèque Magasin local : 2h . . . . .	4
Bibliothèque Magasin Notations en local : 2h . . . . .	4
Bibliothèque Magasin Notations en local et en local support TKinter : 4h . . . . .	4
Bibliothèque Magasin Notations en réseau avec d'autres joueurs : 2h (HTTP) . . . . .	4
Bibliothèque Magasin Notations Jeu solo intégré (Tetris) en local : 4h . . . . .	4

## Sujet

### Présentation

Projet codé entièrement en python dont le code source est hébergé sur Github. Le travail effectué par chacun sera évalué en fonction des commits enregistrés. Le projet est décomposé en palier. Ces paliers doivent nécessairement apparaître dans votre projet. Si un palier remplace une fonctionnalité par une autre, alors il faut en fait laisser la possibilité au lancement de la solution de choisir l'une ou l'autre. Par exemple, lorsque le mode de stockage évolue d'un fichier JSON à une base de données, il faut permettre au lancement de l'application de choisir le mode de stockage afin de nous permettre de valider les paliers 1 et 2.

### Paliers obligatoires

1. Bibliothèque local terminal fichier plat
2. Bibliothèque local terminal SQLite
3. Bibliothèque magasin local
4. Bibliothèque magasin notations
5. Bibliothèque magasin réseau

## Détails par palier

### **Bibliothèque local terminal : 3h (sauvegarde dans un fichier plat)**

- Affichage dans le terminal
- Créer un jeu avec un nom, un tag, une image
- Supprimer un jeu
- Afficher la liste de tous les jeux
- Afficher le détail d'un jeu
- Sauvegarder la bibliothèque dans un fichier plat au format JSON, le format JSON attendu est libre

### **Bibliothèque local terminal : 1h (sauvegarde dans un fichier SQLite)**

- Ajouter un mode de sauvegarde SQLite différent au moment du démarrage, ce nouveau mode de sauvegarde doit être SQLite

### **Bibliothèque Magasin local : 2h**

- Ajouter un magasin
- Ajouter la présence d'un menu général qui permet de sélectionner la bibliothèque locale ou le magasin
- Créer un jeu avec un nom, un tag, une image, un prix
- Supprimer un jeu
- Afficher la liste des jeux en vente
- Afficher le détail d'un jeu
- Acheter un jeu : cela signifie l'ajouter à la bibliothèque locale
- Sauvegarder le magasin dans le format de stockage sélectionné

### **Bibliothèque Magasin Notations en local : 2h**

- Pour un jeu que l'utilisateur possède, laisser un commentaire et une note entre 1 et 5
- Lister les commentaires d'un jeu
- Afficher la note moyenne du jeu
- Répondre à un commentaire

### **Bibliothèque Magasin Notations en local et en local support TKinter : 4h**

- La console doit être remplacée par une interface graphique avec TKinter. La prise en main de cette bibliothèque fait parti de l'exercice. L'organisation des écrans est libre. L'unique contrainte est de retrouver les mêmes interactions et les mêmes informations que sur les écrans console des paliers précédents

### **Bibliothèque Magasin Notations en réseau avec d'autres joueurs : 2h (HTTP)**

- Implémenter à présent un client, qui communique en HTTP avec le serveur développé dans les paliers précédents
- Le développement effectué dans les paliers précédents doit donc maintenant accepter des requêtes HTTP

### **Bibliothèque Magasin Notations Jeu solo intégré (Tetris) en local : 4h**

- Pour ce 1er jeu, il faut implémenter un Tetris-like, pour connaître les règles, référez-vous à la page Wikipedia <https://en.wikipedia.org/wiki/Tetris>

- Avant de démarrer le développement du jeu, vous devez fournir une interface (au sens POO, pas au sens graphique) que n'importe quel jeu doit implémenter pour pouvoir être utilisée par le launcher GaG.