Sujet: Sokobanzai Projet tuteuré

Guillaume DROUART Marwan LAKRADI

Année universitaire 2015-2016 Diplôme préparé: L3 informatique



20 mars 2016





- Introduction
- Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques

- A Réalisation, Architecture de l'application
- 5 Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

Introduction

Quel est notre projet?

- Un serveur de jeu de cartes
- Un travail de groupe
- Une application web



- Introduction
- Objectifs et Cahier des charges
 - Objectifs
 - Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques

- 4 Réalisation, Architecture de l'application
- Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

4/18

Objectifs

- Pouvoir jouer à n'importe quel jeu de cartes
- Penser la conception du programme et établir les choix techniques à utiliser
- Avoir une application fonctionnelle et évolutive

Cahier des charges

- Importer, déplacer et repositionner les cartes
- Modifier la rotation des cartes
- Gérer l'affichage des cartes
- Gérer une main

- Construire des piles de cartes
- Ajouter et retirer une carte de la pile
- Mélanger les cartes d'une pile
- Déplacer la pile

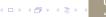
- Introduction
- Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques
 - Langages
 - Bibliothèques

- 4 Réalisation, Architecture de l'application
- Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

Langages

Langages utilisés

- HTML5 et CSS3
- Le Javascript



Bibliothèques

Bibliothèques

JQuery

Extension et Plugins

- JQueryUI
- Drag and Drop
- Rotate

- Introduction
- Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques

- A Réalisation, Architecture de l'application
 - Interface
 - Réalisation
 - Architecture de l'application
 - Démonstration
- 5 Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion



10 / 18

Interface





Réalisation

- Utilisation d'un logiciel de versioning : SVN
- Répartition des tâches lors de la séance de TPA en fonction des affinités de chacun
- Réalisation de tests unitaires



Architecture de l'application





Démonstration

- Introduction
- Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques

- 4 Réalisation, Architecture de l'application
- 6 Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

Problèmes rencontrés

- Quelques problèmes de communication
- Problèmes avec l'utilisation de la POO, concept abandonné au final dans le projet
- Problèmes avec le déplacement de paquets de cartes

- Introduction
- Objectifs et Cahier des charges
- 3 Langages et Bibliothèques

- A Réalisation, Architecture de l'application
- Problèmes rencontrés
- 6 Conclusion

Conclusion

Résultats

- Objectifs atteints
- Interface complète
- Les fonctionnalités sont disponibles
- Utilisation de bibliothèques
- Module d'importation des cartes fonctionnel

Améliorations envisagées

- Zoomer sur les cartes
- Importer un fichier zip de cartes
- Ouvrir un jeu de carte par défaut
- Sauvegarder une partie en cours

