

# LE PROJET

## Time to Play

**Module de référence :  
Apprendre à Développer avec JavaScript et jQuery**

Durée estimée de la mission : 21 heures

### 1. Mission

A l'aide d'un Framework Front (ou non), utilise tes connaissances en JavaScript pour réaliser un jeu en canvas.

### 2. Enjeux Objectifs

Expliquer les objectifs pédagogiques liés à la mission et quelles compétences doivent être mise en œuvre.

- Appréhender un framework inconnu et trouver celui qui correspond le plus selon les besoins. Se confronter aux limites des frameworks.
- Factoriser et organiser son code afin de ne pas se perdre dans le développement.
- Développer en Js

### 3. Règles du jeu

Le jeu sera jouable en « single player», il utilisera des Apis, pour récupérer des informations relatives aux joueurs et aux graphismes.

Il pourra être réalisé en binôme/trinôme ou quatuor.

Il devra être réalisé durant les 21 heures du module, mais pourra être agrémenter en dehors de ce temps, jusqu'à la livraison.

### 4. Livrables

Un cahier des charges et de création sera livré en même temps que le jeu (sous forme de zip prêt à l'emploi).

Il décrira de façon détaillée :

- Les réalisations de chacun.
- Les choix réalisés concernant le framework.
- Les choix du gameplay.
- Les difficultés rencontrées.

### 5. Évaluation

L'évaluation se fera sur les critères suivants :

- Organisation et maintenabilité du code.
- Nombre de bugs présents.
- Rédaction du cahier des charges.
- Créativité, gameplay et graphisme.

### 6. Ressources en lignes pour aller plus loin !

Il est possible de s'inspirer des jeux existants sur canvasEngin par exemple.

### 7. Ouverture d'esprit

#### Challenge personnel

Un jeu bien réalisé, avec des processus regroupés ensembles, doit pouvoir subir un passage du Front au serveur sans trop de difficultés afin d'imaginer l'utilisation du jeu en multi-joueur.

#### Trucs et astuces :

Les frameworks Canvas les plus vendeurs ne sont pas forcément les plus intéressants.  
Bien délimiter les besoins, pour bien choisir le framework (ou sans framework d'ailleurs).