



Le jeu du pendu

Vous avez pour objectif de réaliser un jeu en ligne reprenant le principe du jeu du pendu, en respectant les contraintes techniques suivantes :

- + Utiliser les langages HTML, CSS, PHP et JavaScript
- + Programmer en Orienté Objet
- + Utiliser un système de base de données

Principe du jeu

Un joueur choisit une catégorie de mots (cinéma, pays, prénoms...) et doit deviner les lettres d'un mot caché, choisi aléatoirement par l'application, en un minimum de coups. D'une erreur à l'autre, des images apparaissent par étapes jusqu'à reconstituer le dessin d'un homme pendu à un gibet. Dans ce cas, le joueur a perdu.

A savoir

Vous êtes libres de concevoir une version de ce jeu selon vos goûts (catégories de mots à deviner), choix de gameplay (parties chronométrées, choix de difficultés...) et thématiques visuelles.

Toutefois, ce jeu comporte un nombre assez conséquent de pièges à éviter lors de la programmation. En voici quelques exemples (sous formes de questions) :

- + Le joueur doit-il s'authentifier avant de jouer ? Si oui, est ce que mon application permet de conserver des informations sur ses anciennes parties (statistiques, système de succès à débloquer...) ?
- + Que faire des lettres accentuées, des apostrophes, des traits-d'union que peuvent comporter certains mots ?
- + Comment faire apparaître, par exemple, toutes les lettres A d'un mot lorsqu'il en possède plus d'une ?
- + Comment le « pendu » doit apparaître si le nombre d'erreurs autorisées devient variable (dans le cas d'un choix de difficulté de jeu) ?
- + Est-ce judicieux de solliciter MySQL pour stocker une simple liste de mots, si c'est le cas ?

Autrement dit, il vous faut prévoir le maximum de ces pièges afin de ne pas vous y heurter en plein milieu du développement, ce qui, très souvent, entraîne une refonte de l'application très préjudiciable en temps de travail effectif.

C'est pourquoi, avant de vous lancer dans le codage, vous devrez fournir ces documents au formateur :

- + **Diagramme Etats-transitions** d'une partie-type
- + **Diagramme de classes**
- + Si MySQL est choisi comme SGBD, les **MCD, MLD et dictionnaire de données** de votre base
- + **Mock-ups** papier ou via GoogleDocks de votre interface