

ÉVALUATION DES RISQUES

	Travail	Session
Général (20%)	20%	5%
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ambiance générale (jouable, UI, UX, raffinement, l'effet "WOW")</li><li>- Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, utilisation de git, etc)</li><li>- Nom de l'utilisateur conservé/réaffiché (par <u>local storage</u>)</li></ul>	12 % 6 % 2 %	3% 1.5% 0.5%
Le guide de stratégie (base de données) (15%)	15%	3.75%
<ul style="list-style-type: none"><li>- Il utilisateur connecté peut créer/modifier/supprimer ses articles, et une page affiche tous les articles</li><li>- Un visiteur peut consulter les commentaires laisser aux articles, et en écrire</li></ul>	9 % 6 %	2.25% 1.5%
Animations (10%)	10%	2.5%
<ul style="list-style-type: none"><li>- Animation basée sur la manipulation du DOM (accueil)</li><li>- Animation basée sur la balise canvas (lobby)</li></ul>	5 % 5 %	1.25% 1.25%
Action et interaction avec le serveur (25%)	25%	6.25%
L'utilisation d'AJAX est optionnelle, sauf s'il y a la mention (AJAX). <ul style="list-style-type: none"><li>- Connexion au serveur du jeu</li><li>- Déconnexion du serveur du jeu</li><li>- Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur)</li><li>- Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX)</li><li>- Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX)</li><li>- Dans une partie, pouvoir jouer des cartes de sa main (AJAX)</li><li>- Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX)</li><li>- Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX)</li><li>- Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX)</li></ul>	2 % 2 % 3 % 3 % 3 % 3 % 3 % 3 % 3 %	0.5% 0.5% 0.75% 0.75% 0.75% 0.75% 0.75% 0.75% 0.75%
Divers (30%)	30%	7.5%
<ul style="list-style-type: none"><li>- Lors d'une partie, afficher au minimum les informations suivantes :<ul style="list-style-type: none"><li>o La vie du joueur</li><li>o La vie de son adversaire</li><li>o Les cartes dans la main du joueur</li><li>o Les cartes jouées de l'adversaire</li><li>o Les cartes jouées du joueur</li><li>o Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur</li><li>o Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (<i>glow</i>, image, etc.)</li></ul></li><li>- Chat bien intégré au jeu (lobby et partie). Note : Afin de ne pas prendre trop de place dans la partie, le chat pourrait être caché/affiché via un bouton (ou autre)</li><li>- Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique.</li><li>- Avec le temps, il pourrait y avoir de nouvelles cartes ajoutées au jeu. Afin d'éviter que votre jeu plante, il s'agit de prévoir une carte « générique » pour les nouvelles cartes à venir.</li><li>- Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite)</li><li>- Lorsque l'utilisateur clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant</li></ul>	17 %      3 % 4 % 2 %  2 % 2 %	4.25%      0.75% 1% 0.5%  0.5% 0.5%
Total :	100 %	25%