

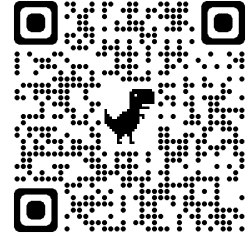
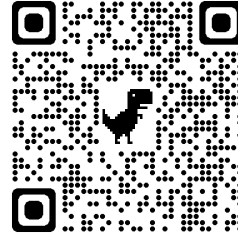
Projet NSI Time's up!

Arnaud - Nathan - Kamil - Youssef

LIENS

GitHub : <https://github.com/nomino0302/TimesupNSI>

Site web : <https://timesup.ddns.net>



PRÉSENTATION

Le projet est de créer un site web permettant de jouer à “**Time's Up!**” avec la classe.

Le but du jeu est simple : durant un temps précis (**80 secondes**), une équipe devra réaliser un maximum de challenges à l'un de ses membres, qui ne voit pas ce qu'il se passe à l'écran.

Plus cette équipe réussit de challenges, plus elle gagne de **points**. À la fin de la partie, 2 classements seront mis à jour, avec le nom de l'équipe et son nombre de points :

- Le classement **global** : classement définitif qui est stocké dans une base de donnée
- Le classement de la **session** : classement temporaire qui est effacé dès que l'onglet est fermé.

Le but final pour l'équipe serait donc de finir le plus haut possible dans ces classements.

Ces **challenges** seront de plusieurs natures et de différentes difficultés :

- **Les mimes** : l'équipe devra mimer la chose écrite sur l'écran et le membre qui ne voit pas l'écran doit deviner quelle est cette chose.

Si le membre trouve le mime, l'équipe valide la question et gagne un nombre de points variable selon la difficulté du mime.

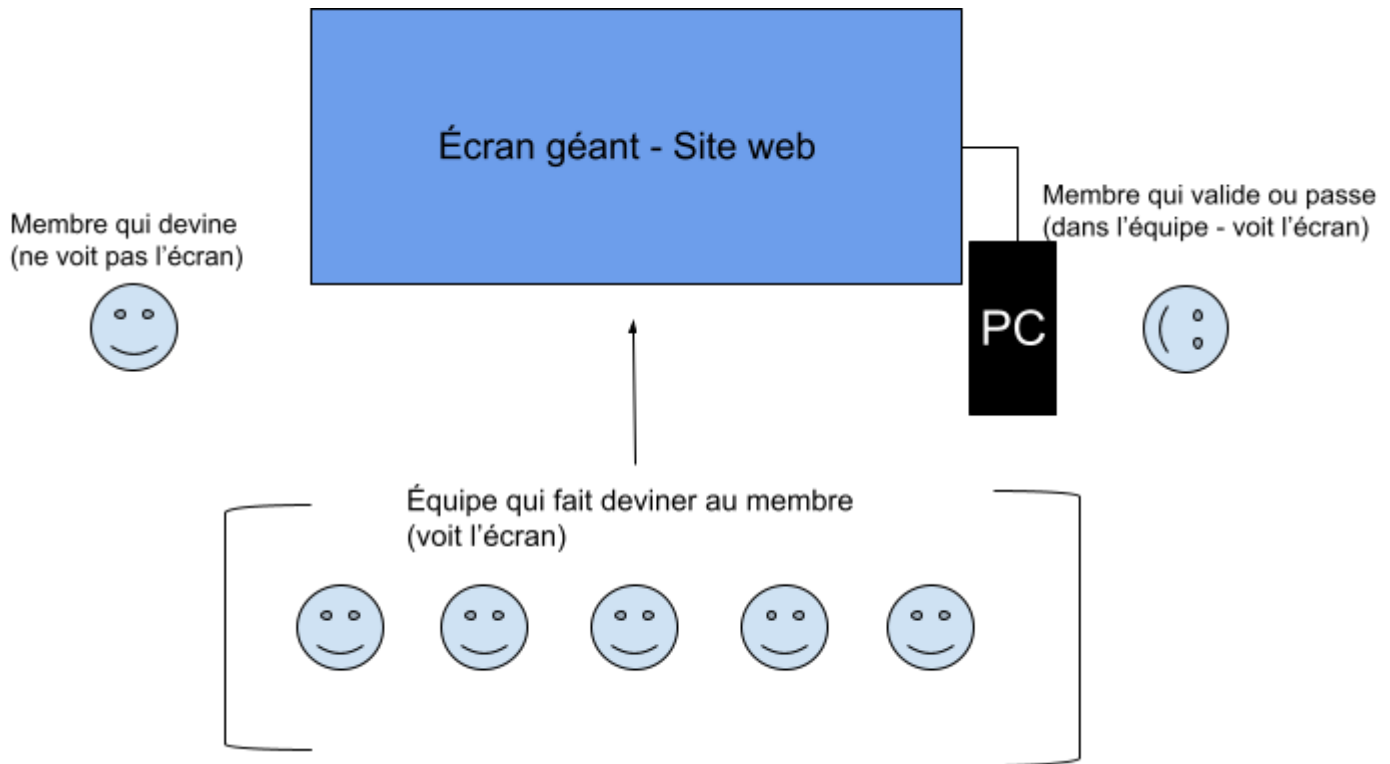
Si le membre ne trouve pas le mime, l'équipe passera à la question suivante , et donc ne recevra pas les points.

Dans tous les cas, le jeu passera au challenge suivant.

- **Les descriptions** : l'équipe devra faire deviner au membre le mot qui apparaît sur l'écran à l'aide de brèves descriptions, sans dire le moindre mot.
- **Les “un seul mot”** : l'équipe devra faire deviner au membre le mot qui apparaît sur l'écran à l'aide d'un seul synonyme.

SCHÉMAS

Le plan de classe pour jouer au jeu :



Le plan du site web :

1)

Classement global
{1er : ...}
{2eme : ...}
{3eme : ...}

Time's Up!

Classement session
{1er : ...}
{2eme : ...}
{3eme : ...}

Jouer !

2)

Temps
restant
(en s)

Nb pts
total

Consigne {Mimer / Faire deviner / ...}

Mot

Accepter (+ {nb} pts)

Passer (0 pts)

3)

Classement global
(actualisé)
{1er : ...}
{2eme : ...}
{3eme : ...}

Time's Up!

Classement session
(actualisé)
{1er : ...}
{2eme : ...}
{3eme : ...}

Vous avez {pts} pts !
{place} dans le classement global
{place} dans le classement session

Suivant (page 1)

TECHNOLOGIES

Le jeu sera disponible sur le **web**, donc :

- Pour l'**esthétique** : **HTML** et **CSS**
- Pour les **fonctionnalités** : **JavaScript**
 - Les possibilités **consigne / mot à trouver** seront dans un **objet javascript** et ils seront **tirés au sort** puis retirés au fil et à mesure de chaque manche jusqu'à la fin du **timer**
 - Le **timer** sera un integer qui se décrémente
 - Le **classement de la session** sera un objet javascript **nom de l'équipe / points** qui sera stocké dans le **sessionStorage** du navigateur
- Pour le **backend** : **Python** avec **Flask**
- Pour la **base de données (BDD)** : **MariaDB** (clone de MySQL) à utiliser avec **SQL** (dans Python)
 - La BDD servira à stocker le **classement global** (nom de l'équipe / pts / (position))
- Pour le **hosting** : le site sera hébergé sur le **serveur d'Arnaud** (selfhost)
 - Le serveur tournera sur **Ubuntu Server** et on pourra y accéder via **SSH**
 - On utilisera **Nginx** pour le serveur web
 - Pour le **DynDNS** (port forwarding Orange), on utilisera **NoIP** avec une URL **HTTPS** en **.ddns.net**

TÂCHES À RÉPARTIR

	esthétique	fonctionnalités	backend	BDD	hosting
Arnaud	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nathan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kamil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Youssef	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>