

Sujet de test technique Symfony3/React

Composition du jeu :

- Pour chaque couleur (bleu, rouge, jaune et vert) :
 - 19 cartes "normales" représentant des chiffres (1 x "0" et 2 x [1-9])
 - 6 cartes "bonus" :
 - 2 cartes "+2" : le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passe son tour
 - 2 cartes "changement de sens" : l'ordre des joueurs est inversé
 - 2 cartes "passe ton tour" : le joueur suivant passe son tour

Déroulement du jeu :

1. Choix des joueurs
2. Choix de l'ordre des joueurs (1e joueur désigné)
3. Mélange de la pioche
4. Distribution des cartes (7 par joueur)
5. La première carte de la pioche est retournée
6. Dans l'ordre du jeu chaque joueur peut :
 - soit mettre une carte de la même couleur
 - soit mettre une carte avec le même numéro ou le même type de bonus
7. Si le joueur ne peut pas jouer il pioche une carte
8. Si la carte ainsi piochée est jouable il peut la jouer
9. Sinon il passe son tour
10. Si un joueur n'a plus de carte il a gagné la partie

Contraintes du jeu :

- Chaque joueur doit pouvoir jouer sur son propre ordinateur
- Chaque joueur doit pouvoir voir ses cartes
- Chaque joueur doit pouvoir voir le nombre de carte des autres
- Chaque joueur doit pouvoir voir qui doit jouer
- Chaque joueur doit pouvoir voir la carte retournée
- Les actions liées aux cartes bonus ou noires doivent être automatiquement prises en compte
- Si le joueur qui doit jouer ne peut pas jouer, une action manuelle l'invite à piocher
- Si le joueur qui vient de piocher ne peut toujours pas jouer, une action manuelle l'invite à passer son tour
- Le joueur qui doit jouer ne doit pas pouvoir jouer une carte invalide

Contraintes techniques du jeu :

Le jeu devra être développé en utilisant Symfony3 et ReactJS

Le code doit-être accessible pour être consulté par l'équipe a posteriori

Critères d'évaluation :

- Qualité du code et de l'architecture
- Fonctionnalités du code
- Sécurité anti-triche
- Plaisir de jouer

Objectifs bonus :

Gérer le cas du "Uno" et du "Contre-Uno"

Gérer des joueurs contrôlés par l'ordinateur

Gérer le calcul des scores et le classement à la fin d'une partie

Gérer la possibilité d'enchaîner les manches

Ajouter la gestion des cartes "joker" et "+4"