

FICHE DE CORRECTION DU PROJET MAGIX

Nom de l'étudiant: _____

Général (30%)	
- Ambiance générale (immersion, complétude, animations JS, UI, UX, raffinement, l'effet "WOW")	20 %
- Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, utilisation de git, etc)	8 %
- Nom de l'utilisateur conservé/réaffiché (par local storage)	2 %
Action et interaction avec le serveur (30%)	
L'utilisation d'AJAX est optionnelle, sauf s'il y a la mention (AJAX).	
- Connexion au jeu	2 %
- Déconnexion du jeu	2 %
- Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur)	3 %
- Rafraîchissement de l'état de la partie (AJAX)	4 %
- Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX)	4 %
- Dans une partie, pouvoir jouer des cartes de sa main (AJAX)	4 %
- Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX)	4 %
- Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX)	4 %
- Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX)	3 %
Page popularité des cartes (10%)	
En utilisant une base de données pgsq, vous devez conserver le nombre de fois où une carte a été jouée (toutes parties confondues). Il faut ensuite créer une page permettant d'afficher (de façon claire et ordonnée selon leur popularité), les cartes et leur popularité (ratio en pourcentage de son nombre de fois où elle a été jouée divisé par le nombre total de cartes jouées).	
Il doit être possible de supprimer les entrées de votre base de données via un bouton prévu à cet effet.	
Divers (30%)	
- Lors d'une partie, afficher au minimum les informations suivantes :	17 %
o La vie du joueur	
o La vie de son adversaire	
o Les cartes dans la main du joueur	
o Les cartes jouées de l'adversaire	
o Les cartes jouées du joueur	
o Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur	
o Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.)	
- Chat bien intégré au jeu (lobby et partie).	3 %
Note : Afin de ne pas prendre trop de place dans la partie, le chat pourrait être caché/affiché via un bouton (ou autre)	
- Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique.	4 %
- 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.	2 %
- Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite)	2 %
- Lorsque l'utilisateur clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	2 %
Total : 100 %	