FICHE DE CORRECTION DU PROJET MAGIX

Nom de l'étudiant:

raffinement, l'effet "WOW") Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, utilisation de git, etc) Nom de l'usager 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 Péconnexion du jeu Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur) Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) Page popularité des cartes (10%) En utilisant une base de données pagal, 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%) La vie du joueur La vie de son adversaire Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées du joueur Un effet visu les ure scartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) Chat bien intégré au jeu (lobby et partie). Note : Afin de ne pas prendre trop de place dans la partie		
raffinement, l'effet "WOW") Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, utilisation de git, etc) Nom de l'usager conservé/réaffiché (par local storage) 2 % Action et interaction avec le serveur (30%) L'utilisation d'AJAX est optionnelle, sauf s'îl y a la mention (AJAX). Connexion au jeu Péconnexion du jeu Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur) Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) Page popularité des cartes (10%) En utilisant une base de données pagal, vous devez conserver le nombre de fois où une carte a été jouée (toutes parties ornofondues). Il faut ensuite créer une page permettant d'afficher (de façon claire et ordonnée selon leur popularité, les cartes et leur popularité (rotio en pourcentage de son nombre de fois où elle a été jouée divisé par le nombre total de cartes jouées le l'adversaire La vie de son adversaire La vie de son adversaire Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées de l'adversair	Général (30%)	
- Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, utilisation de git, etc) - Nom de l'usager conservé/réaffiché (par local storage) Action et interaction avec le serveur (30%) L'utilisation d'AJAX est optionnelle, sauf s'îl y a la mention (AJAX) Connexion au jeu - Déconnexion du jeu - Déconnexion du jeu - Déconnexion du jeu - Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) - Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) - Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir jouer des cartes de sa main (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir de nouvelles ed connées son nombre de fois où une carte 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 % - La vie de son adversaire - Les cartes jouées du joueur - Un effet sur les cartes /boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet		20 %
Action et interaction avec le serveur (30%) Action et interaction avec le serveur (30%) L'utilisation d'AJAX est optionnelle, sauf s'il y a la mention (AJAX). - Connexion au jeu - Déconnexion du jeu - Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur) - Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) - Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir iterminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du nembre de fois où une carte a été jouée (foutes parties confondues). Il faut ensuite créer une page permetlant d'afficher (de façon claire et ordonnée selon leur popularité, les cartes et leur popularité (ratio en pourcentage de son nombre de fois où ulle 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 : - Le cartes jouées du joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet vi les cartes/bout	- Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, utilisation de git,	8 %
L'utilisation d'AJAX est optionnelle, sauf s'îl y a la mention (AJAX). - Connexion au jeu - Déconnexion du jeu - Déconnexion du jeu - Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur) - Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) - Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir jouer des cartes de sa main (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie des cartes (10%) - Lors d'une partie des cartes (10%) - Lors d'une partie, efficher le façon claire et ordonnée selon leur popularité, les cartes des on nombre de fois où elle a été jouée divisé par le nombre total de cartes jouées y une pouvoir du pouve à cet effet. - Lors d'une partie, afficher au minimum les informations suivantes : - Lors d'une partie, es cartes d'adversaire - Les cartes dans la main du joueur - Les cartes d'alax la main du joueur - Les cartes d'alax la main du joueur - Les cartes d'alax la main du joueur - Les cartes jouées du joueur -		2 %
L'utilisation d'AJAX est optionnelle, sauf s'îl y a la mention (AJAX). - Connexion au jeu - Déconnexion du jeu - Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur) - Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) - Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir intatquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir de fouce conte de fois où une carte a été jouée (loutes parties confondues). Il faut ensuite créer une page permettant d'afficher (de façon claire et nodnonée selon 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 : - Le vie de son adversaire - Les cartes dans la main du joueur - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées du joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet v		
- Connexion au jeu - Déconnexion du jeu - Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur) - Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) - Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir jouer des cartes de sa main (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir daire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir daire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir daire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir daire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir daire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir daire le pouvoir de nouvelaes el pouvoir de fois où elle a été jouée (Ivotes parties confondues). Il faut ensuite créer une page permettant d'officher (de façon cloire et ordonnée selon leur popularité, les cartes gouées du l'adversaire - Les cartes (Bayana de su leur popularité (ratio en pourcentage de son nombre de fois où elle a été jouée divisé par le nombre total de cartes jouées lu l'adversaire - Les cartes jouées de l'adversaire - Lors qu'une partie se termine, fai		
- Déconnexion du jeu - Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur) - Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX) - Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX) - Dans une partie, pouvoir jouer des cartes de sa main (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir de fois où une carte e de de données via un bouton prévu à cet effet. Divers (30 %) - Lors d'une partie, afficher au minimum les informations suivantes : 17 % - La vie du joueur - La vie du joueur - La vie de son adversaire - Les cartes dans la main du joueur - Les cartes dans la main du joueur - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées du joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une		2 %
- Rafraichissement 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 jouer des cartes de sa main (AJAX) 4 % - Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de 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 pagsal, 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 % La vie du joueur La vie de son adversaire Les cartes dans la main du joueur Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes dans la main du joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - Chat bien intégré au je		2 %
- 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 pgsql, 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 % La vie du joueur La vie de son adversaire Les cartes dans la main du joueur Les cartes jouées du joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans	- Entrer dans une partie (contre l'ordinateur et contre un joueur)	3 %
- 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 attaquer l'adversaire (AJAX) 3 % - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) 3 % - Page popularité des cartes (10%) - In utilisant une base de données pgsql, 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 % - La vie du joueur - La vie de son adversaire - Les cartes dans la main du joueur - Les cartes jouées de l'adversaire - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	- Rafraichissement de l'état de la partie (AJAX)	4 %
- Dans une partie, pouvoir attaquer une carte de l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Dans une partie, pouvoir faire le pouvoir du héros (AJAX) - Page popularité des cartes (10%) En utilisant une base de données pagsal, 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 : - La vie du joueur - La vie de son adversaire - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées du joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat - (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	- Dans une partie, pouvoir terminer son tour (AJAX)	4 %
- Dans une partie, pouvoir attaquer l'adversaire (AJAX) 4 % 3 % Page popularité des cartes (10%) En ufilisant une base de données pgsql, 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 % La vie du joueur La vie du joueur La vie de son adversaire Les cartes Jouées de l'adversaire Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées du joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - Chat bien intégré au jeu (lobby et partie). Note : Afin de ne pas prendre trop de place dans la partie, le chat pourrait être carché/affiché via un bouton (ou autre) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant		4 %
Page popularité des cartes (10%) En utilisant une base de données pgsql, 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 % La vie du joueur La vie du joueur Les cartes jouées du joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - Chat bien intégré au jeu (lobby et partie). Note : Afin de ne pas prendre trop de place dans la partie, le chat pourrait être carch/affiché via un bouton (ou autre) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant		4 %
Page popularité des cartes (10%) En utilisant une base de données pasal, 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 % La vie du joueur La vie de son adversaire Les cartes dans la main du joueur Les cartes dous la main du joueur Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées du joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant		4 %
En utilisant une base de données pgsql, 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 % La vie du joueur La vie de son adversaire Les cartes dans la main du joueur Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées de l'adversaire Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant		3 %
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 % - La vie du joueur - La vie du joueur - Les cartes dans la main du joueur - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées du joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant		
bouton prévu à cet effet. Divers (30%) - Lors d'une partie, afficher au minimum les informations suivantes : 17 % - La vie du joueur - La vie de son adversaire - Les cartes dans la main du joueur - Les cartes jouées de l'adversaire - Les cartes jouées du joueur - Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur - Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	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	10 %
- Lors d'une partie, afficher au minimum les informations suivantes : 17 % La vie du joueur La vie de son adversaire Les cartes dans la main du joueur Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées du joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	bouton prévu à cet effet.	
La vie du joueur La vie de son adversaire Les cartes dans la main du joueur Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées du joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	Divers (30%)	
La vie de son adversaire Les cartes dans la main du joueur Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées du joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	- Lors d'une partie, afficher au minimum les informations suivantes :	17 %
Les cartes dans la main du joueur Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées du joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) - 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) - Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant		
 Les cartes jouées de l'adversaire Les cartes jouées du joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) 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) Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. 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. Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant 		
 Les cartes jouées du joueur Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) 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) Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. 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. Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant 		
 Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur Un effet visuel sur les cartes « taunt » et « stealth » (glow, image, etc.) 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) Une carte affichée doit avoir au minimum une image, son coût, son attaque, sa vie et sa mécanique. 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. Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant 		
Note: Afin de ne pas prendre trop de place dans la partie, le <i>chat</i> 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. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	 Un effet sur les cartes/boutons actuellement jouables par le joueur 	
attaque, sa vie et sa mécanique. - 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. - Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) - Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant	Note : Afin de ne pas prendre trop de place dans la partie, le <i>chat</i> pourrait être	3 %
 Avec le temps, il pourrait y avoir de nouvelles cartes ajoutees au jeu. Afin d'éviter que votre jeu plante, il s'agit de prévoir une carte « générique » pour les nouvelles cartes à venir. Lorsqu'une partie se termine, faire afficher le résultat (victoire/défaite) Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à l'écran une erreur, le cas échéant 		4 %
 (victoire/défaite) Lorsque l'usager clique sur une carte dans la partie, faire afficher à 2 % l'écran une erreur, le cas échéant 	jeu. Afin d'éviter que votre jeu plante, il s'agit de prévoir une carte	2 %
l'écran une erreur, le cas échéant		2 %
Total: 100 %		2 %
	Total :	100 %