

I. Préambule

Ce projet a pour but de réaliser une application web respectant un cahier des charges fourni par un client. Ce cahier des charges sera un peu particulier, des poids vont être attribués à des fonctionnalités, et chaque personne du groupe devra apporter un certain poids (**2 pour les alternants, 3 pour les non alternants**). Les fonctionnalités sans poids attribuées sont donc obligatoires. Si votre groupe effectue plus de fonctionnalités qu'attendue, des points "bonus" peuvent être ajoutés. Cette application sera réalisée en **.NET 9**, technologie vue lors des cours magistraux, ainsi que de **SignalR**. La technologie front end sera celle de votre choix. Le sujet est versionné. Il peut y avoir des modifications sur le sujet. Dans ce cas vous serez avertis en TP.

II. Historique des versions

Date	Version	Description
04/10/2025	1.0	<ul style="list-style-type: none">• Création du sujet

III. Organisation

Un cahier des charges est fourni (cf. ci-dessous). Vous allez, au cours des TP, créer et avancer sur votre projet. Ce projet représente 40% de la note de l'UE.

Le projet se réalise en groupe de 3 (minimum) à 5 personnes.

Un rapport ainsi que les codes sources sont attendus. Le code source (zip, vous pouvez utiliser WeTransfer si le fichier est trop volumineux) ainsi que le rapport sont à remettre par mail le **mercredi 14 janvier 2026 à 12h00 dernier délai**. Le sujet devra commencer par **[M2 GIL] Rapport .NET**, autrement vous ne serez pas noté. Les destinataires sont cfarin@ftel.fr et gcabot@ftel.fr

Pour le contenu du rapport, nous attendons à minima les parties suivantes :

- Difficultés rencontrées
- Présentation des fonctionnalités réalisées
- Répartition du travail

Une soutenance d'environ 15 minutes est prévue, lors des séances **du samedi 17 janvier 2026**. Nous attendons à minima :

- Présentation des fonctionnalités (démonstration en direct)
- Questions / réponses

En cas de question, n'hésitez pas à nous contacter : cfarin@ftel.fr et gcabot@ftel.fr

IV. Ressources

Installation de Visual Studio (différent de Visual Studio Code)

- <https://visualstudio.microsoft.com/fr/downloads/>

Installation de SSMS :

- <https://learn.microsoft.com/en-us/sql/ssms/download-sql-server-manage>

Il est autorisé d'utiliser un gestionnaire de base de données autre que SQL Server. Dans ce cas, aucune aide ne sera fournie par les intervenants de l'UE en cas de problème.

V. Cahier des charges

L'application sera une plateforme de jeux en ligne. Elle ne nécessitera aucune authentification pour jouer. Cependant, lors de l'arrivée sur le site, la saisie d'un pseudo sera demandé

Voici la liste des jeux pouvant être réalisés:

- Speed typing: **(poids de 3)**
 - Au moins 2 joueurs
 - Course de dactylographie, il faut voir l'avancée des autres joueurs (exemple : <https://play.typeracer.com>)
- Puissance 4 **(poids de 3)**
 - 2 joueurs
- Morpion **(poids de 3)**
 - 2 joueurs
- Mastermind **(poids de 4)**
 - 2 joueurs
 - Lors d'une proposition de code, on doit voir lesquelles sont bien placées, et lesquelles existent mais mal placées
- Tic Tac Boom **(poids de 4)**
 - Nombre de joueurs au moins 2
 - 3 vies par joueur
- Bataille navale **(poids de 4)**
 - 2 joueurs
- Petit bac **(poids de 4)**
 - Au moins 2 joueurs

-
- Le host du lobby validera les réponses à la fin de la saisie
 - Course de labyrinthe : un labyrinthe est généré aléatoirement, et le but est de sortir le plus vite avant les autres (**poids de 5**)
 - Au moins 2 joueurs

Lors de la création d'un lobby, un lien public sera donné au créateur qu'il pourra partager avec les autres personnes. Les personnes cliquant sur le lien seront ajoutées au lobby, et le créateur pourra lancer la partie quand il veut

L'application pourra être multilingue **(poids de 2)**

Un utilisateur pourra, pour les jeux à scores ou à temps, consulter les meilleurs scores **(poids de 2)**

Une page listant les lobbys en cours de création et en attente de joueurs devra être disponible (en temps réel). Il sera possible de créer des lobbys privés qui apparaissent dans cette liste. À la création d'un lobby privé, un mot de passe sera défini puis sera demandé pour rejoindre la partie. **(poids de 3)**

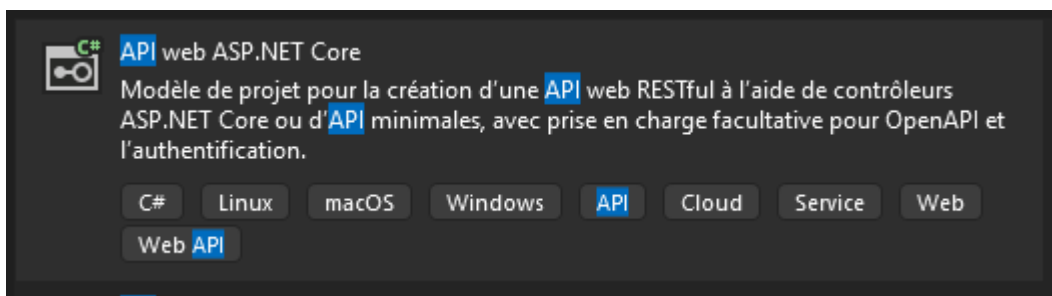
En cas de contestation, le propriétaire de la plateforme doit pouvoir (peu importe le format), avoir un historique des actions sur une partie d'un jeu. **(poids de 3)**

La plateforme pourra être responsive **(poids de 2)**

VI. TP

a) Création du projet

Créer un projet de type API web ASP .NET Core en **.NET 9** :



b) Ecran d'accueil listant plusieurs jeux

c) Création d'un lobby d'un jeu

d) Les jeux de votre choix / Les autres fonctionnalités