

## Projet (3-4 personnes)

Vous devez réaliser une interface Web pour un jeu d'énigme, et une interface d'administration. Le principe du jeu est le suivant : une définition est donnée au joueur, et ce dernier doit trouver le mot qui correspond à la définition. Le joueur a droit à un nombre illimité de tentatives. À chaque échec, on lui donne un indice (on lui donne d'abord la première, puis deuxième, puis troisième, etc. lettre du mot). Si le joueur trouve le mot du premier coup, il gagne 100 points, puis la moitié (50) au second coup, puis la moitié de la moitié (25) au troisième coup, etc. Au cours d'une partie, on pose ainsi 10 énigmes, et on calcule la somme des scores.

Par exemple, on donne la définition « Jeu, fête, spectacle aux États-Unis où l'on doit maîtriser un cheval sauvage ou un taureau non domestiqué. », et le joueur doit trouver « rodéo ».

- 1er tour : le joueur donne « corrida ».
- on affiche « Mauvaise réponse ! Première lettre du mot : r ».
- 2ème tour : le joueur donne « rodéo ».
- on affiche : « Bonne réponse ! Vous gagnez 50 points. »

La base de données contenant les mots et les définitions est fournie. La base contient une seule table, qui contient 3 champs : *mot*, *définition* et *état*. Le champ *état* vaut 1 si il s'agit d'un mot/définition validé par l'administrateur du site, et 0 sinon.

### Le site

Une **page d'accueil** permettant d'accéder aux pages suivantes :

1. **Règles du jeu** : une ou deux page(s) présentant les règles du jeu et le fonctionnement de l'interface (pour un nouveau joueur).
2. Le **jeu** proprement dit.
3. **Suggestions** : une page comprenant un formulaire permettant de proposer de nouveaux mots et définitions pour le jeu.
4. **Crédits** : une page de « crédits » présentant votre équipe de conception et ses membres, ainsi que les langages utilisés, et, le cas échéant, les ressources (images, librairies) utilisées ainsi que leur licence.
5. **Documentation** : une page de présentation de votre projet et de documentation technique.
6. **Administration** : une page, protégée par un mot de passe, comportant un formulaire permettant de valider des mots/définitions suggérées par les utilisateurs.

Toutes ces pages doivent permettre de revenir à la page d'accueil.

### La page du jeu

Vous devez concevoir l'interface du jeu qui affiche une énigme, permet au joueur de proposer des mots, donne des indices et affiche le score.

L'interface doit gérer le début et la fin d'une partie. La partie est finie au bout de 10 énigmes.

Un modèle d'implémentation du script PHP « serveur de jeu » vous est fourni. Vous pouvez l'utiliser en paramétrant les codes d'accès à la base de données.

L'interface de jeu doit utiliser les fonctions du DOM et la technologie AJAX pour interagir avec le

serveur. Il n'est pas question pour cette page d'utiliser du PHP.

### ***La page de suggestion de mots et de définitions***

Vous devez concevoir l'interface qui permet au visiteur de suggérer des mots à inclure dans le « dictionnaire » du jeu. Cela se matérialise par un formulaire de saisie pour suggérer des mots.

Des vérifications de base doivent être faites avant d'envoyer des données au serveur.

Vous devez écrire le script PHP qui enregistre les mots/définitions dans la base de données (avec le statut à 0 – seul l'administrateur peut passer le statut à 1 une fois le mot vérifié et validé).

### ***La page de documentation***

Cette page explique la configuration, le paramétrage et le fonctionnement de votre site / jeu. Le cas échéant, elle précise les points techniques particuliers. Si le travail n'est pas fini, elle présente des limites ou des bugs, la documentation doit les pointer. Cette page doit être adaptée à l'impression avec les CSS.

### ***Organisation du travail***

Pour gagner du temps, distribuez les tâches entre vous ! Vous pouvez par exemple distinguer les tâches de « conception » des pages XHTML, et d'habillage avec les feuilles de style. Vous pouvez aussi distribuer les pages entre vous.

### ***Contraintes générales***

L'ensemble de votre site et le jeu doivent respecter les normes du XHTML strict (version 1.0 ou 1.1). Votre code doit être valide. Exceptionnellement, le jeu et les formulaires peuvent être codés en HTML 5.

Vous devez respecter au mieux la sémantique du balisage dans vos documents. La mise en page et le design doivent être assurés à l'aide des CSS.

Vos CSS doivent être valides (selon les normes du validateur du W3C).

Votre site doit être portable et consultable au minimum sur Firefox et Chrome.

### ***Éléments d'appréciation du travail***

- « Aspect global » du travail : design, mise en page, lisibilité, ergonomie, navigation ... Le graphisme pur, n'étant pas l'objet du cours, n'est pas un aspect primordial (il est possible de faire un site esthétique avec peu d'éléments graphiques).
- Clarté et qualité du code : facilité de lecture (indentation, clarté ...), respect des recommandations actuelles du W3C (je pourrais utiliser les validateurs proposés par le W3C pour vérifier la syntaxe de documents).
- Bonne utilisation du XHTML/HTML et des feuilles de style, qualité du code (en accord avec les éléments exposés en cours).
- Organisation des répertoires et documents, stratégie de nommage des fichiers ...
- Prise en main facile, aspect « professionnel », aspect « fini », rapidité probable des mises à jours futures.
- Fiabilité, portabilité.
- Qualité du code JavaScript, fiabilité.
- Qualité du code PHP, fiabilité.