

# Présentation projet Applications du Web — Candy box

Alexandre RENOUX - Pierre-Emmanuel NOVAC

11 mai 2016

CraftMine <https://craftmine.piernov.org/>

Un "idle game", inspiré de Candy box

- Mine
- Guilde de mineurs
- Magasin
- Donjon
- Sauvegarde de la partie

- Page HTML unique
- Entrées utilisateur recueillies par Javascript
- Actions transmises au serveur web
- Traitement par un script PHP
- Envoie au client du résultat
- Mise à jour de l'affichage par Javascript

- Enregistrement : sauvegarde du tableau de la session en XML
- Téléchargement de la sauvegarde par le client
- Chargement : lecture du XML dans la session et envoi au client
- Téléversement d'un fichier par le client

# Ce que nous avons apprécié

- Application des connaissances apprises tout le long du semestre sur un projet ludique mais complet
- Utilisation de git

Et moins apprécié...

- La durée du projet assez courte

Dans l'organisation :

- Répartition des tâches
- Planification

Dans le développement

- Lire/écrire du XML
- Interaction entre les objets et les caractéristiques du personnage/le déroulement du combat dans le donjon
- Obtenir une interface acceptable avec Bootstrap

- `https://craftmine.piernov.org/`

# Conclusion



# Améliorations possibles

- Ajouter plus d'objets
- Ajouter plus d'étages au donjon ou d'autres donjons
- Ajouter des quêtes
- Intégrer un système d'authentification