# Fiche de correction du projet Magix

Nom de l’étudiant: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Général (30%) |  |
| * Ambiance générale (immersion, complétude, animations JS, UI, UX, raffinement, l’effet "WOW") * Qualité du code (indentation, structure, nettoyé, git, etc) * Nom de l’usager conservé/réaffiché (par local storage) | 20 %  8 %  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 * 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 faire le pouvoir du héros (AJAX) | 2 %  2 %  3 %  4 %  4 %  4 %  4 %  4 %  3 % |
| Page d’informations (10%) |  |
| En utilisant une base de données pgsql  (consulter notes-de-cours.com pour les détails de ce qui doit être fait) | 10 % |
| Divers (30%) |  |
| * Lors d’une partie, afficher au minimum les informations suivantes :   + 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 | 17 %  3 %  4 %  2 %  2 %    2 % |
| Total : | **100 %** |