# 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 %** |