

AJAX - Enoncé 3

D.Moreaux

7 octobre 2024

Résumé

Première récupération de données venant du serveur, mise en place de l'authentification sur l'interface de jeu.

1 Enoncé

Pour ce projet, on agira au niveau des deux interfaces.

1.1 Interface de jeu

L'authentification fonctionnera par auto-crédation de compte¹. Pour l'autocrédation, si l'utilisateur essaye de se connecter avec un compte inexistant, un compte sera créé avec les identifiants fournis.

On ajoutera les fonctionnalités suivantes :

- Lorsque l'on poussera sur le bouton de connexion, envoyer le login et le mot de passe au serveur. Si la réponse est OK, entrer sur l'écran de jeu sinon, effacer le mot de passe et rester dans l'interface de connexion
- Dans l'interface de jeu, ajouter l'envoi de la commande. Le PHP retournera pour le moment le texte de la commande qu'il faudra afficher dans la zone de texte.

1.2 Editeur

L'éditeur permettra de modifier le nombre d'objets transportables (le code de cette fonctionnalité est définitif), la taille des mots et le nombre de sauvegarde :

1. si vous désirez ajouter une page pour créer le compte, c'est également possible mais non demandé

- Quand on arrivera sur l'écran permettant de modifier les paramètres, il faudra demander au serveur les valeurs courantes et les afficher
- un champ permettra d'entrer une nouvelle valeur. Au choix il contiendra la valeur courante et, si cette valeur est modifiée, le changement est poussé automatiquement sur le serveur ou un bouton permettra de confirmer le changement (un seul des deux mécanismes).

Le nombre d'objets transportables est stocké dans la table params, sous l'intitulé maxobj. La taille des mots sous l'intitulé wordsize et le nombre de sauvegarde sous le nom numsave.