

# AJAX - Enoncé 8

D.Moreaux

18 décembre 2024

## Résumé

Bouclage du projet : fin de partie, chargement, sauvegarde

## 1 Interface de jeu

Au niveau de l'interface de jeu, on ajoutera les fonctionnalités YESNO et SAVESLOT.

YESNO permettra de faire un choix binaire (normalement les textes **oui** ou **non** sauvés dans les messages systèmes 30 et 31). Un message texte sera également fourni dans l'action. Le choix effectué sera retourné à la machine d'état.

SAVESLOT permettra de choisir un slot de sauvegarde parmi la liste transmise. Cette liste contiendra l'ID et le nom du slot et l'action se terminera en envoyant l'ID du slot au PHP. Pour la fonction SAVE, on pourra au choix soit créer un ensemble de slots vides lors de la création du compte, soit prévoir un slot fictif **nouvelle sauvegarde** avec un ID négatif (attention au nombre maximum de sauvegardes).

## 2 Machine d'état

Il faudra apporter les modifications suivantes :

- TBL : Il faudra ajouter les codes pour les instructions QUIT (voulez vous quitter la partie), END (voulez vous recommencer une partie), LOAD et SAVE. Chacune de ces fonctions aura un état associé dans lequel la valeur retournée par le Javascript sera prise en compte
- QUIT si on a répondu NON, effectue un DONE sinon passe à l'instruction suivante (retour à l'état TBL)
- END si on a répondu OUI, retourne à INIT pour recommencer une partie. Si on a répondu NON, envoie au navigateur l'ordre LOGOUT

- SAVE sérialize la partie et sauve l'objet ainsi créé dans la DB. Termine par un DONE
- LOAD lit la partie de la DB, la désérialize et copie les données désérialisées dans l'état de la partie. Termine par un retour à DESC

### 3 Et pour aller plus loin

Des instructions et actions peuvent aisément être ajoutés. Par exemple :

- une instruction EXITS qui envoie une commande TEXT avec la liste des directions *ouvertes* (table des déplacements)
- une commande IMAGE suivie d'un numéro qui demandera au navigateur d'afficher l'image en question (avec ou sans CLS). Les images pourront soit être sauveées sous le nom image01.jpg, image02.jpg, . . . (ou un mécanisme d'upload d'images ajouté à l'éditeur, mais ce n'est pas évident en AJAX). Il faudra prévoir une nouvelle action dans le navigateur pour l'afficher.
- Des commandes INK, PAPER, BORDER pour changer la couleur d'écriture, la couleur de fond ou la couleur AUTOUR de la zone de jeu. Les couleurs pourront être une palette prédéfinie (0 : noir, 1 : bleu, 2 : rouge, 3 : magenta, 4 : vert, 5 : cyan, 6 : jaune, 7 : blanc par exemple) ou exprimée sous la forme d'un code de couleur web (peut-être avec une modification de l'éditeur). Il faudra également créer des actions au niveau Javascript
- Des instructions de manipulation de flags comme COPY (copie un flag dans un autre), RAND (sauve une valeur aléatoire dans un flag), MULT et DIV (multiplication et division), . . . Il est également possible d'ajouter des nouvelles conditions.
- Des instructions pour jouer des sons. Soit un WAV/MP3/OGG avec un système similaire aux images, soit un *beep* généré par l'API WebAudio.
- Un mécanisme pour supporter différentes fontes. La commande permettra ainsi de choisir une fonte grasse, italique, smallcaps, monospace, script, . . .

Il est également possible de créer un *Hall of Fame* des utilisateurs ayant terminé l'aventure avec leur nombre de tours et leur score. On peut soit se contenter de stocker ces infos lorsque l'instruction END est rencontrée, soit prévoir un moyen pour indiquer que l'aventure est gagnée (un flag auquel on donne une valeur spéciale, une instruction, . . .)