



Workflow d'authentification

Honua Honu – Les Gardiens de l'île

Liens directs

Site Web : <https://gardiens.honuahonu.com>

DApp : <https://login-gardiens.honuahonu.com>

J'ai découvert RpGmAx sur les réseaux sociaux, grâce à son travail sur différents projets web3. Lorsque j'ai eu besoin d'un développeur pour mon projet, surtout pour renforcer la sécurité, je me suis naturellement tourné vers lui. Bien qu'il n'ait jamais travaillé avec la blockchain MultiversX, sur laquelle est basé mon projet, il a accepté de m'aider avec enthousiasme. Quelques jours (voire quelques heures) plus tard, l'application (dapp) était opérationnelle.

Au-delà de son efficacité, j'apprécie énormément sa réactivité et son soutien général. Il n'a jamais hésité à consacrer de son temps pour répondre à mes questions techniques ou m'aider à aborder certaines parties de mon développement. Ses conseils m'ont permis d'éviter de nombreuses heures de recherche et de complications.

J'espère pouvoir continuer à collaborer avec lui à l'avenir, car il apporte une valeur ajoutée considérable à mon projet ! Un grand merci à lui !

Cryptortue

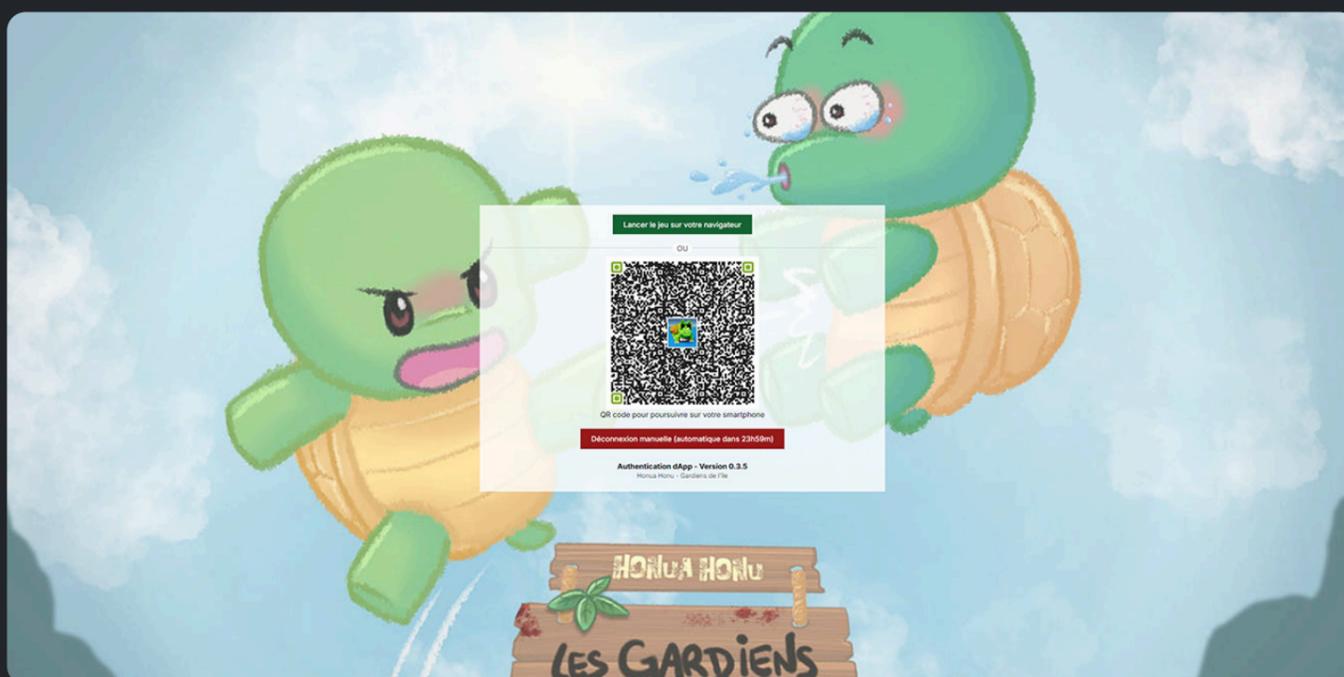
Honua Honu – Les Gardiens de l'île est un jeu **Web 3** développé par **Cryptortue**.

Dans ce dernier, les joueurs font évoluer & combattre leurs Honu (tortues NFTisées).

Si la base du jeu utilise des technos plutôt Web 2 (PHP/MySQL), elle fait toutefois appel à l'API Web 3 de la blockchain **MultiversX** afin de récupérer des informations on-chain nécessaires.

Ce dernier, **en plein développement et en constante évolution**, était néanmoins en manque d'une **ultime fonctionnalité** pour permettre aux joueurs d'utiliser leur wallet afin de s'authentifier de manière sécurisée, et ça, c'était ma mission 😊

dApp d'authentification



Premiers pas dans le développement **front-end** sur MultiversX, c'était l'occasion rêvée pour expérimenter et proposer quelque chose de fonctionnel et complet.

La dApp sous **Next.js** utilise les **derniers standards** proposés par MultiversX (connexion suivie d'une signature) ainsi que la librairie **useElven** qui a été légèrement forkée pour l'occasion notamment pour améliorer le workflow général qui, il faut bien l'avouer, souvent capricieux côté MultiversX...

Le joueur peut connecter son wallet, qu'il soit propriétaire (**xPortal**) ou alternatif (**Ledger** par exemple), entre autres...

Il dispose ensuite **d'une session d'une durée de vie de 24h**, lui permettant ainsi de revenir plusieurs fois dans la journée sur le jeu sans devoir recommencer le process global d'authentification. Un **QR Code** s'affiche automatiquement si le joueur est sur une connexion desktop, lui permettant d'**accéder au jeu sur son téléphone** (qui permet aussi de se connecter si nécessaire).

L'idée, et le challenge associé, était d'avoir une **dApp dédiée à l'authentification** (en JS) qui fait le lien avec le jeu par le biais d'une **mini passerelle** (développée elle aussi, en PHP). Ainsi, **une fois connecté sur la dApp le joueur peut accéder au jeu** (proposé sur une autre URL) **et être correctement reconnu par ce dernier**. Deux blocs indépendants mais communicants.

Le tout en respectant les règles sécuritaires, à la fois côté dApp et côté jeu qui refusera tout token incorrect ou expiré.



Accompagnement technique

Outre la **dApp** qui fut une mission certes **très courte** mais très **enrichissante**, j'ai proposé au fondateur du jeu mon **accompagnement technique** immédiat et futur.

Ainsi certains points plus **traditionnels** ont été aussi proposés/développés, qu'il s'agisse de **choix technologiques** (infrastructure, responsive...) ou de **bonnes pratiques** (réécritures d'URLs, workflows...).

Cryptortue sait qu'il peut compter sur mes conseils tout en lui laissant le champ libre vis à vis de son développement.

Un projet d'un passionné, à suivre bien évidemment !



© 2025. Site sans cookie intrusif (aucun suivi des visites)