

# **Rapport Projet Web: Projet Prono**

Ourimi Douha  
Holzmann Lucas  
Bourel François  
Piquet Cyril

## Sommaire :

1) Sujet

2) Répartition des rôles

3) Approche mise en place

4) Problèmes & Solutions

5) Perspectives d'amélioration

# 1) Le Sujet du Projet

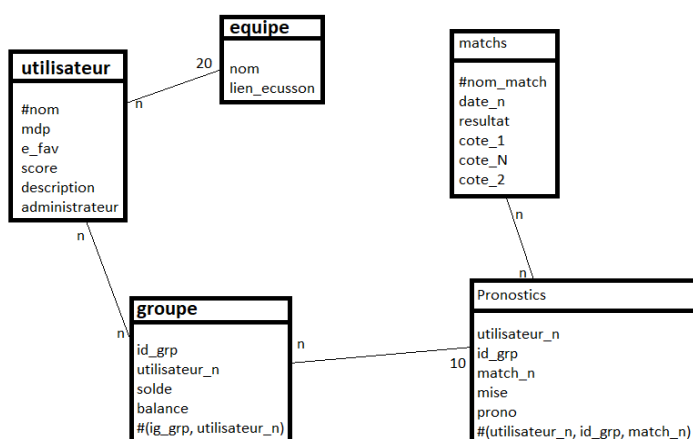
Pendant la première séance, nous avons défini un projet qui nous intéressait tous. Après plusieurs discussions, nous avons fini par choisir un site de paris sportifs fictifs entre amis.

L'idée est donc de se connecter et/ou de s'inscrire sur la page d'accueil, puis d'être orienté vers une autre page dans laquelle seront affichés :

- les informations du joueur et plus si il est administrateur (à gauche)
- les groupes du joueur avec la possibilité de faire ses pronostics (au centre/à droite)

Nous avons décidé par la suite du système de calcul des points et de mise, car nous voulons plus tard faire apparaître les meilleurs joueurs dans le fil des autres joueurs, mais nous verrons cela plus tard. L'idée pour le calcul est la suivante ; les mises sont différentes selon les groupes, et le calcul de score est une moyenne des points pondérés par le nombre d'apparition du pronostic parmi les groupes.

Ainsi il est possible de calculer un score pour chacun des joueurs qui reste égalitaire même si le nombre de groupe est différent.



## 2) Répartition des rôles

La répartition des rôles a été définie au premier cours, mais elle n'a été que moyennement respectée puisque tout le monde a fait un peu de tout.

De base, Douha était prédestinée à s'occuper du CSS, Lucas était responsable Javascript et Cyril et François devaient s'occuper des bases de données et du PHP.

Les raisons pour lesquelles nous n'avons pas vraiment respecté ces répartitions ont été multiples, mais surtout les suivantes : le javascript n'était pas prédominant, ou était trop lié à du code php et était donc plus facilement utilisable par l'auteur du code en question, et de même pour le CSS.

Au final, tout le monde a fait du PHP, Lucas et Cyril se sont débattus (sans grande réussite hélas) sur le peu de Javascript, François s'est occupé tout seul des bases de données (qui avaient été conçues sur papier par toute l'équipe), et Douha a travaillé sur le CSS.

### 3) Approche mise en place

Nous avons commencé par créer sur papier les bases de données et les différentes fonctions qui pourraient nous être utiles, ainsi que les idées d'affichage que nous avions.

Ensuite les deux choses prioritaires (pour pouvoir y voir quelque chose dans le projet) étaient alors les bases de données et les premières pages en php.

Une fois la base de données créée, l'identification et la connexion étaient primordiales pour pouvoir accéder (et donc tester) les autres pages.

La déconnexion, qui est très rapide, est apparue à ce moment là.

Il fallait ensuite créer les rôles d'administrateur (d'où le booléen administrateur dans la table 'utilisateur').

Les administrateurs ont alors le pouvoir d'ajouter des matchs, d'enlever des matchs déjà définis ainsi que de bannir des joueurs.

La possibilité d'ajouter le résultat d'un match a été ajoutée plus tard, et les calculs de cote et de gains qui s'en suivent aussi.

Enfin, le formulaire pour modifier le compte a été codé.

Finalement, le CSS et le Javascript ont été ajoutés, et de nombreuses modifications ont été faites afin de corriger les différents bugs.

## 4) Problèmes & Solutions

Les problèmes que nous avons rencontrés sont surtout d'ordre théorique, hormis pour les bugs et petites erreurs de codages que nous avons eues et qui mettent longtemps à être résolues pour pas grand chose.

Les problèmes de calcul de points dont j'ai déjà parlé ont été parmi ces problèmes, car nous voulions offrir la possibilité de varier ses propres paris selon ses groupes, tout en ne pénalisant pas ceux qui préfèrent avoir peu de groupes dans les points totaux.

Nous avons terminé par nous mettre d'accord sur un score reflétant une moyenne de chaque gain de groupe, permettant au joueur à peu de groupe de rester visible.

Un autre problème que nous avons rencontré était au niveau de l'affichage des groupes, qui devenait compliqué lorsque le joueur avait plusieurs groupes, qui a été réglé sous forme de liste déroulante.

Enfin nous avons eu des problèmes techniques avec Javascript, en effet nous avons été obligé d'utiliser JQuery pour un petit projet trop ambitieux mais très sympathique, et nous avons donc été obligé de l'importer, après plusieurs échec lorsque nous avons essayé de contourner le problème.

## 5) Perspectives d'amélioration

Plusieurs axes d'amélioration et de développement se sont présentés à nous. Nous allons ici exposer les idées majeures de développement futures, qui n'ont pu être implémentées par manque de temps et/ou de connaissances.

Tout d'abord, les scores n'ont pu être affichés et ce problème est le premier à devoir être résolu. De plus, les groupes devront pouvoir être nommés afin de les distinguer. Enfin, parmi les améliorations rapides, il est également prévu de mieux afficher les cotes pour chaque match.

Ensuite, l'extension des pronostics à d'autres championnats voire à d'autres sports est une piste majeure, puisque les pronostics sont encore limités pour le moment. Néanmoins il paraissait superflu d'intégrer un grand nombre de championnats dans une première version de site web.

L'extension et la diversification des paris est une deuxième piste de développement intéressante, afin de parier avec des handicaps, sur des buteurs, etc.

L'esthétique du site a aussi pour vocation à être améliorée, le css n'étant pas très développé ni le point fort d'aucun membre.

Enfin la traduction du site, en anglais notamment, est une autre piste d'amélioration qui n'était pas prioritaire mais réalisable et intéressante.