

Mini projet : QCM

Faire une application qui permet d'avoir les fonctionnalités suivantes :

1. PAGE D'AUTHENTIFICATION

Voir maquette.

- ❖ Le lien [s'inscrire pour jouer](#) permet de créer un utilisateur avec le profil joueur.
- ❖ Le bouton connexion permet de vérifier l'existence du joueur ou de l'admin dans le fichier **Json** d'utilisateur puis le redirige vers sa page d'accueil (Page de jeu ou Page d'accueil de l'Admin) lorsque l'utilisateur existe.

2. PARTIE ADMIN :

La partie Admin est constituée des pages ci-dessous:

- **Page d'accueil** qui contient le menu (Liste des questions, Créer compte admin, Liste des joueurs, créer des questions et un lien de déconnexion). Cette page affiche par défaut la liste des questions et contient un champ de texte permettant de fixer le nombre de questions par jeu.
- **La page Liste des questions** qui permet d'afficher la liste des questions.
- **La page Créer admin** permet de créer un utilisateur avec le profil administrateur.
- **La page Liste joueur** affiche tous les joueurs ainsi que leur score. Les joueurs sont affichés dans l'ordre décroissant de leur score.
- **La page Créer Questions** contient un formulaire structuré comme suit (voir maquette):

Les questions peuvent avoir trois types de réponses possibles :

- ❖ Réponse à choix multiples (avec une seule réponse possible)
- ❖ Réponse à choix multiples (avec plusieurs réponses possibles)
- ❖ Réponse texte à saisir

Pour les réponses à choix multiple, le formulaire doit proposer de :

- ★ saisir le nombre de réponses à afficher
- ★ saisir les réponses à afficher
- ★ choisir la ou les bonne(s) réponse(s)
- ★ donner le nombre de points à gagner pour chaque question

Les questions sont enregistrées dans un fichier Json.

3. PARTIE JOUEUR :

La partie est formée d'une page structurée comme suit:

- Un formulaire de questionnaire pour répondre aux questions créées dans la première page.
 - Les questions sont affichées dans un ordre aléatoire
 - les réponses proposés sont sous forme de :
 - ☐ **Bouton radio** pour les questions avec une seule réponse possible
 - ☐ **Bouton checkbox** pour les questions avec plusieurs réponses possibles
 - ☐ **Champ de saisie** pour les questions avec des réponses textes
 - Un bouton **“Suivant”** pour passer à la question suivante (les réponses sont obligatoires pour passer à la question suivantes)
 - Un bouton **“Précédent”** à partir de la deuxième question
 - Pour la dernière question, afficher **“Terminer”** sur le bouton (pour afficher le score) à la place de **“Suivant”**
- Un tableau qui affiche dans l'ordre décroissant du score les cinq (5) meilleurs joueurs

Spécifications:

- **Afficher le nom, le prénom et la photo de l'utilisateur connecté.**
- **Le lien de déconnexion est accessible dans la partie ADMIN comme dans la partie Joueur.**
- **Lors de la déconnexion, l'utilisateur ne peut pas revenir dans l'application sans se reconnecter.**
- **Un message de confirmation est toujours demandé au joueur avant la déconnexion.**
- **Après chaque jeu, on met à jour le score du joueur. Cependant ce score n'est modifié que s'il est supérieur au score ancien.**
- **Le nombre de questions par jeu est modifiable par l'Admin et doit être supérieur ou égal à 5.**
- **Le login d'un utilisateur est unique**
- **Lors de l'enregistrement d'un utilisateur, l'image sélectionnée doit être affichée avant enregistrement.**
- **Seules les images au format PNG ou JPEG sont permises.**
- **Toutes les validations de formulaire sont faites en Javascript et en PHP.**
- **Dans le formulaire d'ajout de questions, les champs de réponses sont générés après le clique du bouton AjoutRéponses.**
- **Lorsque le type de la réponse est “Texte”, on ne pourra générer qu'un seul champs de réponse.**

- **Lors de l'enregistrement au moins une réponse doit être remplie.**
- **Lorsque le type de la réponse est un champ simple ou multiple on doit avoir au minimum 2 champs de réponses.**
- **Dans une question, il faudra toujours indiquer la ou les bonnes réponses avant enregistrement.**
- **Lors de l'enregistrement d'une question, seuls les champs de réponses remplies et valides seront enregistrés.**