

Rapport - ENSIIE FISA Bases du Web

Technologies utilisées

Les technologies utilisées pour la création du site web sont les suivantes :

- Front : React JS, le framework JS le plus utilisé au monde
- Serveur : PHP, un langage côté serveur fiable et très utilisé
- Base de données : PostgreSQL, un SGBD libre de droit et possédant de nombreuses fonctionnalités

Le nombre de fichiers présents sur la partie client dépasse le nombre maximum de fichiers autorisé dans le sujet : en effet, l'objectif de React est principalement de créer des composants, qui seront réutilisés à travers le site. Il est donc nécessaire de créer beaucoup de petits composants, et dans un souci de propreté de code de les répartir dans leur propre fichier de composant (avec leur fichier CSS lié). Ainsi, j'ai dépassé le nombre de fichiers autorisés afin de me plier aux exigences de React et d'avoir un code le plus propre possible. Il est cependant notable que j'aurais pu encore augmenter le nombre de fichiers, notamment en séparant dans deux fichiers distincts les composants "TargetSelector" et "Answers".

Description du site web

Le site web est une reproduction du site web "[LoLdle](#)", adapté à l'univers de la série de jeu Hitman. L'objectif du site web est de découvrir la cible du jour provenant d'un des jeux Hitman.

En effet, chaque jour, une cible aléatoire est choisie parmi une base de données d'environ 55 cibles disponibles. L'objectif du joueur est donc de proposer des cibles de cette liste, afin d'obtenir des indices sur la cible du jour, comme par exemple son genre, sa nationalité, etc...

Détails techniques du code

Empêcher la triche du jouer

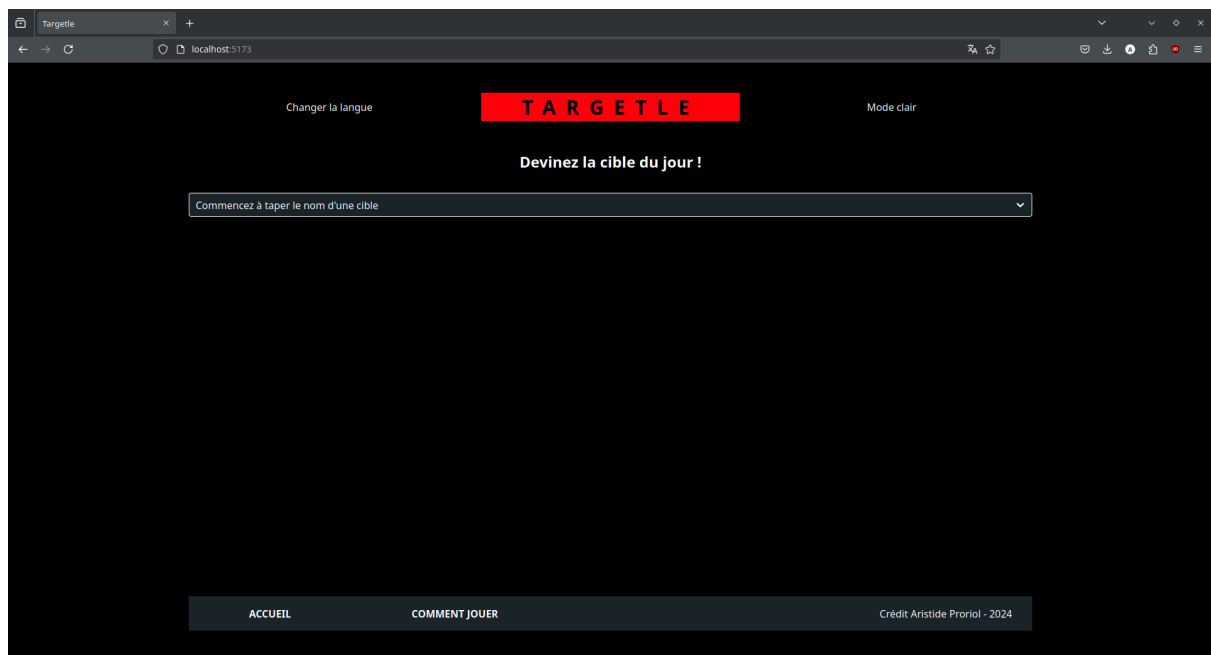
L'une des difficultés rencontrées lors de la création du site web fut d'empêcher le joueur de tricher pour trouver plus rapidement la cible du jour. En effet, à l'origine le select permettait de récupérer toutes les données des cibles. Même si uniquement leur image et leur nom étaient affichés, le joueur était en capacité d'analyser les objets envoyés par le serveur afin de connaître les différentes informations sur les cibles du select. Ainsi, il était capable de connaître toutes les informations sur les cibles de la base de données et donc de trouver plus facilement la cible du jour.

Afin de régler ce problème, le select ne renvoie désormais que des versions “minifiées”, avec des informations minimales sur les cibles : leur nom et le lien vers leur image. Ainsi, avant d’avoir validé le choix d’une cible, il est impossible d’en connaître ses différentes informations.

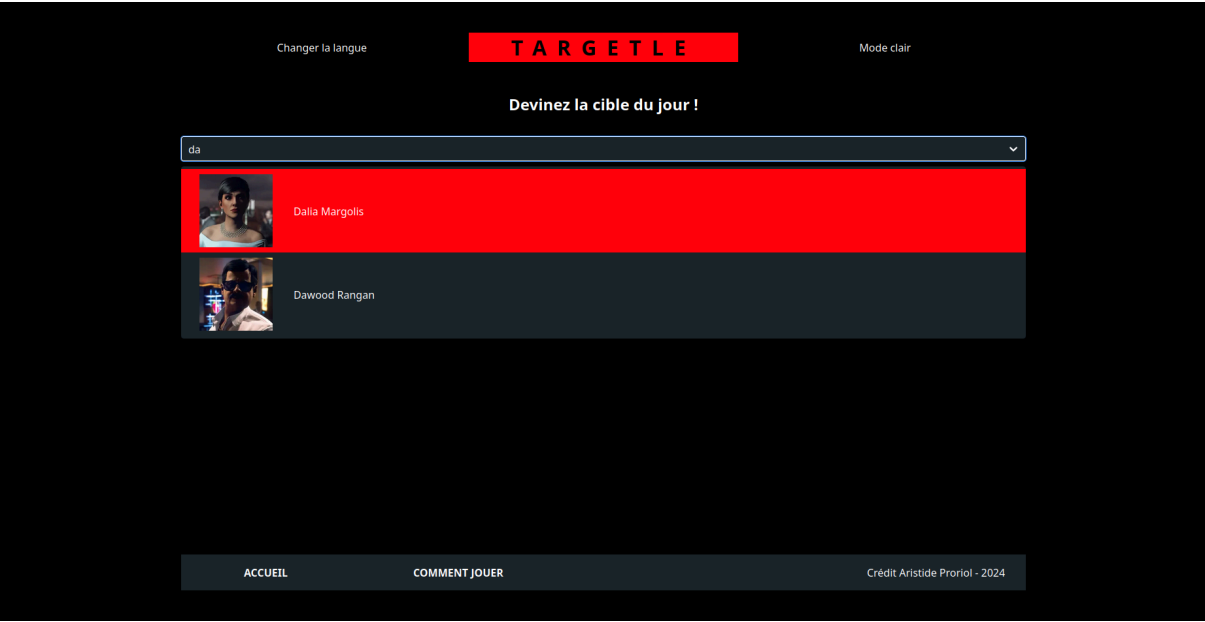
Mode sombre sur l’application

Je n’avais jamais eu l’occasion d’implémenter un mode sombre sur un site web créé avec React. Ainsi, après de nombreuses recherches, j’ai découvert qu’il était possible d’utiliser des modules afin de créer des thèmes pour le site web, et avoir ainsi un mode sombre et un mode clair. Cependant ne souhaitant pas alourdir mon site web plus que nécessaire avec un nouveau module, j’ai décidé de simplement utiliser des variables css définies avec des couleurs par défaut (couleur du fond et du texte notamment). Lorsque l’utilisateur passe en mode sombre, une simple classe css est appliquée sur le body du site, classe qui override les variables css.

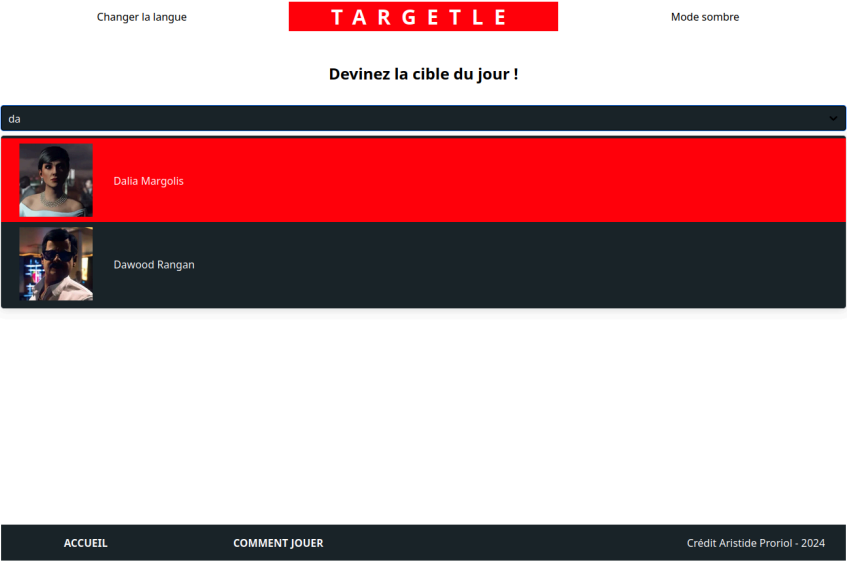
Captures d’écran du site web



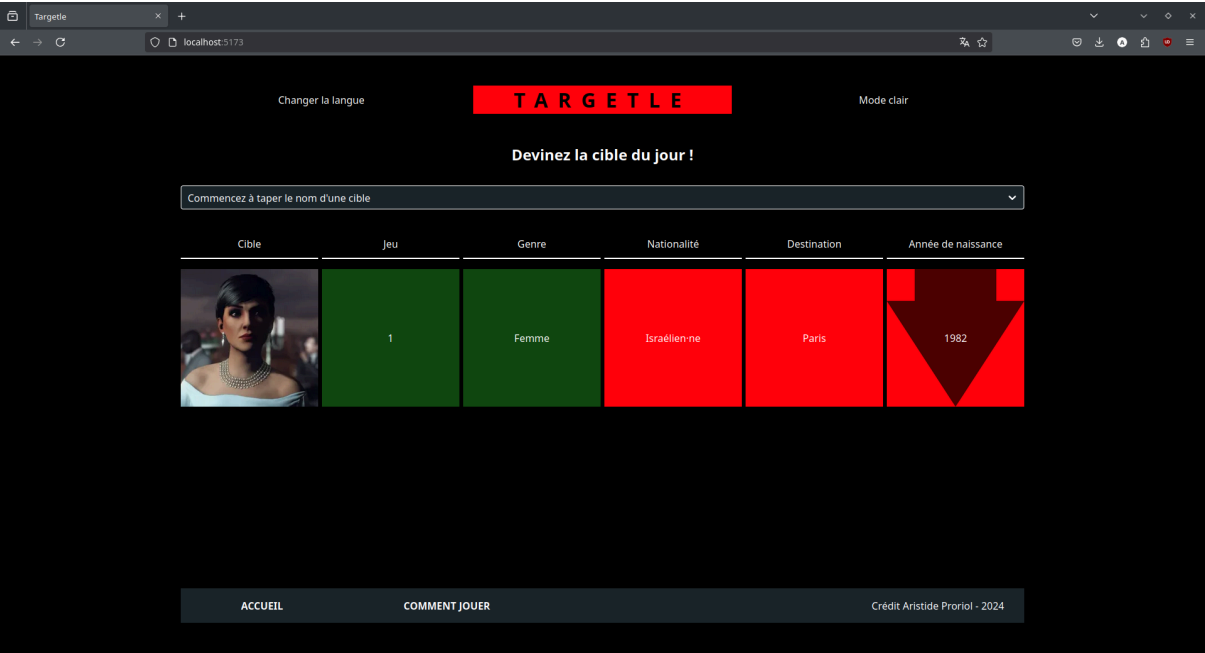
Accueil du site en mode sombre



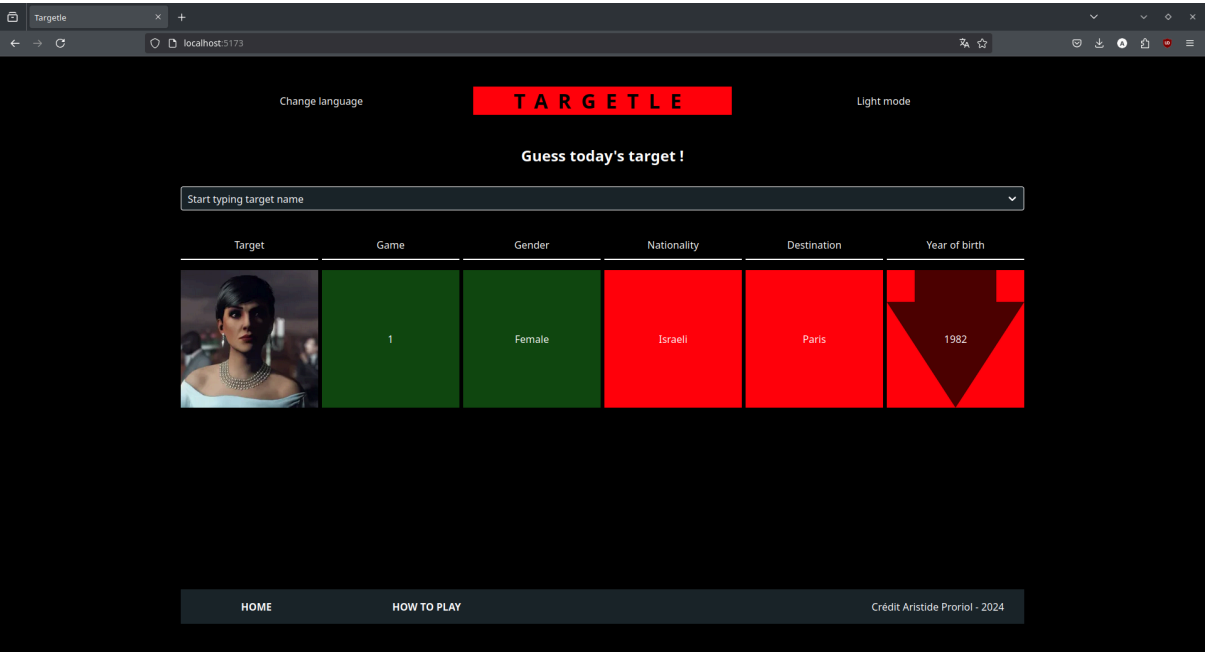
Recherche dans la barre de sélection des cibles



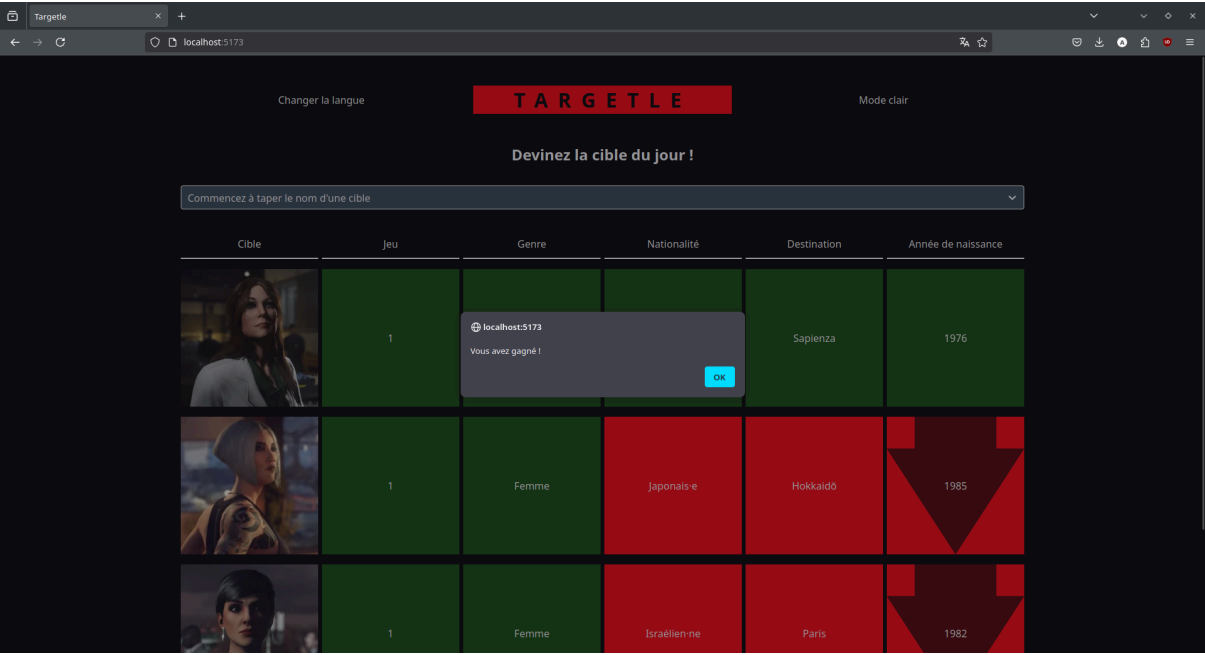
Recherche en mode clair



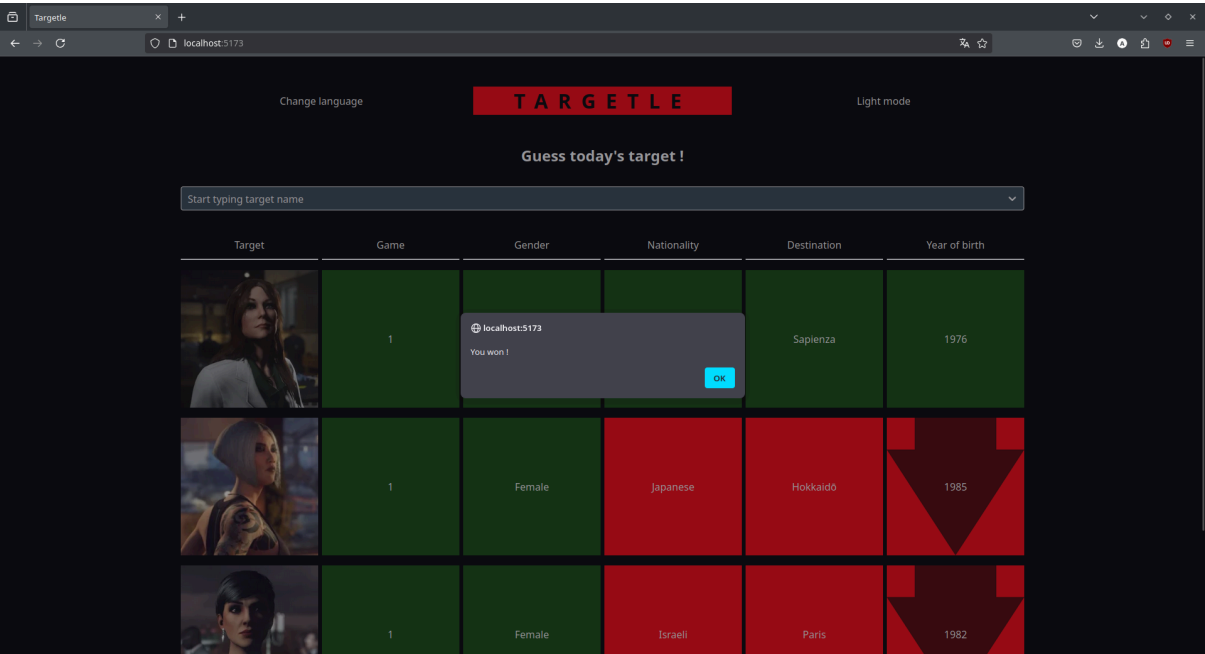
Sélection d'une cible en mode sombre



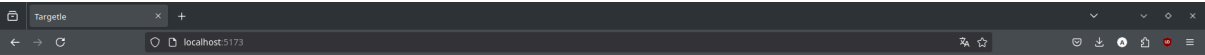
Sélection d'une cible en anglais



Écran de victoire en Français



Écran de victoire en Français



Changer la langue

T A R G E T L E

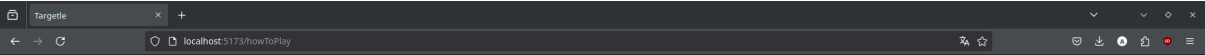
Mode sombre

Devinez la cible du jour !

Commencez à taper le nom d'une cible

Cible	Jeu	Genre	Nationalité	Destination	Année de naissance
	1	Femme	Italien-ne	Sapientza	1976
	1	Femme	Japonais-e	Hokkaido	1985
	1	Femme	Israélien-ne	Paris	1982

Liste des cibles choisies en mode clair



Changer la langue

T A R G E T L E

Mode clair

Essayez de deviner la cible du jour ! Choisissez une cible, puis analysez les différents indicateurs de couleur pour chaque catégorie. La cible du jour est choisie aléatoirement.

Indicateurs de couleurs



Correct



Incorrect



Supérieur



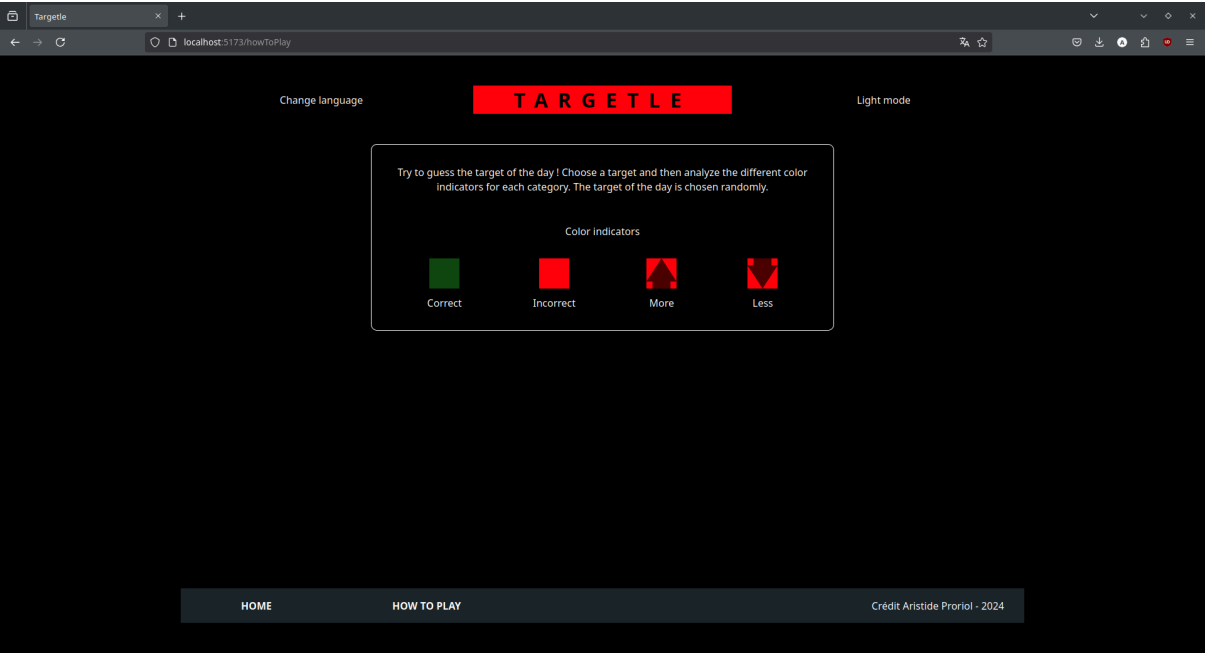
Inférieur

ACCUEIL

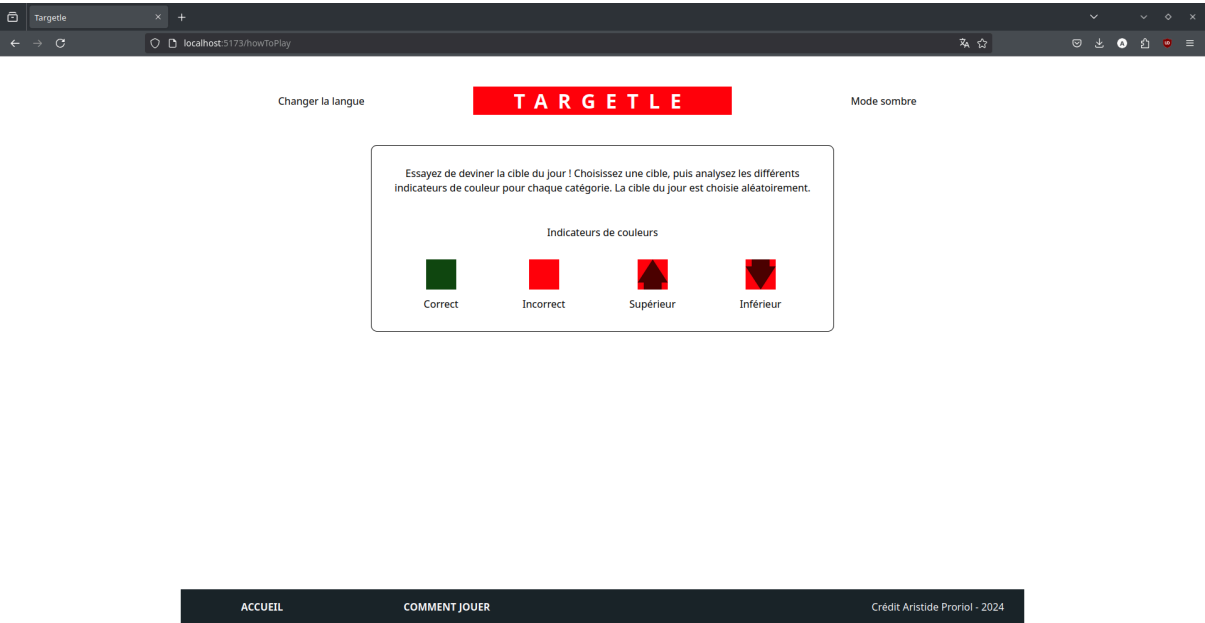
COMMENT JOUER

Crédit Aristide Proriot - 2024

Page “Comment jouer” en mode sombre et Français



Page “Comment jouer” en mode sombre et Anglais



Page “Comment jouer” en mode clair et Français