

# Projet LaserCat

## Description :

*Un jeu laser aussi connu sous le nom de « Laser game » ou « Laser Quest » est une activité physique où les participants, revêtus de combinaisons à capteurs, se tirent dessus avec des « pistolets laser ».*

LaserCat, est une « companion app » qui vise à fournir aux joueurs et aux spectateurs de « Laser Game » **des informations**, pour améliorer leur expérience de jeu. Les principales informations fournis ici, sont **les scores détaillés, les statistiques** de chacun des joueurs et le classement des joueurs sur la partie en cours et sur les parties terminées.

## Technologie :

Dans le contexte du tableau des scores et des informations des joueurs, il a fallu mettre en avant l'adaptation sur **différentes résolutions d'écran** et avec un **nombre important de données** afin de choisir la technologie.

J'ai fait le choix d'utiliser le framework **Bootstrap**. Il s'est démarqué principalement par son système de découpage en cellules de mêmes dimensions qui permet d'organiser simplement l'aspect visuel d'une page web.

## Contextes et plateformes :

Pour ce projet, j'ai ciblé 4 contextes :

- Tout d'abord, lorsque l'utilisateur est un spectateur de la partie et se situe dans la salle d'accueil. Les spectateurs peuvent alors suivre le classement de la partie en temps réel sur un **même écran de télévision**. Il faut donc une **vision globale du classement** pour tout le monde et de taille suffisante pour être **visible de loin**.
- Si un spectateur souhaite suivre l'évolution du classement d'une équipe ou les voir les classements des anciennes parties, il peut y accéder à partir de **son ordinateur**. Ainsi un groupe de spectateur peuvent suivre **une partie des informations**.
- Si un groupe de spectateur souhaite suivre les détails **du score d'une personne**, ils peuvent y accéder à **partir d'une tablette** (amélioration sur ordinateur dans une version ultérieure). Ils ont accès ainsi à **plus d'information sur un joueur**.
- Enfin, lors de la partie, un joueur pourrait vouloir suivre l'évolution de son score et de ses détails. Pour cela, il faut que ses **informations soient rapidement visibles et compréhensibles**. J'ai donc fait le choix de mettre en place un **système de diagramme en camembert sur la silhouette** d'une personne afin d'apporter plus de visibilité.

## Bilan :

Ce projet a permis d'observer les avantages de Bootstrap comme : son **installation simple**, une **prise en main rapide des fonctionnalités de base** et un nombre important de documentation et d'exemples. Il a permis aussi de mettre en avant ses limites, notamment : une utilité **ciblée pour les grandes résolutions** (téléviseurs, tables connectées, etc.), un **ajustement qui se fait en largeur mais pas en hauteur** et une optimisation qui est dure à implémenter.

## Déploiement :

Pour récupérer le projet, il suffit de **télécharger l'archive sur le git**. Dans une optique d'utilisation finale, l'application pourrait être envoyée par un serveur et récupérée directement sur le navigateur de l'utilisateur.

Enfin, pour lancer l'application, il vous faut **récupérer l'archive, la décompresser et enfin exécuter le fichier "index.html" par votre navigateur**. Malheureusement, la programmation web dépend du navigateur choisi, certaines commandes javascript peuvent marcher sur certains navigateurs et ne pas marcher sur d'autres. Durant ce projet, j'ai développé sur le navigateur "Google Chrome". De ce fait il vous est fortement conseillé **de lancer le projet avec la dernière version de "Google Chrome"**. Dans la continuité de ce projet, une étape serait de le rendre utilisable sur le plus de navigateurs possibles.

## Test :

Pour tester les capacités d'adaptation de l'application, le principal outil conseillé est le navigateur web Google Chrome qui est facile d'accès et permet, par ses outils de développements, de tester son projet et notamment de simuler différentes plateformes mobiles comme : l'iPad, l'iPad Pro, l'iPhone 6 ou encore le Galaxy S5.

Pour ce faire, après avoir exécuter le fichier "index.html" par Google Chrome, **aller dans Paramètres > Plus d'outils > Outils de développement**, puis changer la résolution ou la plateforme.