

Cahier des charges

Sommaire

1. Cadre du projet
 - 1.1 Acteurs
 - 1.2 Présentation du projet
 - 1.3 Contexte
 - 1.4 Besoins
 - 1.5 Contraintes
 - 1.6 Objectif
 - 1.7 Livrable
2. Conception graphique
 - 2.1 Charte graphique
 - 2.2 Ergonomie
 - 2.3 Wireframe
 - 2.4 Responsive
 - 2.5 Arborescence
 - 2.6 Squelette
3. Description et fonctionnalités
 - 3.1 Se renseigner
 - 3.2 Téléchargement
 - 3.3 Tutoriel
4. Spécifications techniques
 - 4.1 Récupération des données
 - 4.2 Images du jeu
 - 4.3 Arborescence des fichiers
 - 4.4 Choix des technologies
 - 4.5 Accessibilité
 - 4.6 Compatibilité des navigateurs
5. Organisation du projet
6. Conclusion

1. Cadre du projet

Dans ce cahier des charges vous allez voir la conception de notre site Web et comment nous avons fait pour s'orienter vers cette conception finale.

1.1 Acteurs

Ce projet a été coréalisé par Pierre Roy et Sam Conraux.

1.2 Présentation du projet

VersionCraft a pour but de répertorier, trier et décrire toutes les versions et sous-versions du jeu vidéo Minecraft, comprenant chacune des snapshots (les snapshots sont des sous-versions qui contiennent une fraction des changements d'une version).

1.3 Contexte

Ce projet a été réalisé dans le but d'un travail de groupe avec la liberté du thème traité.

Pour notre groupe, nous avons décidé de partir sur l'idée d'un site d'informations autour du jeu-vidéo Minecraft, étant donné que nous sommes tous les deux passionnés de ce jeu depuis des années.

Après réflexion, le site listera la liste exhaustive des versions et sous-versions du jeu ainsi que des informations sur chacune et de quoi y jouer.

1.4 Besoins

Le premier besoin était de récupérer les informations, que ce soit pour les téléchargements ou le contenu des snapshots, car Minecraft ayant énormément évolué (étant donné que l'alpha, la première version réellement jouable, est sortie le 29 juin 2010), pour avoir le maximum d'informations sur ce qu'on souhaite transmettre ou non pour informer au plus toutes personnes venant sur le site.

Le second étant de pouvoir lister et afficher toutes ces informations tout en restant lisible et sans avoir un site qui déborde d'informations et qui en devient illisible.

1.5 Contraintes

Les contraintes que nous avions étaient de devoir faire un site (conseillé de faire un site vitrine et non une application web complète), à la main, en utilisant uniquement les langages HTML, CSS, JavaScript pour le Frontend, et un Backend optionnel dans le langage de notre choix.

Les règles W3C doivent aussi être respectées et aucun Framework Web ne peut être utilisé.

Notre principale contrainte pour le développement, a été de devoir récupérer ces informations. Pour cela un script en Kotlin a été réalisé pour pouvoir directement récupérer l'entièreté des informations. En utilisant un Wikipédia non-officiel du jeu qui liste déjà ces informations, mais, sur des pages différentes, le script récupérant les informations de chaque page et les regroupe dans un fichier de données JSON disponible en public sur GitHub. Notre site va ensuite télécharger ce fichier au démarrage puis générer dynamiquement chaque page.

1.6 Objectif

L'objectif de notre projet est de permettre à toutes personnes de s'informer sur chacune des versions de Minecraft et permettre à toute personne de pouvoir la télécharger pour y jouer.

C'est pour cette raison que nous avons décidé de faire le site en anglais pour pouvoir informer le plus de personnes possibles, c'est la langue mondiale pour cela.

1.7 Livrable

À la fin du projet, nous devons pouvoir rendre un cahier des charges, une charte graphique, un wireframe et le site fonctionnel en local.

2. Conceptions graphiques

2.1 Charte graphique

Notre charte graphique reprend celle du jeu Minecraft car nous sommes partis du principe qu'il faut que le site rappelle Minecraft quand nous sommes dessus.

Que ce soit par le menu, les boutons, le logo ou la police d'écriture.

Dans l'idée les couleurs seront assez ternes ce qui fera penser facilement à la pierre dans le jeu.

Le Footer :



Logo Navbar :



Logo Titre :



Bouton :



Navbar :



2.2 Ergonomie

Dans notre site web, tout d'abord, la barre de navigation, en haut, contient une liste de menus déroulants dans l'ordre des dates de sorties des versions du jeu. Permettant ainsi de simplement trouver la version voulue et de savoir approximativement quand elle est sortie. Il y a aussi un bouton "autres" regroupant des versions perdues ou ne pouvant pas figurer dans les autres listes.

Le logo dans la Navbar est cliquable pour revenir sur la page d'accueil.

Tout ce qui constitue les données pour la version sont mises au début de la page pour permettre aux utilisateurs de ne pas chercher dans le contenu. Avec aussi une image de la version en question et deux textes explicatifs, un complet et un court pour avoir un résumé court de la version.

Plus bas, vous pourrez choisir la snapshot en cliquant dessus ou en laissant le curseur quelques secondes, ce qui affichera plus d'informations ainsi que si disponible les boutons pour les fichiers à télécharger pour l'installer.

Enfin, tout en bas de la page, nous pouvons voir le Footer, contenant le copyright, deux boutons pour respectivement le GitHub du projet et le serveur Discord, ainsi que trois autres boutons, celui vers la page d'accueil, celui pour aller à la dernière version en date et finalement un bouton pour choisir une version au hasard.

Tout ceci permet au site d'être facile d'utilisation et rapide.

2.3 Wireframe

Le Wireframe a été entièrement conçu sur le site gratuit figma.



Page tutoriel :

Main logo website

Tutorial

1. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit.
2. Doloribus eveniet harum laboriosam placeat? Consequuntur corporis, doloribus eaque eligendi, et fugit labore molestiae nemo non quisquam repellendus saepe, vitae.
3. Eaue error explicabo illo inventore itaque molestiae molestias odio provident qui, quisquam repudiandae totam voluptate voluptatibus.
4. Amet dolor iste natus perspiciatis rerum.
5. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit.
6. Doloribus eveniet harum laboriosam placeat? Consequuntur corporis, doloribus eaque eligendi, et fugit labore molestiae nemo non quisquam repellendus saepe, vitae.

Quand une sous-version est survolée :



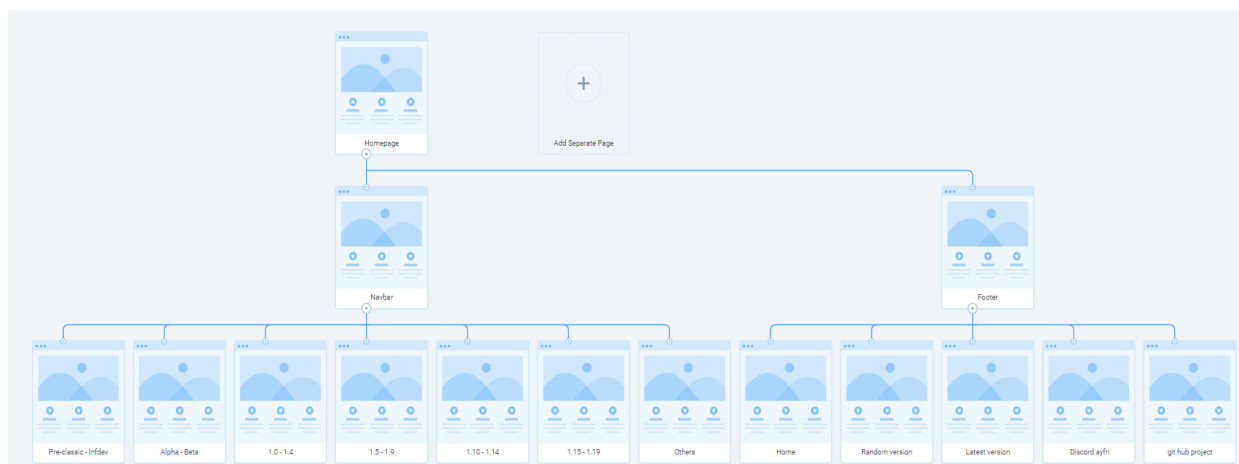
2.4 Responsive

La responsive fonctionne sur le menu de sélection, le footer et est plus ou moins fonctionnel pour le reste de la page, la taille de la police ne sera peut-être pas adaptée à tous les écrans.

Version mobile menu :



2.5 Arborescence du site



2.6 Squelette du site :

--> Navbar

Logo navbar

Menu déroulant Pre-classic - Infdev

Menu déroulant Alpha - Beta

Menu déroulant 1.0 - 1.4

Menu déroulant 1.5 - 1.9

Menu déroulant 1.10 - 1.14

Menu déroulant 1.15 - 1.19

Menu déroulant Others

[Si page principale]

Logo titre

Liste d'étapes Tutoriel

[fin si]

[Si page sous-version]

Titre

Image

Description longue version

Description courte version

Liste des snapshots en grille

[fin si]

--> Footer

Bouton Home

Bouton Random version

Bouton Latest version

Bouton Icône Discord server

Bouton Icône GitHub project

[Dans sous-version ouverte]

Titre

Description

Bouton téléchargement Client

Bouton téléchargement JSON

[fin si]

3. Description et fonctionnalités

3.1 Se renseigner

L'une des premières fonctionnalités de notre site est de pouvoir vous renseigner sur les différents snapshots existantes de Minecraft, leurs modifications, leurs ajouts, les corrections de bug, etc.

3.2 Téléchargement

Bien évidemment, si nous pouvons nous renseigner sur une sous-version, nous devons aussi pouvoir y jouer, pour cela chacune des versions disponibles seront téléchargeables. Sauf les versions non distribuées par les développeurs ou encore quelques cas rares où personne n'a sauvegardé les fichiers de l'époque. Étant donné qu'au début, seulement une poignée de personnes jouaient au jeu et le développeur, seul, sortait assez rapidement de nouvelles versions.

3.3 Tutoriel

La page d'accueil a un tutoriel détaillé qui explique comment installer les sous-versions, une vidéo est aussi disponible montrant un exemple avec une sous-version.

4. Spécifications techniques

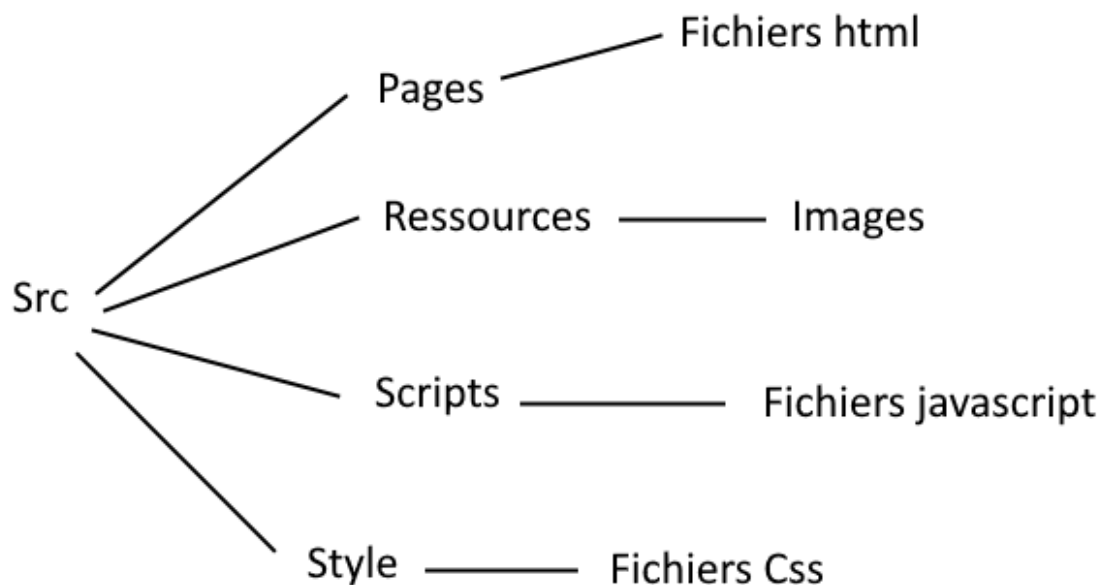
4.1 Récupération des données

En effet l'une des contraintes du site était de récupérer une partie de ces données. À l'aide d'un script, nous allons chercher et stocker ces données depuis un autre site, ce qui nous servira de base de données, pour pouvoir ensuite réutiliser plus facilement toutes les données sans devoir les écrire à la main (par exemple dans les zones de textes ou encore pour les liens de téléchargements). Ce qui évite les fautes, les fausses informations ou d'autres erreurs pouvant arriver, étant donné que le site offre des informations pour plus de 1000 versions, une rigueur est demandée.

4.2 Images du jeu

Une contrainte imposée par nous-même qui permet de proposer un aperçu rapide à l'utilisateur des nouveautés principales du jeu ; chaque version est accompagnée d'une image du jeu montrant les nouveautés avec à chaque fois la même construction modifiée, pour pouvoir aussi voir l'avancement du jeu au fil des versions.

4.3 Arborescence des fichiers



4.4 Choix des technologies

Les langages de programmations ainsi que les bibliothèques étaient limitées, mais le logiciel de développement ne l'était pas, pour notre part nous avons utilisé WebStorm, IntelliJ IDEA ainsi que Visual Studio Code.

4.5 Accessibilité

Le site a été conçu pour un large public premièrement grâce au choix de la langue l'Anglais, mais aussi via son apparence simple et épuré. Le tutoriel permet aussi à n'importe qui d'utiliser le site.

4.6 Compatibilité avec les navigateurs

Le site a été testé et est opérationnel sur les navigateurs les plus utilisés en 2022, Chrome, Firefox, Opéra, Edge, Brave, Vivaldi, Safari, ainsi que les versions mobiles de Chrome, Firefox, Brave.

5. Organisation du projet

Nous sommes partis sur une organisation répartie, c'est-à-dire que chacun puisse faire une tâche sans avoir besoin de l'autre. Ci-dessous la liste des tâches selon la personne.

Roy Pierre

- Création du script (récupération des données)
- Création de la base HTML selon le wireframe
- Création de la Navbar
- Gestion du dynamisme du site
- Ajout du tutoriel
- Création du Logo d'accueil
- Assemblage des éléments (Navbar, footer, boutons, etc.)

Conraux Sam

- Gestion des documents techniques
- Création du Wireframe
- Création de la charte Graphique
- Création du Logo du menu
- Création des boutons
- Création du footer
- Création des images pour le site

6. Conclusion

En conclusion, nous devons avouer que rétrospectivement nous sommes satisfaits de notre projet, que nous avons progressé et appris à utiliser de nouvelles technologies pour nous.

En effet, ce miniprojet nous a permis de comprendre et apprendre à maîtriser les langages web et comment mieux les appréhender.

Nous avons aussi appris à utiliser de nouvelles technologies, notamment pour récupérer les données.

Aussi, nous avons pu voir aussi l'organisation d'un projet en binôme et comment se déroule un travail de groupe pour un projet assez professionnel. Cela nous permet d'avoir un aperçu d'un projet en entreprise.

À noter que pour la prochaine fois certaines choses peuvent être améliorées que ce soit dans les idées ou la gestion de groupe.