

Manuel utilisateur jeu du Motus

6.1 Manuel utilisateur préliminaire

Ceci est la conception interface utilisateur que nous avons défini avant le codage. On observe quelques différences avec celui qu'on a réalisé (cf. [6.1.1 Interface utilisateur réalisé](#)).

Mode de jeu ①

Motus

R	A	V	A	G	E	R
P	A	C	T	O	L	E
R	E	P	A	Y	E	R
R	A	P	P	O	R	T
.
.

Timer : 8s ③

Saisie utilisateur ④

valider ⑤

Règles du jeu

Voici un modèle de conception de notre page web, lorsque l'utilisateur entre sur la page, il y trouvera tous les éléments qui se trouvent sur l'image ci-dessus :

1. Le mode de jeu : c'est ici que le joueur peut changer le mode de jeu (6,7,8,9 ou 10 lettres).
2. Grille : la grille du jeu, elle sera mise à jour après chaque saisie de l'utilisateur (au début, la grille est remplie par **R**....., le **R** correspond à la première lettre donnée du mot recherché).
3. Timer : Une fois que la partie commence, le temps restant avant de perdre une tentative est affiché. Celui-ci décrémente à chaque seconde.
4. Zone de saisie mot : l'utilisateur propose un mot.

5. Valider la proposition de l'utilisateur : un bouton qui valide le mot saisi. On affichera alors le mot saisi dans la grille après les vérifications (l'utilisateur peut également appuyer sur le bouton entrée pour valider sa saisie).

Dans cet exemple, le mot à trouver est "RAPPORT".

Sur la première ligne, l'utilisateur a entré le mot "RAVAGER" (on a remplacé le mot "R....."). Après validation, on affiche ce mot dans la grille en colorant si possible les cases. L'utilisateur continue ainsi jusqu'à ce qu'il trouve le mot (ligne 4 de la grille).

On rappelle également que si l'utilisateur tape un mot de longueur différent que celui recherché (6 lettres au lieu de 7), une saisie avec des caractères spéciaux ou des chiffres ou bien un mot inexistant dans le dictionnaire français, alors, celui-ci ne sera pas pris en compte et on affichera un message d'erreur pour l'avertir :

- Saisie trop courte
- Mot contenant des caractères spéciaux
- Mot n'appartenant pas au dictionnaire français

Lorsqu'aucune réponse n'est écrite avant la fin d'un tour ou qu'il propose un mot valide mais n'étant pas la bonne réponse, il perd une tentative et il aura un message lui disant combien de tentatives il lui reste.

La zone de saisie sera bloqué au nombre de lettre que possède le mot recherché (7 lettres pour un mot de 7 lettres). Ceci permet de ne pas afficher de message d'erreur si l'utilisateur tape un mot plus long car après 7 caractères, la saisie sera bloqué.

6.1.1 Interface utilisateur réalisé

Page d'accueil



La page d'accueil nous sert à expliquer les spécificités du jeu et les règles du jeu motus. Depuis cette page que nous pouvons accéder à la page de jeu via "Jouer", la page de connexion ou d'inscription en cliquant respectivement sur "Se connecter" et "S'inscrire" ou encore retourner sur la page d'accueil en cliquant sur "Motus".

Page Jouer

Motus

JouerSe connecterS'inscrire

6 lettres

7 lettres

8 lettres

9 lettres

10 lettres

R						

Commencer

Le temps est de 8 secondes voulez vous modifier ?

Saisir un chiffre

Changer

© 2019 Motus

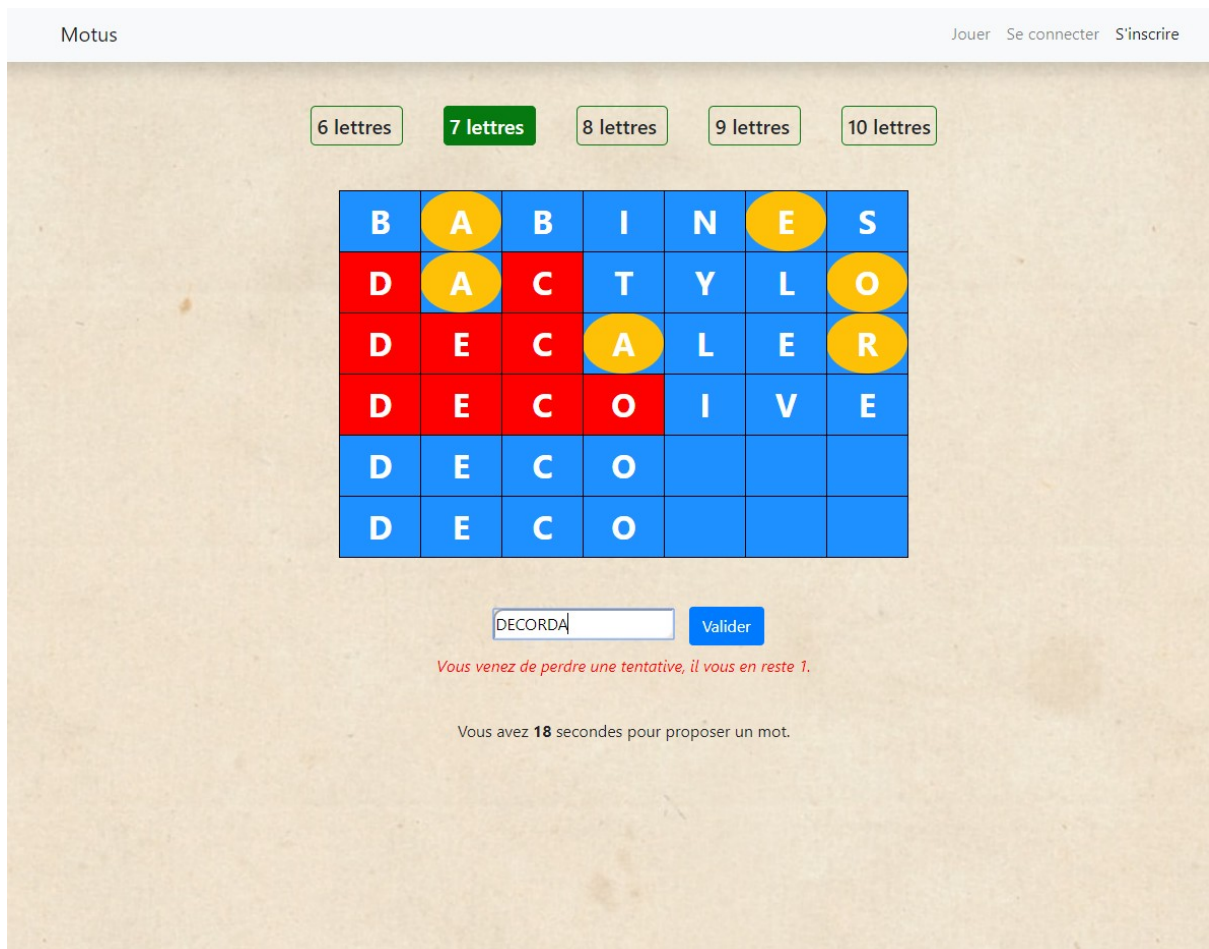
C'est la page principale de notre site, elle nous permet de jouer au jeu MOTUS. Sur cette page nous avons les modes de jeu en haut de la page : 6 lettres, 7 lettres, etc. Cela permet donc de changer la longueur du mot à trouver. Juste en dessous, nous avons notre grille de jeu, elle sera complétée ou changée suivant les actions du joueur :

- Si le joueur change de mode de jeu, un autre mot sera choisi et la grille sera ajustée en fonction du mode.
- Si le joueur clique sur commencer et saisie un mot valide, la grille se complètera (voir [Page jouer \(en jeu\)](#)).

Le bouton commencer sert à lancer la partie.

Enfin, nous avons une zone de saisie pour modifier le temps. Nous l'avons défini par défaut à 8 secondes. L'utilisateur peut changer le temps accordé par tentative en tapant le nombre de secondes qu'il souhaite avoir en cliquant sur Changer. Un message s'affiche indiquant que le temps a bien été modifié.

Page Jouer (en jeu)



Une fois la partie lancée, le jeu démarre. C'est ici que l'utilisateur entre le mot à trouver et le valide en cliquant sur le bouton valider (on peut aussi appuyer sur entrée). Suivant le mot entré, un message s'affiche :

- Saisie trop courte ! (le mot saisi est trop court par rapport au mot à trouver)
- Contient un caractère spécial ou un chiffre. (le mot saisi contient un caractère spécial ou un chiffre)
- Ce mot n'appartient pas au dictionnaire. (le mot saisi n'est pas un mot accepté par le dictionnaire)
- Il vous reste n tentative(s). (n est le nombre de tentative restant, le mot saisi est valide mais ne correspond pas, on affiche alors combien de tentative il lui reste)
- Bravo vous avez trouvé le mot ! (le mot saisi est valide et correspond au mot recherché)
- Domage, le mot était : réponse (le joueur n'a plus de tentative, on affiche le mot qu'il fallait trouver).

Si le mot est valide (mot appartenant à notre dictionnaire), la grille est alors complétée par la saisie de l'utilisateur. Le mot que l'on recherche sur

l'exemple est "DECORDA", on observe donc que les lettres correctes sont sur un fond rouge et les lettres mal placées sont entourées en jaune.

Sur cette page page, on peut y apercevoir le compteur dans le message "Vous avez 18 secondes pour proposer un mot.". Ce compteur diminue toutes les secondes jusqu'à atteindre 0. Lorsque ce compteur atteint 0, un message s'affiche "Vous venez de perdre une tentative, il vous en reste 1." et le compteur se réinitialise à la valeur affectée avant la partie. Si le nombre de tentative est égale à 0, on affiche la réponse "Dommage, le mot était : DECORDA" par exemple.

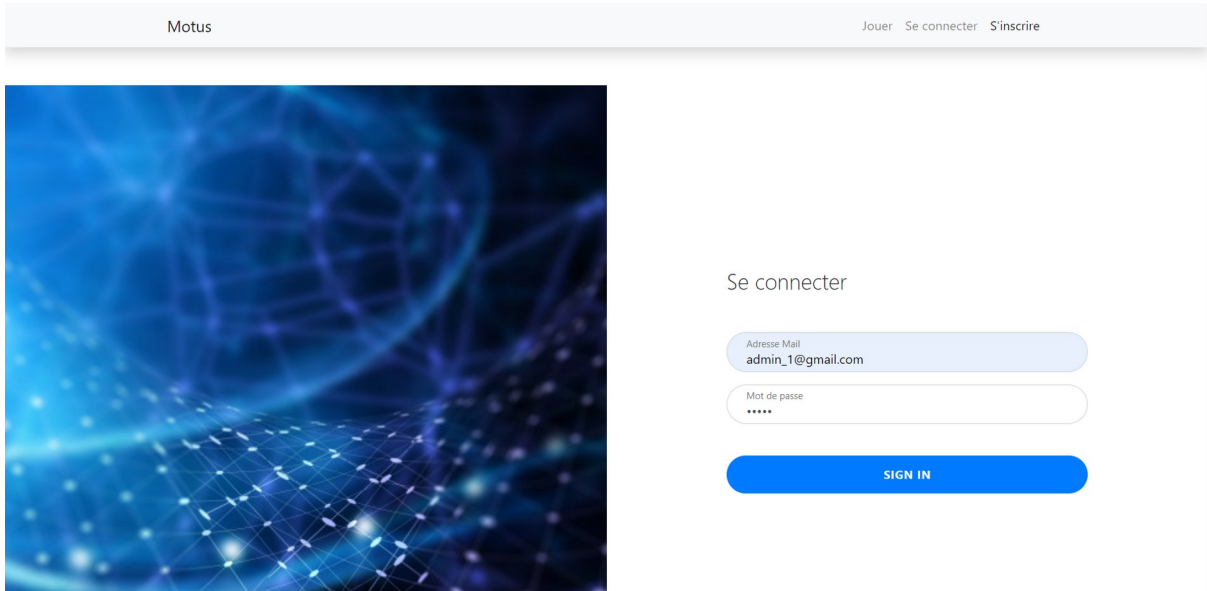
Une fois la partie totalement terminée (que l'on gagne ou que l'on perde), le joueur peut décider de rejouer la partie avec le même mode de jeu en cliquant sur le bouton rejouer (voir [Page Jouer](#)).

Le joueur peut également changer de mode de jeu en pleine partie.

Attention, pour les pages inscription et connexion, la base de données est nécessaire ! ([6.2.1 Mise en place de la base de données](#))

Pages optionnelles :

Page connexion



Motus

Jouer Se connecter S'inscrire

Se connecter

Adresse Mail
admin_1@gmail.com

Mot de passe

SIGN IN

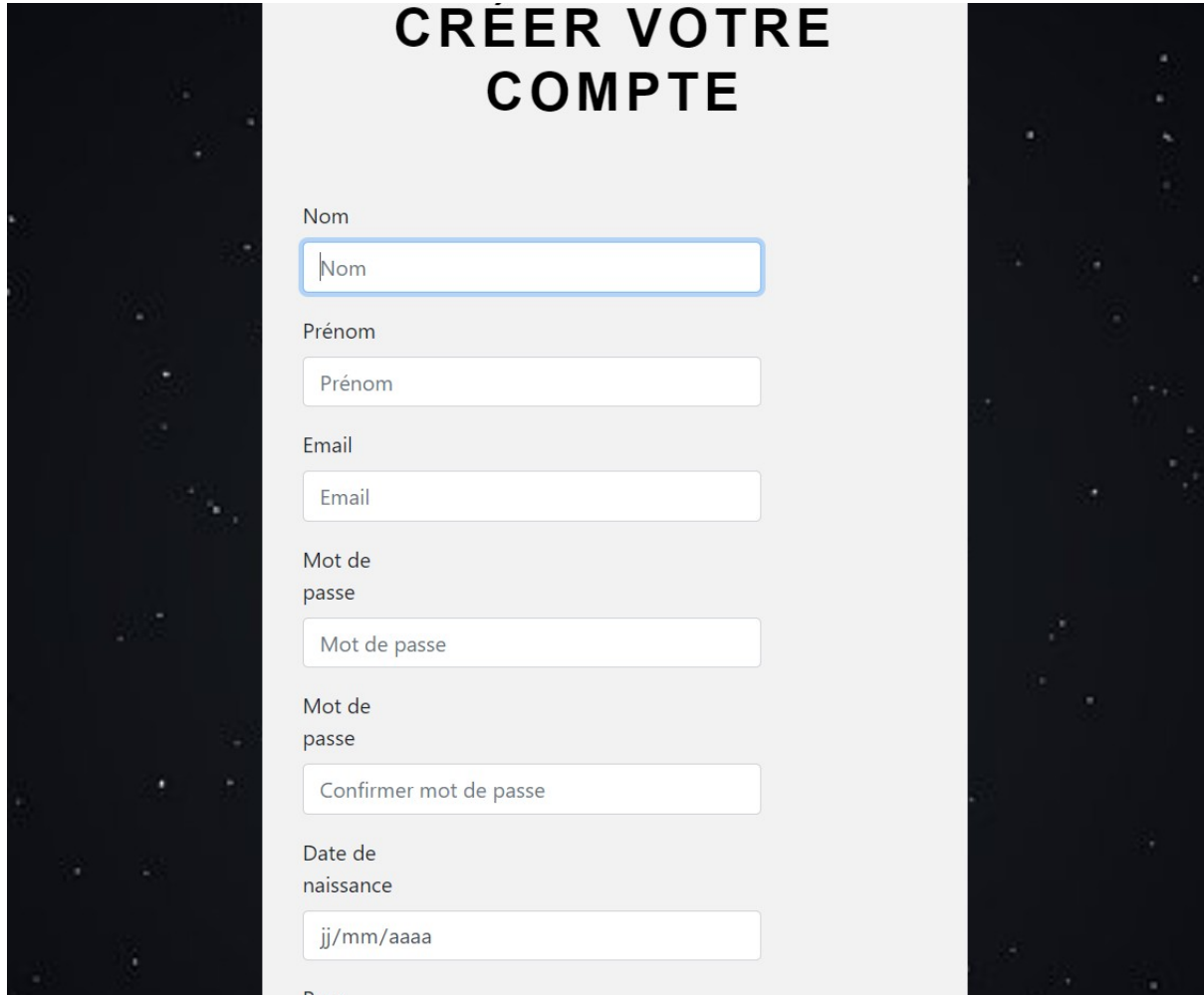
C'est ici que le joueur se connecte, il doit au préalable être inscrit (voir [Page inscription](#)), il y renseigne son adresse mail, ainsi que son mot de passe. Une fois connecté il pourra accéder aux pages "Historique" et "Classement" et peut se déconnecter.

Informations pour se connecter en tant que joueur par exemple :

email : test_projet@gmail.com

mdp : 123456test

Page inscription



The image shows a registration form titled "CRÉER VOTRE COMPTE" centered at the top. The form is set against a light gray background, flanked by two vertical black bars on either side. The form contains several input fields, each with a label above it: "Nom" (with a blue border around the input field), "Prénom", "Email", "Mot de passe" (with a label split as "Mot de" and "passe"), "Mot de passe" (with a label split as "Mot de" and "passe"), and "Date de naissance". The input fields are white with rounded corners. The "Date de naissance" field has a placeholder "jj/mm/aaaa".

Nom

Prénom

Email

Mot de
passe

Mot de
passe

Date de
naissance

C'est via cette page que l'utilisateur s'inscrit.

Pages optionnelles inachevées :

Page admin

Motus	Admin Se déconnecter
-------	----------------------

Administration

ID	Nom	Action
15	Montparnasse	Supprimer
16	montaigne	Supprimer
21	test	Supprimer
22	dupont	Supprimer
23	wu	Supprimer

Pour avoir accès à cette page, il faut avoir un compte admin : admin_1@gmail.com mdp : admin. Cette page peut supprimer le compte des joueurs.

Page historique

Motus	Jouer Classement Historique Se déconnecter
-------	--

Historique de wu sebastien

Date	Score
------	-------

© 2019 Motus

Page historique du joueur qui permettra de visualiser les parties réalisées du joueur.

Page Classement

Motus	Jouer	Classement	Historique	Se déconnecter
-------	-------	------------	------------	----------------

Classement

ID	Score
----	-------

© 2019 Motus

Table utilisateurs

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	id	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT	Modifier Supprimer Primaire Plus
<input type="checkbox"/> 2	id_groupe	int(11)			Oui	NULL			Modifier Supprimer Primaire Plus
<input type="checkbox"/> 3	nom	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Primaire Plus
<input type="checkbox"/> 4	prenom	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Primaire Plus
<input type="checkbox"/> 5	email	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Primaire Plus
<input type="checkbox"/> 6	mdp	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Non	Aucun(e)			Modifier Supprimer Primaire Plus
<input type="checkbox"/> 7	date_naissance	date			Oui	NULL			Modifier Supprimer Primaire Plus
<input type="checkbox"/> 8	pays	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Oui	NULL			Modifier Supprimer Primaire Plus
<input type="checkbox"/> 9	date_inscription	date			Oui	NULL			Modifier Supprimer Primaire Plus

On y a intégré les éléments classiques tels que l'id, le nom, prénom, email et mot de passe (mdp), date de naissance. L'id comme clé primaire.

On a mis l'id groupe pour faire la différence entre un administrateur et un joueur.

Lors d'une inscription, l'ID groupe que reçoit un utilisateur vaut 2, c'est celle d'un joueur.

Pour créer un nouvel admin, il faut exécuter le fichier creer_admin.sql qui se trouve dans Ressources/Scripts en modifiant les informations qu'on veut lui accorder, surtout l'ID.

6.2 Manuel d'installation (Windows)

Notre jeu a été développé en utilisant les langages et frameworks suivants :

- PHP
- HTML
- CSS
- JavaScript
- Bootstrap
- JQuery

6.2.1 WampServer

Pour que notre jeu puisse tourner sur votre PC, il faut avoir un serveur ou bien une plateforme de développement Web telle que WampServer (ce genre de plateforme permet de faire fonctionner localement sans avoir à se connecter à un serveur externe des scripts PHP).

Je vous laisse le lien suivant qui vous indique pas à pas la procédure à suivre pour avoir Wamp sur son PC :

https://craym.eu/tutoriels/developpement/site_local_avec_wamp.html

Une fois Wamp installé, suivez les instructions suivantes :

- Télécharger le fichier zip contenant le projet
- Extraire le dossier et le placer sur votre serveur dans un répertoire www comme ceci C:\wamp\www\projet_motus
- Aller sur votre navigateur internet préféré et écrivez le chemin suivant (en modifiant selon votre cas le début) :
http://localhost/projet_motus/WebContent/View/

Vous pourrez ainsi naviguer sur les pages et jouer au jeu aisément.

Mais surviendra un problème lors de l'inscription/connexion.

Oui, tout a été mis en place sauf la base de données !

6.2.1 Mise en place de la base de données

Rien de bien compliqué, il faut aller sur phpMyAdmin si vous utilisez Wampserver avec le lien suivant : <http://localhost/phpmyadmin/>



Bienvenue dans phpMyAdmin

Langue - Language

Français - French

Connexion

Utilisateur :
root

Mot de passe :

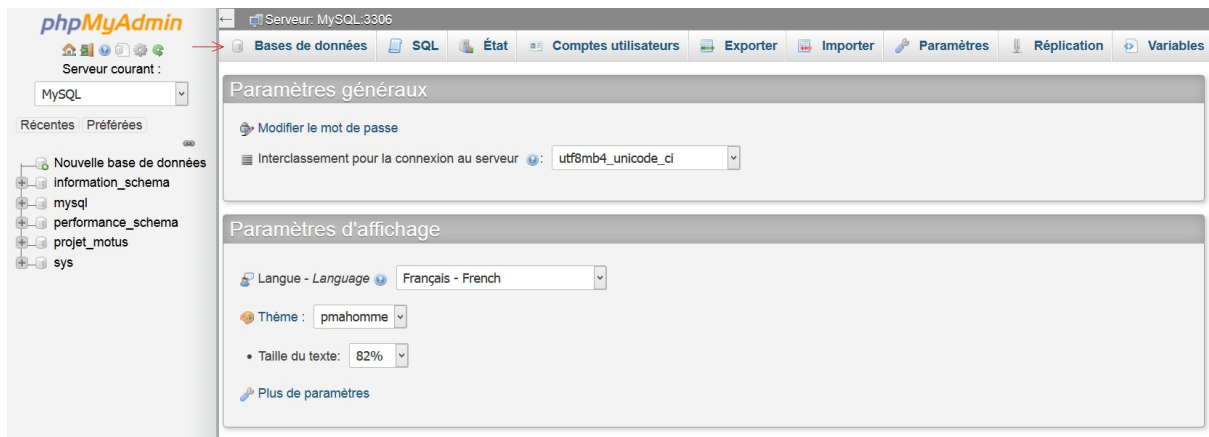
Choix du serveur :
MySQL

Exécuter

Une fois dessus, connectez vous en tapant “root” dans utilisateur et MySQL dans choix du serveur, (par défaut, utilisateur est “root” et il n’y a pas de mot de passe) puis cliquez sur Exécuter.

Si vous avez un autre serveur que Wamp, allez sur l’application qui se charge de l’administration de votre base de données.

Vous obtiendrez une page comme ceci. Il faut maintenant créer la base de donnée en cliquant sur “Bases de données” (voir image ci-dessous)



Créer une nouvelle base de donnée qui se nomme projet_motus.



Il faut maintenant importer y le fichier projet_motus.sql, pour cela cliquez sur "Importer" (voir image ci-dessous).



⚠ Aucune table n'a été trouvée dans cette base de données.

Nouvelle table

Nom :

Nombre de colonnes :

4

Choisissez le fichier projet_motus.sql qui se trouve dans le répertoire projet_motus\WebContent\Ressources\Scripts. Puis “Exécuter”.



Importation dans la base de données « projet_motus »

Fichier à importer :

Le fichier peut être compressé (gzip, bzip2, zip) ou non.
Le nom du fichier compressé doit se terminer par **[format].[compression]**. Exemple : **.sql.zip**
Parcourir les fichiers : [Parcourir...](#) Aucun fichier sélectionné. (Taille maximale : 128Mio)
Il est également possible de glisser-déposer un fichier sur n'importe quelle page.

Jeu de caractères du fichier : utf-8

Importation partielle :

☒ Permettre l'interruption de l'importation si la limite de temps configurée dans PHP est sur le point d'être atteinte

Ignorer ce nombre de requêtes (pour SQL), à partir du début : 0

Autres options :

☒ Activer la vérification des clés étrangères

Format :

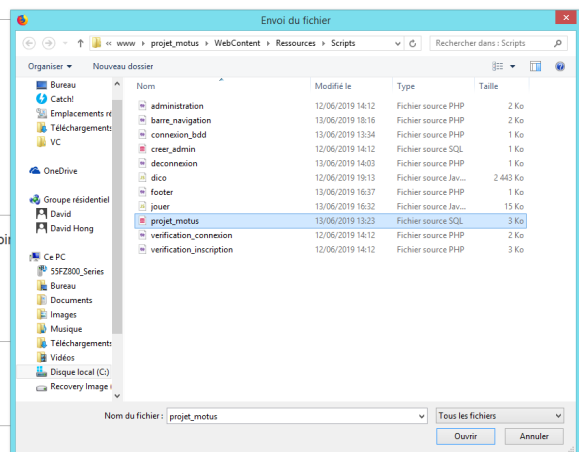
SQL

Options spécifiques au format :






Mode de compatibilité SQL : NONE

☒ Ne pas utiliser `AUTO_INCREMENT` pour la valeur zéro

Exécuter



La base a bien été créée.

	Base de données ▲	Interclassement	Action
<input type="checkbox"/>	information_schema	utf8_general_ci	 Vérifier les privilèges
<input type="checkbox"/>	mysql	latin1_swedish_ci	 Vérifier les privilèges
<input type="checkbox"/>	performance_schema	utf8_general_ci	 Vérifier les privilèges
<input type="checkbox"/>	projet_motus	utf8_unicode_ci	 Vérifier les privilèges
<input type="checkbox"/>	sys	utf8_general_ci	 Vérifier les privilèges
Total: 5		latin1_swedish_ci	

La table utilisateurs sera créée et ainsi on pourra s'inscrire et se connecter.