**Rapport Projet de Développement Web**

Lien vers le dépot GitHub : https://github.com/DelattreGauthier/Wiki\_Jeux\_Video

**Description du site :**

Le site web décrit dans ce rapport est un wiki dédié aux jeux vidéo. Il vise à fournir une plateforme intéressante pour explorer et comprendre les différentes catégories de jeux ainsi que les spécificités de chaque thème répertorié. L'objectif principal est de servir de référence complète pour les amateurs et les passionnés de jeux vidéo en répertoriant les jeux dans des catégories spécifiques telles que les jeux d'arcade, de simulation, d’aventure, etc. Chaque catégorie possède plusieurs jeux détaillés permettant d’en apprendre davantage. Finalement, ce site permet à quiconque, amateur ou passionné de jeux vidéo, de s’y intéresser et d’apprendre un maximum de choses sur ce monde qui prend une place importante dans la vie de beaucoup de jeunes. On peut aussi ajouter que chaque page a son alternative en anglais.

**Communications :**

Pour nos réunions et discussions, nous avons principalement utilisé Discord, une plateforme de communication en ligne. Cette plateforme nous a permis de créer des salons textuels et vocaux dédiés à nos discussions. Les canaux textuels ont été utiles pour partager des documents, des liens et pour discuter de sujets plus généraux, tandis que les canaux vocaux ont facilité les échanges plus interactifs et spontanés. Nous avons essayé de tenir un planning de réunions assez régulier avec au moins une réunion par semaine, dans laquelle nous discutions des plus gros changements à mettre en place. Ensuite, nous tenions une discussion quasiment continuellement pour évoquer les plus petits changements et notre avancée.

**Page d'Accueil :**

Sur cette page, nous expliquons l’intérêt de notre site pour nos utilisateurs. La présence d’un menu déroulant dans le coin en haut à gauche permet aux utilisateurs de naviguer à travers nos différentes pages telles que les aventures, les simulations, les FPS, etc. En bas à droite, nous pouvons voir un bouton qui permet de changer la traduction de notre site afin d’offrir une meilleure expérience à notre communauté anglophone. Nous avons donc décidé d'intégrer ce bouton sur chacune de nos pages.

**Pages Jeux :**

Sur les différentes pages thématiques de notre site ("Jeux d'Aventures", "FPS", "Jeux de Simulation", "Jeux d'Arcades", "Jeux d'Énigmes", “Jeux de Plateformes”), nous présentons des sélections soigneusement organisées de jeux vidéo correspondant à chaque genre. Chaque page offre aux visiteurs un aperçu des jeux les plus représentatifs de leur catégorie, avec pour chaque titre une description concise, des visuels attrayants et des liens vers des ressources complémentaires. En plus de fournir ces informations essentielles, nous mettons en valeur certaines œuvres pour leur popularité ou leur nouveauté. Par exemple, pour des titres remarquables comme "Elden Ring" (jeu d’aventures) ou encore “Hollow Knight” (jeu de plateforme), nous ne nous contentons pas de décrire le jeu mais nous facilitons également l'accès direct à la plateforme Steam. En intégrant le lien vers le lanceur Steam directement sur notre site, nous offrons un moyen pratique et rapide pour nos visiteurs de découvrir, d'acheter et de télécharger le jeu.

**Pages Contact :**

Sur toutes les pages, on peut retrouver un bouton “formulaire”, ou “form” pour les pages en anglais, qui conduit vers une page nous demandant de rentrer des informations d’identification (nom/prénom/courriel/téléphone…) et qui permet de laisser des commentaires, donner des suggestions ou encore informer de problèmes techniques, grâce à une boîte où l’on peut entrer un message et une autre ou on peut envoyer un fichier.

**Structure page HTML :**

Les pages HTML ont toutes la même structure afin d’éviter la confusion :

* En-tête (Header):
  + Titre du site avec lien vers la page d'accueil, peu importe sur quelle page on est, si on clique sur le titre de la page, on est renvoyé vers la page d’accueil.
  + Barre de navigation pour les différents types de jeux, cliqué sur le nom d’un type de jeu nous envoie vers la page correspondante via un href.
  + Options de changement de langue (Français/Anglais), lorsqu’on clique sur le bouton, il nous envoie vers une autre page html correspondant à sa version dans l’autre langue via un href.
* Corps (Main):
  + Type de jeu:
    - Description générale du type de jeu.
    - Image représentative.
  + Jeu n°1:
    - Description du 1er jeu du type de la page.
    - Carrousel illustratif, avec 3 images afin d’avoir un aperçu de chaque jeu, le carrousel possède des boutons (label) permettant de changer d’image (flèche de gauche ou flèche de droite, ainsi que 3 boutons en bas du carrousel qui conduisent vers l’image souhaitée) .
    - Quand c’est possible, lien vers le site officiel du jeu (href) et/ou vers l’écran d’achat steam (grâce à un iframe).
  + Jeu n°2:
    - Description du 2e jeu du type de la page.
    - Carrousel illustratif, avec 3 images afin d’avoir un aperçu de chaque jeu, le carrousel possède des boutons (label) permettant de changer d’image (flèche de gauche ou flèche de droite, ainsi que 3 boutons en bas du carrousel qui conduisent vers l’image souhaitée) .
    - Quand c’est possible, lien vers le site officiel du jeu (href) et/ou vers l’écran d’achat steam (grâce à un iframe).
* Pied de la page(Footer):
  + 2 boutons :
    - Un bouton permettant d’accéder à une page permettant de remplir un formulaire, mettre des commentaires ou autres avis sur le site web.
    - Un bouton conduisant au site de junia.

**Problèmes rencontrés :**

**1. Image à gauche / Responsive web design :** L’un des premiers problèmes que nous avons rencontrés a été au sujet du responsive design. Nous avons essayé de l’implémenter en même temps que l’on créait et que l’on améliorait les pages, mais nous avons commencé à avoir des problèmes lorsque l’un d’entre nous a proposé de changer l’emplacement d’une image (étant de base à droite du texte associé comme pour toutes les autres images) à gauche. Cependant, ce changement a causé plusieurs problèmes différents, et surtout le responsive design, puisque comparé aux autres images, cette image disparaissait de l’écran et ne changeait pas de taille ou de place lorsqu’on changeait la taille de l’écran. Nous avions en partie résolu le problème en avançant dans le codage, mais certains problèmes sont restés toujours présents.

**2. Carrousel :** Pour les exemples de chaque jeu, nous avions décidé de mettre une image à côté de chaque exemple, mais nous avons finalement décidé qu’une image n’était pas assez. Alors, nous avons ajouté un carrousel au programme afin de pouvoir afficher 3 images à la place d’une. Cependant, ce carrousel a posé un gros problème principalement lorsqu’on devait le placer à gauche du texte (soit le même problème que celui décrit précédemment avec l’image simple). Nous avons donc décidé afin de régler ce problème une bonne fois pour toutes de changer une grande partie du code CSS afin de changer l’affichage des éléments via une grille (grid), ce qui a permis de réparer les problèmes précédemment cités et qui a permis d'avoir un programme plus structuré.

**3. Lien entre les pages :** Ce n’est pas quelque chose qui nous a réellement posé problème, mais nous avons souvent dû changer les liens entre les pages qui ne fonctionnaient plus lorsqu’on les mettait dans des dossiers, ce qu’on a fait plusieurs fois. Cela nous a donc pris beaucoup de temps puisque l’on devait trouver sur chaque page HTML tous les liens et bien les modifier à chaque fois tout en revérifiant à chaque fois si on ne s’était pas trompé de lien et qu'il menait bien là où il devait nous emmener.

**4. Images pour le carrousel :** Encore un problème qui n’en est pas vraiment un, mais pour le carrousel, nous devions toujours utiliser la même taille d'image (1600x900) pour avoir un beau carrousel. Le problème est qu’on devait trouver beaucoup d'images différentes, qu'elles n’étaient pas toujours de la bonne taille, et que les sites permettant de changer les tailles rendaient des images déformées, ce qui fait que cette étape a lui aussi pris plusieurs heures.

**Répartition des tâches :**

- C’est Arthur qui a eu l’idée de notre site. Il a proposé un thème (celui du Wiki Jeux Vidéo) que tous les autres ont adopté. Il a également réalisé le premier HTML et le premier CSS de la page d’accueil.

- Gauthier a pris l’initiative de refaire entièrement le menu déroulant pour le rendre plus pratique et beaucoup plus fonctionnel. Il a passé beaucoup de temps sur la création de toutes les pages. Il s’est attelé à la création de la page « Jeux de plateforme », la page « Jeux d’aventures », la page « Jeux d’arcade » et la page « Jeux de simulation ». Il a également eu l’idée de créer une traduction pour toutes les pages en anglais, idée qu’il a pris le temps de réaliser en recréant une par une toutes les pages en anglais. Il a également passé beaucoup de temps à rendre le code propre et lisible en incrémentant par exemple. Il a, en collaboration avec Loïc, mis en place un Responsive design qui s’adapte à tous les modèles d’ordinateur, de téléphone et de tablette. Il a fait tout le footer, notamment ce qui renvoie au formulaire, qu’il a aussi fait. Son but a était de faire en sorte que ce formulaire soit quelque chose d’assez qualitatif et qui pourra être réutiliser dans le futur, notamment pour mettre en place un espace commentaires ou une base de donnée, autant pour résoudre les problèmes, que pour recevoir des messages de nos lecteurs.

- Loïc s’est occupé de réaliser les pages « Jeux d’énigme » et « FPS ». Il a aussi pris en charge la création d’un défilant d’image (Carrousel) afin de mieux illustrer les propos avancés dans notre site. Il a pris le temps de refaire toute la structure du site notamment en recodant tout le CSS et en mettant en place une « grid » qui a grandement facilité le responsive design qu’il a d’ailleurs bien amélioré. Il a également fait un travail qui semble pourtant insignifiant mais qui lui a pris plusieurs heures, trouver toutes les images du site, veiller à ce qu'elles soient toutes de grande qualité et qu'elles soient toutes au même format (1600px × 900px).

- Yessen a commencé le rapport et a aidé Arthur dans la création du premier CSS et du premier HTML. Ensemble, ils ont posé les bases du site aussi bien dans le fond que dans la forme.

**Qu’a t-on appris ?**

Arthur : a appris la hiérarchie des éléments dans une page html, utiliser les balises appropriées pour décrire différents types de contenus. Appliquer des styles visuels avec le CSS. Utiliser les sélecteurs css pour cibler un certain type de contenu. A aussi appris à mettre en page pour que le site soit plus esthétique, simple et accessible.

Yessen : En collaborant avec Arthur sur la création initiale du HTML et du CSS, j'ai développé une compréhension approfondie du processus de développement web. Ce projet m'a permis d'apprendre à mettre en place les bases d'un site web fonctionnel. En travaillant sur le rapport, j'ai également amélioré mes compétences en communication écrite. La gestion des liens entre les pages et la coordination des efforts avec les membres de l'équipe sur Discord m'ont fait prendre conscience de l'importance de la collaboration dans la réalisation d'un projet de cette envergure. En résumé, cette expérience m'a offert une vision concrète du développement d'un site web, de la phase initiale à la résolution des problèmes techniques rencontrés en cours de route.

Loïc : Faire ce site m’a permis de mieux comprendre le fonctionnement du responsive design, que je ne maîtrisait pas, au vue des nombreux problèmes que cela nous a apportés, j’ai pû comprendre comment les régler les régler à force de travaille, de plus refaire la site en grid m’a été bénéfique puisqu’il m’a fallu comprendre chaque ligne du CSS afin de les modifier pour éviter le moindre problèmes, ce qui m’a pris pas mal de temps, mais le plus dûr resté le carrousel qui est ce qui m’a pris le plus de temps à faire et ayant du faire énormément de test s’avérant à chaque fois des échec (ces problèmes étant sûrement dû à la première structure CSS que l’on avait fait, c’est notamment ce qui m’a poussé à refaire la structure en grid), sans compter la recherche d’image devant toujours être de la bonne taille ce qui l’a aussi m’a pris beaucoup de temps.

Gauthier : Ce site m’a beaucoup appris, j’ai compris beaucoup de choses en le faisant. A force de vouloir rendre le site de plus en plus beau et de plus en plus ergonomique j’ai découvert beaucoup de fonctionnalités du CSS et du HTML que nous n’avions pas vu en cours. La résolution de problèmes complexes m’ont appris à réfléchir correctement et cela m’aide désormais à commettre beaucoup moins d'erreurs. Je suis beaucoup plus à l’aise avec Visual Studio Code, je comprends mieux ce que je fais et parfois je comprends des choses qui me semblaient impossible auparavant. Je pense notamment au formulaire qui m’a pris plusieurs heures à rendre responsive car les sélecteurs de formulaire étant prédéfinis de base je pense par exemple au <select> il a été très dur pour moi de faire un formulaire à la fois esthétique et fonctionnel. Je pense que ce site a été bénéfique pour moi autant au niveau personnel que scolaire car j’ai appris à communiquer avec une équipe, j’ai appris à prendre des initiatives, et j’ai appris à travailler en équipe, ce qui est une compétence très importante pour le milieu professionnel. J’ai aussi appris à mieux codé, plus proprement et à rendre mon code plus lisible