



MINI PROJET DE QUIZZ EN LIGNE



09 MAI 2020

AUTEUR : MONSIEUR DIA ABDOULAYE DJIBRIL

i- RESUME DU PROJET

Ce projet est une plateforme web en ligne permettant de tester notre culture générale dans divers domaines (Sport, politique, histoire, économie, etc..) à travers des quizz (séries de questions réponses entre la plateforme et un, voire des joueur(s)).

ii- INSTALLATION LOCAL DU PROJET

Après téléchargement du projet du projet (via le lien qui vous sera donnée ci-dessous).

Si vous utilisez un serveur de type :

a- Wamp

Vous allez au niveau du disque local C cherchez wamp et dans ce dossier vous ouvrez un autre dossier appelé 'www' et dans ce dossier vous collez le projet.

b- Xampp

Vous allez au niveau du disque local C vous cherchez xampp et une fois dans le dossier vous ouvrez le dossier appelé 'htdocs' et dans ce dossier vous collez le projet.

Et pour ouvrir le projet sur votre navigateur en mode local, vous tapez :

<localhost/quizz/index.php> sur la barre de recherche principal (celle d'en haut) de votre navigateur.

iii- LIEN GITHUB DU PROJET

<https://github.com/DiaAbdoulaye93/quizz>

iv- LE LIEN D'HEBERGEMENT DU PROJET

<http://lazyproject.alwaysdata.net/quizz/index.php>

v- LES PARAMETRES DE CONNEXION POUR LE TESTE DU PROJET

Paramètres admin :

login : admin

M_passe : admin

Paramètres Joueur

login : Lazy123

M_passe : sonatel2020

vi- LES PRINCIPALES FONCTIONNALITES DU PROJET

Ce projet dans son ensemble est composé de deux parties : le formulaire d'inscription dont le lien se trouve au niveau de l'interface d'accueil.

On a :

a- Une partie administrateur

Dans cette partie dont l'accès est exclusif aux administrateurs du jeu se trouvent toutes les paramètres concernant le jeu.

Parmi ces paramètres on a une partie concernant la création des questions, la liste de joueurs inscrits pour dans notre plateforme, la visualisation des questions et de leurs réponses, le paramétrage du nombre de questions par jeu. Et la possibilité de créer des administrateurs du jeu.

b- Une partie joueur

Cette partie concerne le joueur qui une fois inscrit puis connecté, pourra enfin recevoir des questions de façon aléatoire ainsi que le nombre alloué à chaque question.

Le joueur pourra ainsi répondre que le nombre de questions fixé par l'administrateur, et une fois avoir fini de répondre aux questions, lui sera renvoyé un formulaire contenant le récapitulatif de son jeu, et du nombre de points qu'il a obtenu.

Le joueur pourra quitter à tout moment le jeu sans pour autant avoir terminé de répondre aux questions et peut aussi visualiser les questions qu'il avait déjà répondu avant de quitter et le nombre de points obtenu.

Le joueur pourra visualiser son meilleur score, les scores de cinq meilleurs joueurs et après chaque partie si le score du joueur est supérieur et celui qu'il avait avant la partie, il y'aura une mise à jour automatique de son score.

vii- LES TECHNOLOGIES UTILISEES DANS LE PROJET

Quatre (4) technologies ont été utilisées dans ce projet (**HTML, CSS, JAVASCRIPT** et **PHP**).

La mise en forme du projet a été faite par du **HTML**, le **CSS** a assuré la stylisation.

On a utilisé du **JAVASCRIPT** pour faire les validations côté client et le **PHP** pour se charger des traitements et des validations côté serveurs.

viii- LES ACQUIS ET LES PROBLEMES RENCONTRES DANS LE PROJET

a- Les acquis

Au cours de la réalisation de ce projet j'ai eu à découvrir une nouvelle technologie très puissante dans le mode du développement web, je veux dire par là le langage de programmation **JAVASCRIPT** dont je ne connaissais que de nom, à présent je suis en mesure de faire toutes mes validations coté client avec ce langage, en fonction des besoins spécifiques de mes formulaires.

J'ai eu aussi à connaître et à comprendre le fonctionnement des fichiers json, comment y insérer des données les sauvegarder, les modifier et les supprimer au besoin.

NB : Il faut noter aussi que je n'avais jamais entendu parler de fichier json.

Par ailleurs, c'est au cours de ce projet que je suis allé en profondeur en ce qui concerne l'ajout d'un projet, et sa mise à jour au fil du temps dans la plateforme **GitHub**

Enfin c'est à travers ce projet que j'ai compris comment marche le déploiement en ligne d'une plateforme web.

b- Les problèmes rencontrés

Les difficultés rencontrées durant la réalisation de ce projet sont principalement liées aux US7 & 10.

Concernant l'US7 j'avais de réels problèmes de génération des champs qu'on nous avait demandé de faire par JavaScript (qui était un nouveau langage pour moi), en fonction du type de réponse choisie et une fois ce problème résolu, j'ai encore fait face à la validation des boutons radios et des check box générés avec les inputs, concernant respectivement les réponses de type choix simple et choix multiples.

Pour l'US10 j'ai fait face à un problème d'incompréhension globale de l'US en question, qui m'a pris plusieurs jours mais après compréhension, je me suis rattrapé très vite.