

DOSSIER PROJET

Douzou Jean-Philippe

Développeur Web et Web Mobile

The New Texas

Serveur Role Play
Red Dead Redemption 2

Sommaire

Sommaire.....	2
Introduction.....	3
1. Compétences du référentiel couvertes par le projet.....	3
a. Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité.....	3
b. Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité.....	3
2. Résumé du projet.....	4
3. Environnement humain et technique.....	5
a. Environnement humain.....	5
b. Environnement technique.....	5
Le projet de stage.....	6
1. Le cahier des charges.....	7

1. Introduction et Contexte

1.1 Présentation du Projet

Le projet consiste à assister une personne dans la gestion et l'amélioration d'un serveur de jeu role play pour Red Dead Redemption 2. Ce serveur permet aux joueurs de s'immerger dans l'univers du jeu en incarnant différents rôles et en interagissant les uns avec les autres.

1.2 Objectifs du Projet

- Corriger les bugs rencontrés sur le serveur.
- Traduire les parties visibles du jeu de l'anglais vers le français.
- Initier le propriétaire du serveur à l'utilisation de GitHub pour une meilleure collaboration.
- Gérer les retours et suggestions des joueurs via Trello pour améliorer l'expérience de jeu.

2. Cahier des Charges

2.1 Besoins et Attentes

- **Bugfixing** : Identifier et corriger les bugs signalés par les joueurs.
- **Traduction** : Assurer la traduction complète des éléments visibles du jeu en français.
- **Collaboration** : Utiliser GitHub pour permettre une gestion collaborative du code.
- **Gestion des Retours et Suggestions** : Utiliser Trello pour suivre et gérer les retours et suggestions des joueurs.

3. Analyse et Conception

3.1 Choix Techniques

- **Langages et Technologies** : Utilisation de Lua (pour les scripts du jeu), HTML, CSS, JavaScript (pour les interfaces utilisateur), Git et GitHub (pour le versioning et la collaboration).
- **Outils de Gestion** : Trello pour la gestion des tâches et des retours.

3.2 Schéma d'Architecture

Un schéma simple de l'architecture du projet peut inclure :

- Serveur de jeu Red Dead Redemption 2.
- Dépôt GitHub pour le code source.
- Trello pour la gestion des retours et des tâches.

4. Développement

4.1 Correction des Bugs

Description des principales étapes et méthodes utilisées pour identifier et corriger les bugs :

- **Identification** : Utilisation des retours des joueurs.
- **Reproduction** : Reproduction des bugs pour comprendre leur origine.
- **Correction** : Modification du code source pour résoudre les problèmes.
- **Validation** : Tests pour vérifier que les bugs sont corrigés.

4.2 Traduction

Méthodologie pour traduire les éléments du jeu :

- **Extraction** : Identification des éléments à traduire.
- **Traduction** : Traduction manuelle des textes de l'anglais vers le français.
- **Implémentation** : Insertion des textes traduits dans le jeu.
- **Vérification** : Tests pour s'assurer de la cohérence et de la qualité des traductions.

4.3 Collaboration avec GitHub

- **Formation** : Initiation du propriétaire du serveur à l'utilisation de GitHub.
- **Workflow** : Mise en place d'un workflow Git pour la gestion des versions et des modifications.
- **Pull Requests** : Utilisation des pull requests pour la revue de code.

5. Gestion de Projet

5.1 Utilisation de Trello

- **Création de Cartes** : Création de cartes pour chaque bug, retour ou suggestion des joueurs.
- **Priorisation** : Classement des tâches par priorité.
- **Suivi** : Suivi de l'avancement des tâches et des suggestions sur Trello.

6. Tests et Validation

6.1 Méthodes de Tests

- **Tests Unitaires** : Tests des scripts individuels pour vérifier leur bon fonctionnement.
- **Tests Fonctionnels** : Vérification des fonctionnalités du jeu après chaque correction de bug ou traduction.

6.2 Résultats des Tests

Documentation des résultats des tests et des corrections apportées.

7. Conclusion et Perspectives

7.1 Bilan du Projet

- **Succès** : Les objectifs atteints incluent la résolution des bugs et la traduction des éléments visibles du jeu.
- **Difficultés Rencontrées** : Les correctifs apportés ont parfois engendré de nouveaux bugs, nécessitant de revenir en arrière grâce à GitHub.

7.2 Améliorations Possibles

- **Nouveaux Scripts** : Ajout de nouveaux scripts pour l'avancement et l'amélioration du serveur.
- **Partage de Connaissances** : Échange de connaissances entre le propriétaire du serveur et moi-même ; j'explique mes connaissances en HTML, CSS, et JavaScript, tandis qu'il m'explique le fonctionnement de Lua.