

Dossier de conception

Équipe 8

Table des matières

L'énoncé des besoins	3
Les technologies que l'on va utiliser, en expliquant les choix techniques s'il y en a.....	7
Les choix effectués en termes de design du site, surtout ceux qui ont des implications techniques (donc ça va recouvrir au moins en partie le dossier d'ergonomie, dont vous pourrez copier/coller des parties ou vous y référer en annexe).....	7
La structuration générale du code que l'on va écrire : sous forme de texte explicatif avec des descriptions de classes/fonctions/objets, on peut y inclure des diagrammes UML... ..	7
Le schéma des bases de données crée	8
La base de données a été créé grâce à phpmyadmin. Puis elle a été connecté au site web pour stocker les pseudos des joueurs. La clé primaire est le pseudo de l'utilisateur. Il y a un champ score, mais pour l'instant il n'est pas connecté et on ne peut pas l'incrémenter et depuis le site c'est pourquoi la tâche est toujours en cours.	8
Une feuille de route du développement, avec des délais indicatifs. Dans le cas d'une méthode agile, on peut y mettre par exemple la liste des sprints envisagés.	8
Annexe I : Séance du jeudi 16 avril	8
Annexe II : Séance du vendredi 17 avril.....	9
Annexe III : Séance du lundi 20 avril.....	9
Annexe IV : Séance du mardi 21 avril	9
Annexe V : Séance du jeudi 23 avril.....	9
Annexe VI : Séance du samedi 25 avril	10
Annexe VII : Séance du mercredi 29 avril	10
Annexe VIII : Séance du lundi 4 Mai	10
Annexe IX : Séance du mardi 5 Mai	11
Annexe X : Séance du lundi 11 mai.....	11
Annexe XI : Séance du lundi 18 mai.....	11
Annexe XII : Séance du mardi 19 mai	12
Annexe XIII : Séance du mercredi 20 mai	12
Annexe XIV : Séance du jeudi 21 mai.....	12
Annexe XV : Séance du vendredi 22 mai	12
Annexe XVI : Séance du samedi 23 mai	13
Annexe XVII : Séance du Mardi 26 mai	13
Annexe XVIII : Séance du Mercredi 27 mai	13
Annexe XIX : Séance du Jeudi 28 Mai	13
Annexe XX : Séance du Lundi 08 au Mercredi 10 Juin	13

L'énoncé des besoins

Au début du projet nous avons décidé de classer les priorités du plus important au moins important pour le début de ce projet.

Nous nous sommes d'abord calqués sur la base et le palier 1 présenté par le professeur et nous y avons ajouté ce qui nous semblait logique de faire durant la même période pour concevoir le jeu.

Base :

Durée estimée deux semaines de travail en équipe.

Dans un premier temps il s'agirait de concevoir toute la page de menu cliquable avec tous les contenus texte et image et de faire de même pour les pages annexes comme la page "about" qui explique les règles du jeu où il faut également ajouter des liens externes.

Nous avons pensé à ajouter un détecteur sur les textes du menu au passage de la souris qui fera apparaître une petite flèche sur le côté. Pour ce faire on utilise le logiciel Atom et le langage HTML. On cherche aussi un moyen d'ajouter la possibilité de mettre ou d'enlever le son du jeu, qui se fera sûrement par code HTML sur Atom également.

En même temps il faut qu'un troisième membre de l'équipe s'occupe d'implémenter le calcul de l'image affichant la distribution des points pour que le joueur puisse deviner le coefficient de corrélation correspondant. Nous savons qu'il y a plusieurs méthodes pour faire ce nuage de point, nous n'avons pas encore déterminé la meilleure façon de procéder.

Ensuite pour la tâche suivante, il faudra créer une zone de texte pour permettre à l'utilisateur d'entrer une valeur. Puis nous avons besoin de récupérer la valeur estimée par le joueur pour pouvoir la comparer à la vraie valeur. Il faudrait donc en même temps calculer le coefficient de

corrélation pour connaître le chiffre que le joueur doit deviner puis récupérer la valeur entrée pour la comparer à la valeur réelle et calculer la différence.

Il faut pour valider cette seconde tâche que s'affiche la valeur réelle, la valeur estimée et la différence seulement après que le joueur a rentré une valeur estimée dans un formulaire.

Puis nous voulons afficher le nombre de vie du joueur avec des cœurs, il ne pourra pas en avoir plus de trois et le gain ou la perte d'une vie dépendra de ses réponses. Nous aimerions également calculer et afficher la moyenne d'erreur de tous les coups du joueur.

Une fois le jeu mis en place, nous souhaitons ajouter des effets sonores lorsque le joueur gagne une fois, un autre son lorsqu'il perd ou encore un effet sonore lorsque le joueur gagne plus de trois fois à la suite. Le but étant de rendre le jeu plus agréable à l'utilisateur.

Comme nous souhaitons enregistrer dans une base de données le résultat de chaque partie, nous aimerions pouvoir afficher le score le plus élevé enregistré pour l'utilisateur. Pour cela il faut que la base de données soit fonctionnelle.

Nous pourrions également afficher le nombre de bonnes réponses d'affilée, pour cela il faudrait mettre en place une sorte de compteur, c'est ce qui permettra d'avoir un son particulier au bout de 3 bonnes réponses de suite.

Nous souhaitons faire un mode 2 joueurs, cela permettrait à deux utilisateurs de jouer à distance, nous ne savons pas encore comment nous mettrons cela en place.

La dernière étape permettrait de calculer le score du joueur et de mettre en place des bonus par exemple : lorsque l'on fait 3 coups gagnants d'affilée (<0.05 de différence) on gagne +5 points bonus. "BONUS" apparaît en dessous des vies et pièces.

Palier 1 :

Durée estimée une semaine de travail en équipe (hormis la base de données qui se complétera tout au long du projet).

Dans un premier temps, un membre de l'équipe s'est occupé de créer une base de données en y mettant les éléments de bases qui ne requièrent pas nécessaire le travail des autres membres du groupe. Ensuite, un second membre de l'équipe s'occuperait du fichier CSS pour incorporer la police "Mario", la taille de la police, et tous les éléments qui portent sur l'esthétique de la page dans son ensemble.

Quant au classement qu'il faudra ajouter au jeu, il faudra qu'on le lie directement avec la base de données. *(Pour le moment on n'a pas encore vu exactement comment on doit faire pour y arriver)*

Palier 2 :

Pour le palier 2, il s'agit ici d'aller plus loin que le clonage du jeu, ainsi on cherche encore actuellement des genres d'idées qu'on pourrait ajouter tout en faisant des calculs analytiques et en les retranscrivant par des graphiques descriptifs.

Quelques idées :

- Un classement pour le mode two players, affichant des graphiques de pourcentages de victoires des joueurs. Pour ce faire on utiliserait le même système que pour le classement d'origine du jeu, et on pourra ajouter un calcul qui comptera le nombre de victoires des joueurs par rapport à leur nombre de défaite (ratio), etc.

-

-

Palier 3 :

Le palier 3 est le dernier palier que nous allons traiter une fois que le jeu dans son ensemble sera quasiment terminé. En effet, c'est la partie qui permettra aux utilisateurs d'accéder à notre jeu sans aucuns soucis techniques.

Pour ce faire on va commencer par chercher à rendre accessible notre jeu, c'est-à-dire le mettre en ligne. *(Pour le moment on n'a pas encore vu exactement comment on doit faire pour y arriver).*

Ensuite on va établir la possibilité qu'un utilisateur puisse partager son score sur les réseaux sociaux tels que Twitter, Facebook, google. Et aussi y inviter ces amis pour qu'ils puissent jouer l'un contre l'autre ou tout simplement rejoindre le jeu à l'heure tour.

(Pour le moment on n'a pas encore vu exactement comment on doit faire pour y arriver).

Un cookie est un petit fichier texte au format alphanumérique déposé sur le disque dur de l'internaute par le serveur du site visité ou par un serveur tiers (régie publicitaire, service de web analytique, etc.). On considère généralement qu'un cookie permet de reconnaître un visiteur lorsqu'il revient sur un site web. En revanche concernant le jeu, ici les cookies permettent de garder le score du joueur et de reprendre sa partie.

Ensuite on va s'occuper d'autres aspects techniques. Tout d'abord de rendre le jeu jouable sur n'importe quelles interfaces (smartphone, tablette etc..). Et donc pour ce faire il faudra créer un moyen d'affichage qui s'adapte à l'appareil de l'utilisateur.

(Pour le moment on n'a pas encore vu exactement comment on doit faire pour y arriver).

Et pour finir, à la fin de toutes nos tâches, on a pensé à quelques idées d'amélioration que l'on pourrait apporter au jeu existant :

- Que mon utilisateur puisse jouer au jeu depuis une application
- Créer un moyen de se connecter et déconnecter pour pouvoir récupérer son compte sur n'importe quel appareil (car lorsqu'on change de navigateur on ne peut pas réutiliser le même compte).
- Mode “two player” à améliorer (temps de réaction pour rejoindre etc..)

(Pour le moment on n’a pas encore vu exactement comment on doit faire pour y arriver).

Les technologies que l'on va utiliser, en expliquant les choix techniques s'il y en a.

Les techniques et technologiques qu'on a utilisées ont été majoritairement de la programmation web type HTML, PHP, Javascript. On les a choisis juste car on se sentait plus à l'aise à pratiquer ce type de code.

Les choix effectués en termes de design du site, surtout ceux qui ont des implications techniques (donc ça va recouvrir au moins en partie le dossier d'ergonomie, dont vous pourrez copier/coller des parties ou vous y référer en annexe).

On a bien détaillé dans le dossier d'ergonomie

La structuration générale du code que l'on va écrire : sous forme de texte explicatif avec des descriptions de classes/fonctions/objets, on peut y inclure des diagrammes UML...

Le fichier “Accueil.html” fait référence à la page d'accueil de notre jeu. On l'a codé en HTML car c'est pour nous le codage préférentielle de notre projet. On y a utilisé une syntaxe assez ordonnée de manière à ce que le visuel soit propre sur une page web.

Le fichier “style.css” est notre feuille de style qui s'applique à notre page d'accueil comme aux autres codages que l'on a fait.

Le fichier “About.html” est relié à l'accueil de notre jeu, c'est la partie explicative des règles de notre jeu.

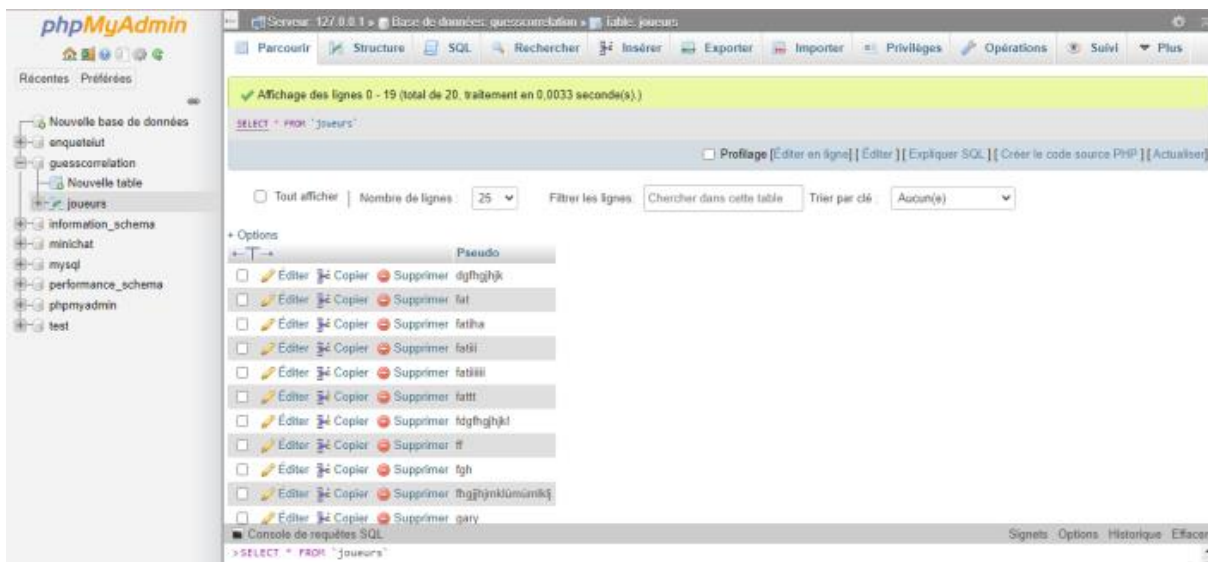
Le fichier “ConnexionBase.php” permet de connecter la base PHP au localhost, connexion au serveur.

Le fichier « Base 1.php » Ce qui incrémente la base de données, ainsi le fichier qui fait référence à la base de données, développé à l’aide de phpmyadmin

Le fichier « TestGraph0.html » Ce qui correspond à toutes la parties jeu (vie, moyennes, récupération de la réponse etc..).

Le schéma des bases de données crée

La base de données a été créé grâce à phpmyadmin. Puis elle a été connecté au site web pour stocker les pseudos des joueurs. La clé primaire est le pseudo de l'utilisateur. Il y a un champ score, mais pour l’instant il n’est pas connecté et on ne peut pas l’incrément et depuis le site c’est pourquoi la tâche est toujours en cours.



Une feuille de route du développement, avec des délais indicatifs. Dans le cas d'une méthode agile, on peut y mettre par exemple la liste des sprints envisagés. Voici sous forme d'annexe chaque séance effectuée tout au long du projet :

Annexe I : Séance du jeudi 16 avril

11 heures-12 heures :

Tâche effectuée

Formation de groupe

Début du brainstorming (Bac à sable)

Le groupe a décidé que Fatiha est la Chef de Projet

Le groupe a décidé que Yannick est le directeur en Chef d'ergonomie de Trello.

Prochaine Tâche :

Continuer le brainstorming (bac à sable) et le finir et commencer l'affinage si on a le temps.

Annexe II : Séance du vendredi 17 avril

14 heures-18 h 30 :

Tâche effectuée :

On a bien testé le jeu pour appuyer les nouvelles propositions

On a terminé l'étape Bac à sable en y ajoutant aussi de nouvelles propositions.

On a ensuite commencé et terminé l'étape d'affinage.

On a placé tous les éléments qui sont prêts à être déployé dans "Prêt".

Prochaine Tâche : Attendre l'éventuelle confirmation du professeur, et commencé le backlog.

Annexe III : Séance du lundi 20 avril

14 h 30-17 h 20 :

Tâche effectuée :

On a réajusté les paliers qui comprennent trop de tâches après avoir consulté le professeur (Mr.Aubry). Ensuite nous avons déterminé le temps pour chaque tâche. Et nous avons réparti les tâches pour la prochaine séance de travail

Prochaine tâche :

Se mettre au codage

Annexe IV : Séance du mardi 21 avril

Tâche effectuée :

Travail en autonomie sur le cours d'ergonomie principalement

Annexe V : Séance du jeudi 23 avril

11 heures-18 heures :

Tâche effectuée :

On s'est réuni dans le salon vocal Discord,

Chacun a commencé sur sa partie.

Yannick : j'ai traité déjà 3/5 des tâches attribuées, j'ai noté dans la partie "questions" sur drive les petits éléments manquants.

Je vais continuer mes tâches dans les jours prochains.

Je dois penser à mettre mes fichiers sur Github avec le groupe aussi.

Fatiha :

1. Création de la base de données sur phpmyadmin.
2. Début du codage : 5 heures
 - Création d'une alerte demandant le pseudo
 - Une fois le pseudonyme entré, alerte souhaitant la bienvenue
 - Fichier connexion à la base de données

- ▲ Problème de connexion à la BD, erreur à corriger
- ▲ Affichage des pseudos et de leur score initialisé à 0

3. Connexion Github / Atom / slack

Mise en lien entre collaborateurs (+prof)

Hajer : Donc j'ai commencé à traiter la feuille de style pour le jeu à mettre en place sur Atom. J'ai connecté Github avec Atom j'ai pris du temps à faire car je ne comprenais pas de mettre en lien j'ai demandé de l'aide à fatiha et on a réussi à se connecter dans le Github du groupe pour pouvoir écrire notre code.

Prochaine tâche :

Commencer le "dossier de conception".

Partie codage en suspens.

Annexe VI : Séance du samedi 25 avril

17 h 30-18 h 30 :

Tâche effectuée :

On a fait le dossier de conception (*la première version*), et envoyé au professeur.

Prochaine tâche :

Attendre la réponse du professeur, continuer nos tâches.

Annexe VII : Séance du mercredi 29 avril

Tâche effectuée :

Pas de réponse du professeur au sujet du dossier de conception, donc en attendant :

Yannick : j'ai fini les tâches qui m'étaient distribuées, je vais maintenant me mettre à réfléchir par rapport au clonage du jeu en lui-même. (Aide à la partie de Melike).

Au final j'ai plutôt aidé Hajer avec la partie CSS et on l'a terminé.

Fatiha : reprise du codage, j'ai avancé sur la partie qui pour entrer un pseudo en revanche je bloque pour récupérer la valeur insérée dans le prompt

Nous avons assembler notre code avec Yannick ainsi la fenêtre s'ouvre en cliquant sur "new game"

Prochaine tâche :

Commencer à réfléchir au sujet de la mise en place de la partie jeu

Annexe VIII : Séance du lundi 4 Mai

10 heures-12 heures :

Tâche effectuée :

Blocage par rapport à la recherche du nuage de points. La partie technique est assez dure pour nous.

Prochaine tâche :

Continuer les recherches

Annexe IX : Séance du mardi 5 Mai

8 heures-12 heures :

Tâche effectuée :

Pas d'évolution sur la technique à trouver, on a continué de chercher.

Prochaine tâche :

Continuer les recherches

Annexe X : Séance du lundi 11 mai

8 heures-12 heures :

Tâche effectuée :

Recherche de la façon de faire un nuage de point aléatoire, nous avons une première piste : utiliser d3 (Javascript avancé)

Grâce au fichier "centréjustifié.html" on arrive déjà à afficher des nuages aléatoires à chaque actualisation de la page.

Prochaine tâche :

Maintenant reste à voir comment en sortir un calcul précis par rapport à la disposition des points sur le nuage.

Annexe XI : Séance du lundi 18 mai

13 h 30-19 heures :

Tâche effectuée :

Introduction : Aujourd'hui grosse déprime

Fatiha, Yannick :

Préparation du Sprint de la semaine,

Nous avons fait le point sur l'ensemble du travail déjà accompli. Baisse de motivation dans l'ensemble dû à une mauvaise gestion du projet (difficulté à travailler ensemble).

Donc ce qu'on c'est dit à faire, on a contacté en Visioconférence le prof pour lui poser des questions, les points sur lesquels il nous a éclairci :

Rendu final :

- Présentation 10-15 minutes
- Dossier de conception
- Dossier d'ergonomie
- Fusionner les branches de Github en un seul "Master"
- Travailler ensemble sur Github
- Faire les tâches même si certaines parties du jeu ne fonctionnent pas
- Bien tenir le Trello
- Ne plus hésiter à poser des questions sur slack

Prochaine tâche :

On doit se voir 10 minutes pour répartir les tâches, ne pas oublier le dossier de conception à mettre à jour avant (Yannick). On essaye vraiment de suivre un prochain sprint concentré et intensif pour reprendre le pied sur le projet, d'ici là fin de cette semaine, le sprint doit être réglé.

MELIKE ET HAJER lisez bien toute la séance pour que vous soyez Opérationnelle à la prochaine séance : **Demain 45 minutes avant le cours de 13 h 30**

Annexe XII : Séance du mardi 19 mai

12 h 45-13 h 30 :

Tâche effectuée :

Réunion hebdomadaire décidée pour 17 heures chaque jour, (17 h 30 si on a cours). Une durée d'environ plus ou moins 30 minutes.

Yannick : dossier de conception à commencer cet après-midi, les autres tâches que j'ai à faire une fois fini, sont sur Trello,

Dossier d'ergonomie à faire également,

Prochaine tâche :

Attendre la séance de conduite de projet du mercredi 20 mai

Annexe XIII : Séance du mercredi 20 mai

15 h 30-18 heures

Tâche effectuée :

Suite à la demande du professeur, séance de Conduite de projet :

Fatiha, Yannick, Hajer :

Revue de sprint 1 et 2 faites

Préparation du sprint de 4 jours du 21 au 24 mai.

Prochaine tâche :

Commencer nos tâches respectives attribuées. Chacun avance à son rythme pendant les 4 prochains jours.

Annexe XIV : Séance du jeudi 21 mai

Tâche effectuée :

J1 du sprint de 4 jours

Fatiha : J'ai fait des recherches sur comment calculer le coefficient de corrélation.

Le problème rencontré est comment récupérer les coordonnées de chaque point

Comme j'ai un peu bloqué sur cette partie j'ai essayé d'aborder le problème d'une manière différente en essayant de trouver un moyen de placer les points à partir d'un coefficient de corrélation donné. Plusieurs tests pour l'instant rien de concluant ou encore moins de valide.

Annexe XV : Séance du vendredi 22 mai

Tâche effectuée :

J2 du sprint

Fatiha : je vais commencer par faire le plus simple, la case où le joueur entre sa réponse et la comparer à une valeur fictive pour l'instant car je n'arrive pas à calculer le coefficient.

Annexe XVI : Séance du samedi 23 mai

J3 du Sprint

Yannick : Finalisation du dossier de conception, en y ajoutant plusieurs points demandés par le professeur + mise en place d'une mise en forme. Certains points n'ont pas pu être remplis car j'ai besoin de l'aide Fatiha par rapport à la BDD.

Annexe XVII : Séance du Mardi 26 mai

Tâche effectuée :

Hajer : J'ai avancé sur ma partie j'ai trouvé un bout de code maintenant faut je créer une base de donnée ou je prends celle du jeu (à voir) et de voir si ça marche.

Annexe XVIII : Séance du Mercredi 27 mai

Réunion de groupe :

La page du jeu doit être pour demain avec la partie de code de Melike.

Ergo réunion 28/06 au soir

Pour après le dossier d'ergonomie, faire le point sur le site et faire quelque modification pour améliorer l'ergonomie du site (police, couleurs, logo...)

Définir un temps pour la présentation 20 min

Annexe XIX : Séance du Jeudi 28 Mai

13h30-17h30 :

On vient de s'organiser afin de répartir les tâches. Notre sprint devait prendre fin mais au final on va encore le finaliser.

Yannick : Je finis quelques modifications sur mon dossier de conception avec Fatiha, ensuite je me mets sur le dossier d'ergonomie.

Melike :

Hajer : J'ai fini ma partie sur la moyenne et le high score. Après je vais aider Yannick sur le dossier d'ergonomie.

Annexe XX : Séance du Lundi 08 au Mercredi 10 Juin

Conception du dossier d'ergonomie et sa finalisation en groupe

Actualisation du dossier de conception / Dépôt Github mise à jour