

*Théo Arcourt*

*Grégoire Bejjaji*

*Boubaker Mentache*

# **WHOTWEETIT**

## ***I. Description du jeu***

WhoTweetIt est un jeu où on vous propose un tweet sans vous citer la personne est vous devez deviner quels célébrité la tweeter. C'est un quizz de dix questions. Répondez aux 10 questions aussi rapidement correctement pour être dans les meilleurs scores! Pour le moment, il existe plusieurs catégories : media, sport, cinema, ect... En plusieurs difficultés : facile, moyen ou difficile !

Bon jeu !

## ***II. Description des EndPoint***

Notre application contient seulement deux entités et donc deux endpoints, qui sont donc les **Score** et les **Tweet**. Les tweets représentent les données que nous allons utiliser dans notre jeu. Il y a plusieurs attributs pour un tweet. C'est différents attributs vont nous permettre d'établir notre jeu. Par exemple l'attribut **catégorie** va nous permettre de ranger nos tweets dans des catégories. L'attribut **authorScreen** est l'identifiant twitter de l'utilisateur pour récupérer ses tweets. Et **authorName** est nom. Voici par exemple une liste de tweets :

```
"items": [
  {
    "id": "1",
    "content": "Je suis fier d'avoir mené cette bataille avec vous : engagés dans un parti ou non, militants chevronnés ou jeunes. https://t.co/1gieegKb20",
    "authorScreen": "benoithamon",
    "authorName": "Benoit Hamon",
    "date": "2017-04-28T11:07:13.000Z",
    "category": "Media",
    "urlImgAuthor": "http://pbs.twimg.com/profile_images/846787408712646657/cxRnGULS_normal.jpg",
    "kind": "tweetentityendpoint#resourcesItem"
  },
  {
    "id": "2",
    "content": "Mes hommages au capitaine Xavier Jugelé. Mes pensées vont vers les siens, notamment son compagnon qui a eu des mots si forts et si justes.",
    "authorScreen": "benoithamon",
    "authorName": "Benoit Hamon",
    "date": "2017-04-25T13:08:54.000Z",
    "category": "Media",
    "urlImgAuthor": "http://pbs.twimg.com/profile_images/846787408712646657/cxRnGULS_normal.jpg",
    "kind": "tweetentityendpoint#resourcesItem"
  },
  {
    "id": "3",
    "content": "Ce soir je ne pense qu'à celles et ceux qui nous attendent. Je ne les abandonnerai jamais. Je ne désertai jamais. https://t.co/jmPD9CoRmo",
    "authorScreen": "benoithamon",
    "authorName": "Benoit Hamon",
    "date": "2017-04-23T20:51:58.000Z",
    "category": "Media",
    "urlImgAuthor": "http://pbs.twimg.com/profile_images/846787408712646657/cxRnGULS_normal.jpg",
    "kind": "tweetentityendpoint#resourcesItem"
  },
]
```

La seconde entité est donc les **score** qui vont donc permettre de mémoriser les scores de chaque utilisateur grâce à leurs comptes Google. Pour cette entité simple il y a que 4 attributs simple, qui sont le nom du joueur avec l'attribut **name**, son nombre de point avec **point**. Nous aurons voulu mettre en place un classement par catégorie mais le temps nous en a empêché. Voilà une liste de score :

```
{
  "id": "897",
  "name": "Grégoire Bejjaji",
  "point": 10,
  "kind": "scoreentityendpoint#resourcesItem"
},
{
  "id": "898",
  "name": "Théo Arcourt",
  "point": 10,
  "kind": "scoreentityendpoint#resourcesItem"
},
{
  "id": "899",
  "name": "Lucas Moul",
  "point": 9,
  "kind": "scoreentityendpoint#resourcesItem"
},
{
  "id": "900",
  "name": "Théo Arcourt",
  "point": 9,
  "kind": "scoreentityendpoint#resourcesItem"
}
```

### ***III. Description technique***

Cette application Web est hébergée sur Google App Engine. Nous utilisons le datastore pour enregistrer les scores, les scores et les tweets. Ils sont sauvegardés à l'aide de CRON, qui nous permet de recharger tous les soirs nos tweets à partir d'url. Nous avons également mis au point des requêtes REST que vous pouvez trouver dans notre jeu.