

www.isl.be



INSTITUT SAINT-LAURENT
enseignement de promotion sociale

rue Saint-Laurent 33 - 4000 LIEGE
04 223 11 31

Travail de fin d'études

Retro Neo Game Shop

Liège, le 22 septembre 2023

Travail de fin d'études présenté par

MALECHA Guillaume

En vue de l'obtention du brevet de
l'enseignement supérieur de

WebDeveloper

Enseignement supérieur économique de
promotion sociale et de type court



Remerciements

Merci à Jasmine, ma compagne, de m'avoir encouragé et soutenu, d'avoir toujours cru en moi malgré les difficultés et les doutes.

Merci également à sa famille de comprendre les concessions faites à cette formation.

Merci au corps professoral pour la transmission de savoir et sa méthodologie.

Merci à Lior Chamla pour sa pédagogie et ses précieux conseils.

Merci à Amélia et Saniya d'avoir été là au cours de cette aventure.

Merci à Rachel et Laurent, Coralie et Tristan et Maureen et Oussama, d'avoir été des sources d'inspiration par leurs parcours et accompagnement.

Merci à mon ancien employeur de m'avoir autant donné l'envie de me lancer dans une reconversion professionnelle.

Table des matières

| | |
|---|----|
| 1. Introduction | 5 |
| 2. Description du site | 6 |
| 2.1 Thème du site | 6 |
| 2.2 Chaland | 7 |
| 2.3 Objectifs | 7 |
| 3. Exigences fonctionnelles | 8 |
| 3.1 Fonctionnalités | 8 |
| 3.2 Règles d'usage | 9 |
| 3.3 Interface | 9 |
| 4. Exigences non fonctionnelles | 9 |
| 4.1 Conception | 9 |
| 4.2 Acteurs | 9 |
| 4.2.1 Le visiteur non connecté | 9 |
| 4.2.2 Le client connecté | 10 |
| 4.2.3 Le vendeur | 10 |
| 4.2.4 L'administrateur | 10 |
| 5. Cas d'utilisation | 11 |
| 6. Description de la base de données | 12 |
| 6.1 Schéma conceptuel | 12 |
| 6.2 Schéma physique | 13 |
| 7. Problèmes, questionnements et solutions envisagées | 14 |
| 8. Conclusion | 15 |
| 9. Bibliographie | 16 |
| 10. Annexes | 16 |

1. Introduction

“Cet espace est dédié à votre imagination”

Ce projet de site est un projet que j’ai imaginé entièrement, il ne répond pas à un besoin émanant d’une tierce personne pour ne pas ajouter d’exigences autres que celles que je m’impose tout au long de la réalisation de ce projet.

Il est le reflet de ce que j’aurai aimer trouver comme site internet pour effectuer mes premiers achats sur internet, dénicher les premiers articles de la culture “geek” qui ont défini mes goûts, mes préférences en matière visuelle, en culture de manière plus générale.

L’expérience recherchée par ce site est donc baignée de nostalgie, de références à des œuvres ludiques, cinématographiques, culturelles et à des visuels évoquant l’époque de la fin du siècle dernier, où l’internet n’était encore qu’à ses balbutiements dans les foyers.

Le client pourra donc, je l’espère, ressentir le même sentiment de confort que l’on ressent devant une œuvre qui a bercé notre enfance. En retrouvant ou découvrant des objets qui lui donneront envie de se replonger dans cette époque et ainsi transmettre un héritage culturel qui doit rester présent et ne pas sombrer dans la ringardise.

Un site qui s’adresse à beaucoup de monde, que l’on pourra qualifier affectueusement de Nostalgeeks.

2. Description du site

2.1 Thème du site

Ce site nous allons l'appeler Retro Neo Game Shop, bien qu'il puisse aussi s'appeler Retro Neo Geek Shop afin de ne pas envisager la boutique par le seul spectre du jeu vidéo, est abrégé en RNGS.

Bien que ce site soit fictif en ne répondant pas à un réel besoin formulé par une personne, c'est toutefois une boutique trouvant écho de par ses thèmes une résonance chez bon nombre de jeunes adultes qui ont su conserver une âme ludique.

La création du logo du site a découlé des souvenirs les plus lointains que je pouvais avoir dans ma vie de joueur, particulièrement du constructeur Japonais SEGA. C'est par ce fil conducteur que l'identité visuelle du site s'est construite, en commençant par la couleur principale, le bleu. Le bleu que l'on retrouve dans le logo de SEGA qui sert logiquement d'inspiration à la conception du logo :



Quatre lettres,

retrouvant ainsi une identité visuelle qui parlera à un grand nombre de personnes.

L'identité visuelle sera donc ludique au fil de la conception du site, de son habillage. Harmonisant les articles et la présentation de ceux-ci dans un carcan offert aux visiteurs du site qui se sentiront dans un endroit familier.

2.2 Chalandes

Comme nous l'avons évoqué auparavant, ce site s'adresse dans un premier temps à un public cible plutôt "adulescent", jeune adulte ou adulte se sentant toujours jeune.

Des particuliers consommateurs de produits dérivés, ayant un attachement particulier à telle ou telle œuvre, ressentant un désir d'appartenance à une communauté et souhaitant se valoriser et se distinguer au sein des différentes communautés que peut représenter la pop culture de manière générale.

Par les articles proposés le site est également susceptible d'attirer une clientèle jeune de mineurs bien entendus de par les thèmes abordés. Il se veut aussi donc familial et intergénérationnel, espérons même vecteurs de liens et de filiation dans la culture ludique.

2.3 Objectifs

Comme objectif, ce site vise avant tout :

- répondre aux besoins des clients affirmés
- faire découvrir de nouveaux articles à un public nouveau
- centraliser la gestion des commandes de la boutique
- informer au mieux sur les articles proposés
- fidéliser la clientèle avec des promotions occasionnelles

3. Exigences fonctionnelles

3.1 Fonctionnalités

Nous avons dans RNGS quatre niveaux d'accès au site avec des responsabilités et des rôles différents :

- Le visiteur, par définition, est le nouvel arrivant sur le site. Il ne possède pas encore de compte et peut consulter les différentes catégories d'articles et tous les produits de la boutique.
- Le client, désireux de faire l'acquisition d'un produit, peut s'inscrire sur le site via le formulaire d'inscription présent dans la barre de navigation du site. Il pourra toujours via cette barre, se connecter à son profil et le modifier si besoin, ajouter des articles à son panier, effectuer des commandes, visualiser ses commandes et leurs statuts. Dans le panier il pourra augmenter et diminuer la quantité du produit désiré, voire même supprimer un article avant de passer commande.
- Le vendeur est le responsable de l'achalandage. Ainsi il lui incombe de gérer l'ajout et si besoin la modification de catégories d'articles, de la mise en place de promotions définies dans le temps, de l'ajout et la modification des articles proposés sur le site. Son interface sera plus complète en toute logique que celle du client.
- L'admin possède logiquement un niveau encore supérieur d'accès au site et pourra, lorsque le besoin s'en fait sentir, gérer la suppression de catégories ou d'articles, en plus des fonctions octroyées au rôle de vendeur.

3.2 Règles d'usage

Lors de la création du compte, l'utilisateur doit définir un mot de passe, celui-ci doit comporter au minimum 6 caractères. Lors de l'inscription, il est vérifié que l'adresse email n'est pas déjà présente dans la base de données utilisateurs. Un email est envoyé pour confirmer l'inscription.

3.3 Interface

Le thème du site vient de Envato Market, modifié pour répondre aux besoins de RNGS. Les formulaires présents sur le site sont également gérés par bootstrap. Les animations et couleurs restent discrètes et sobres afin de garder un rendu tendant vers la sobriété. Le site est responsive et s'adapte aux vues sur smartphone, tablette et ordinateur.

4. Exigences non fonctionnelles

4.1 Conception

Le site, s'il venait à être mis en ligne, dépendra du dépôt d'un nom de domaine approprié.

4.2 Acteurs

4.2.1 Le visiteur non connecté

C'est le nouvel arrivant sur le site, qui ne possède pas encore de compte et peut consulter les différentes catégories d'articles et tous les produits de la boutique. Avec le bandeau de navigation du site, il est invité dès le début à créer son compte. En effet le lien pour s'inscrire étant tout à gauche son regard se posera en premier sur l'invitation à s'inscrire, quant au bouton se connecter tout à droite, il est mis en évidence dans la barre pour susciter l'envie d'appartenance à une communauté au visiteur.

4.2.2 Le client connecté

Le visiteur qui souhaite faire l'acquisition d'un produit, doit donc s'inscrire sur le site via le formulaire d'inscription présent dans la barre de navigation du site. Il pourra toujours via cette barre, se connecter à son profil et le modifier si besoin, ajouter des articles à son panier, effectuer des commandes, visualiser ses commandes et leurs statuts. Dans le panier il pourra augmenter et diminuer la quantité du produit désiré, voire même supprimer un article avant de passer commande.

4.2.3 Le vendeur

Le vendeur est le responsable de l'achalandage. Ainsi il lui incombe de gérer l'ajout et si besoin la modification de catégories d'articles, de la mise en place de promotions définies dans le temps, de l'ajout et la modification des articles proposés sur le site. Son interface sera plus complète en toute logique que celle du client avec de nouveaux liens dans les menus lui permettant d'ajouter des catégories et des articles. Les promotions auront une date de début et une date de fin.

4.2.4 L'administrateur

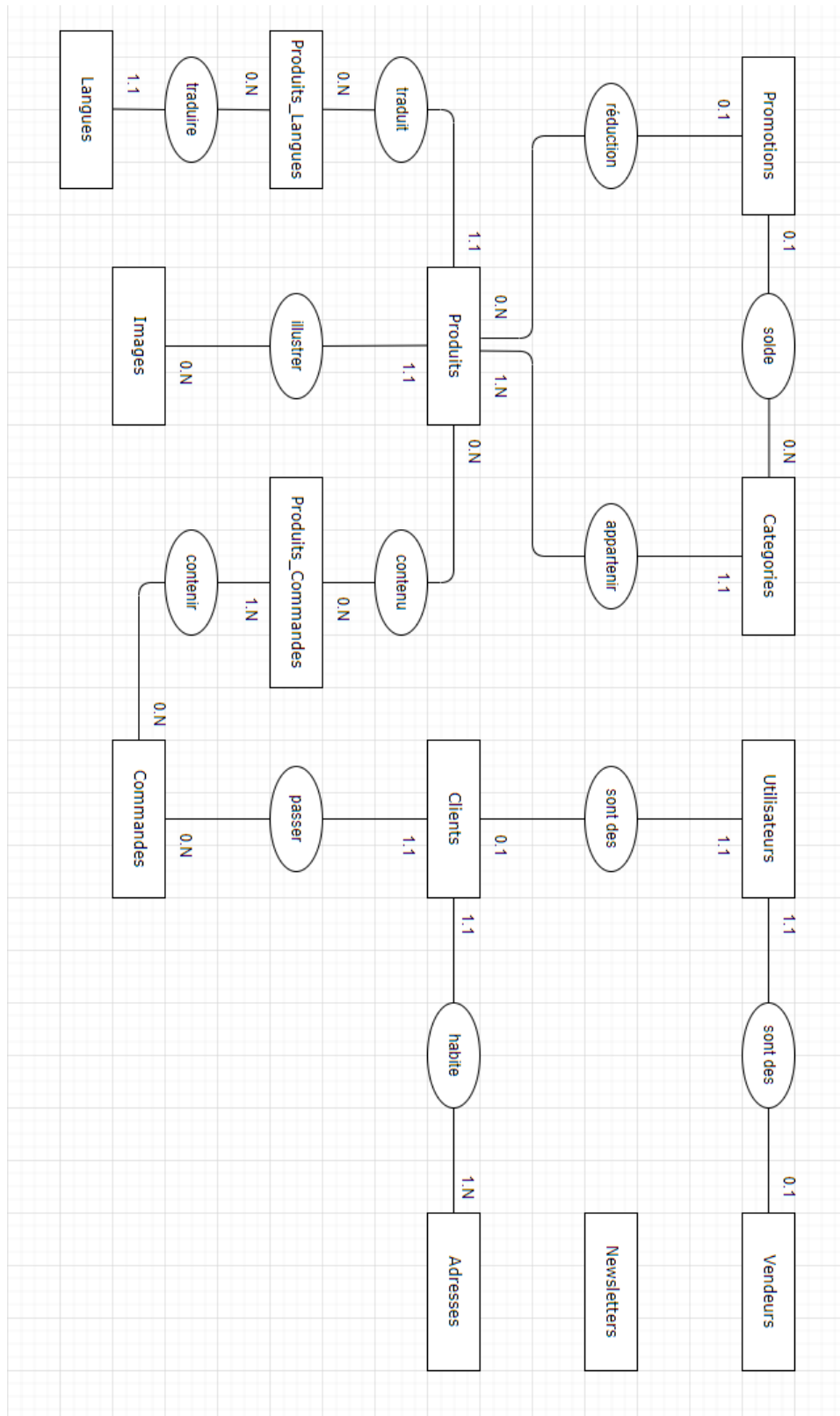
Enfin, l'administrateur du site possède logiquement un niveau encore supérieur d'accès et pourra, lorsque le besoin s'en fait sentir, gérer la suppression de catégories ou d'articles, en plus des fonctions octroyées au rôle de vendeur. Tout ceci en plus de l'interface administration fournie par EasyAdmin au sein de Symfony.

5. Cas d'utilisation

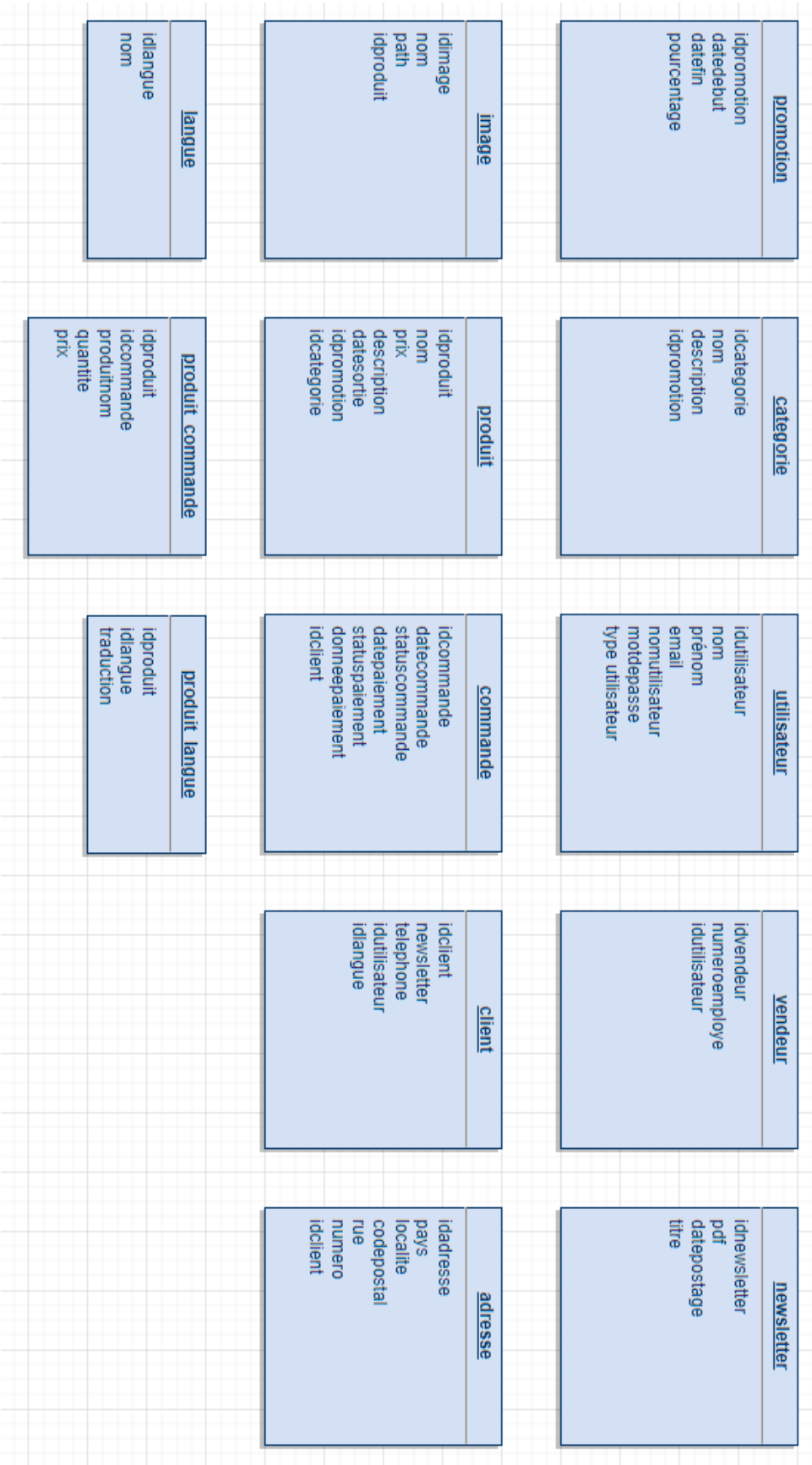
- Monsieur Smith a besoin d'un article particulier et se rend sur notre site pour effectuer ses recherches. Il crée son compte en ligne avec son adresse email et reçoit un mail de confirmation de la création de son profil puis après l'enregistrement de sa commande il reçoit un email de confirmation de cette commande. Il peut se présenter au magasin avec cet email pour venir retirer son achat ou attendre qu'il lui soit livré.
- Madame Lopez a besoin rapidement de trouver un cadeau pour son jeune neveu qui fêtera prochainement son anniversaire. Sachant qu'il est fan d'un super héros en particulier, elle trouve assez vite un article à offrir. Elle décide après avoir passé sa commande de venir le retirer directement au magasin pour l'avoir plus vite.
- Clément vient d'être engagé pour travailler dans la boutique RNGS, il reçoit donc un numéro d'employé qui lui sera demandé lors de son inscription comme vendeur. Il peut alors suivre les conseils de ses collègues à propos de la gestion de la boutique en ligne et ajouter les nouveaux articles dans de nouvelles catégories de manière très intuitive.

6. Description de la base de données

6.1 Schéma conceptuel



6.2 Schéma des entités



7. Présentation des problèmes, des questionnements et des solutions envisagées

La réalisation de ce site a été l'occasion d'apprendre à travailler avec beaucoup d'autonomie, mais également de solitude face aux difficultés rencontrées, aux doutes. Dès la réalisation du cahier des charges, le syndrome de la page blanche, que j'ai su passer outre pour imaginer un projet qui serait le reflet de mes aspirations, de mes envies.

Après cela a été l'élaboration des schémas de base de données, lors de mon cursus ce cours m'avait été donné en première année et des tâtonnements se sont présentés pour la bonne réalisation de ce point important, merci encore à Monsieur Corda pour sa bienveillance et sa patience.

Un point suivant qui fut une succession de défis à relever était l'implémentation et la création de technologies et de méthodes qui m'étaient inconnues, la traduction, la gestion d'un panier, sa concrétisation en commande. Continuer d'apprivoiser le framework Symfony dont la courbe de difficulté ressemble toujours à un mur d'escalade, mais la sensation d'accomplissement de toujours continuer d'apprendre de nouvelles choses contrebalance cette difficulté. Le choix de Symfony s'est imposé de lui-même ne maîtrisant pas assez d'autres technologies pour mener à bien un projet aussi ambitieux. C'est donc en suivant la continuité du dernier cours que j'ai réussi, Projet Web Dynamique qui était développé grâce à Symfony, que je me suis dirigé sur un chemin ardu mais connu. Heureusement bon nombre de vidéos d'apprentissage en ligne ont pu aider à l'assimilation d'informations et de logiques pour m'aider à implémenter ces sujets qui m'étaient inconnus à la base.

Pour rendre le déploiement du projet plus facile j'ai choisi de produire une documentation utilisateur, une documentation admin ainsi qu'un petit document expliquant la démarche de recherche pour l'identité visuelle du site, à la manière d'un jeu vidéo qui a son petit livret mode d'emploi dans la boîte.

8. Conclusion

Pour conclure, reconnaissant que le projet n'a pas pu concrétiser toutes les fonctionnalités prévues par le cahier des charges à l'instant de la rédaction de cette conclusion, bon nombre de fonctionnalités du site sont fonctionnelles. Elles mériteront plus de temps et de soin que je continuerai de leur fournir par la suite, continuant ainsi à me développer et me servant de RNGS pour approfondir mon apprentissage.

Malgré tout ce qui n'a pas eu le temps d'être concrétisé de manière plus aboutie, je suis tout de même satisfait de la charge de travail que j'ai réussi à produire ces derniers mois dans ce projet. J'ai beaucoup appris sur le développement web, autant que j'en ai appris sur moi-même, sur l'abnégation et sur la remise en question en général.

Dans la programmation de jeux vidéos, la RNG désigne l'aléatoire. Random Number Generator, une manière donc de programmer l'apparition d'événements aléatoires, en appelant le site RNGS c'était une façon pour moi de concrétiser une recherche de contrôle sur l'aléatoire. Une métaphore de la réorientation professionnelle que j'ai démarrée il y a un an en quittant mon travail de Call Center après 10 ans jour pour jour et donc travailler sur un site appelé RNG m'a permis de chercher à dompter l'aléatoire et à me rendre maître de mon avenir.

9. Bibliographie

Yves Rocamora, Apprendre à développer des applications web avec PHP et Symfony, Editions ENI.

Symfony SAS, doc, <https://symfony.com/doc/current/index.html>

Lior Chamla, Symfony 5 par la pratique, <https://learn.web-develop.me>

Ryan Weaver, Symfony Casts, <https://symfonycasts.com>

10. Annexes

Documentation utilisateur RNGS

Documentation développeur RNGS

Définition de l'identité visuelle RNGS