

Magic Card (Projet personnelle)



Sommaire :

Introduction :

Cahier des charges (chartes graphique) :

1.Contexte du projet :

2.Problématique :

3.Besoins et contraintes du projet :

4.Délais à respecter :

5.Diagramme de Gantt :

Création de la base de données (Supabase) :

Maquette :

Connexion à la base de données (Supabase) :

Utilisation de l'application :

Logiciels utilisés :

Conclusion :

Introduction :

Pour cette AP, nous devons créer une application mobile ou une interface graphique. La seule contrainte que nous avons est de créer une base de données et de la gérer.

Cahier des charges (chartes graphique) :

1.Contexte du projet :

Magic Card (MC) est une application mobile innovante conçue pour les passionnés d'imaginaire, de dessin et de cartes à collectionner. Contrairement aux collections traditionnelles, Magic Card permet aux utilisateurs de créer, personnaliser et collectionner virtuellement des cartes imaginaires, dessinées à la main ou générées numériquement.

Chaque carte est unique : elle peut représenter un personnage fantastique, une créature mythique ou même un sort. Les utilisateurs peuvent ajouter leurs propres dessins, y associer des noms, des descriptions et même une rareté. Le but n'est pas seulement de collectionner, mais aussi de laisser libre cours à la créativité, en créant un univers original et entièrement personnalisé.

Cette application s'adresse aux artistes, aux rêveurs, aux amateurs de fantasy ou de science-fiction, ainsi qu'à toute personne souhaitant partager et découvrir des créations originales dans un format inspiré des jeux de cartes à collectionner.

2.Problématique :

Comment permettre aux passionnés de dessin, de fantasy et de cartes à collectionner de créer et organiser facilement des cartes imaginaires uniques, tout en offrant une plateforme qui valorise la créativité et la personnalisation dans un univers purement virtuel ?

3.Besoins et contraintes du projet :

Besoins : Logiciels, Temps, Base de données

Contraintes : Temps

Problèmes : Compréhension de la base de données

4.Délais à respecter :

A finir avant le 10/06/2025

5.Diagramme de Gantt :

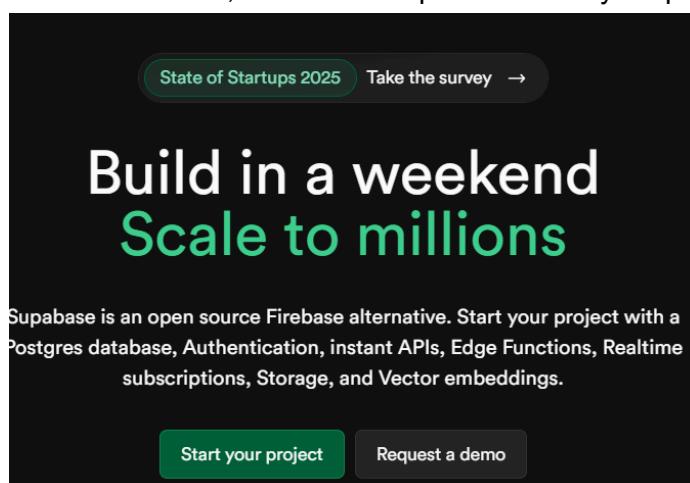
Nom tâches	Description de la tâche	Durée tâches	Tâches antérieurs
A	Documentation et recherche pour l'objectif de l'AP	2h	-
B	Création de la maquette	3h	A
C	Réalisation du diagramme de GANTT	1h	A
D	Création de la BDD avec Firebase + documentation Firebase	4h	A
E	Réalisation du cahier des charges	2h	C
F	Développement de l'application mobile	2 mois	A,B,D
G	Connexion de la BDD avec Firebase	3h	D,,F

Création de la base de données (Supabase) :

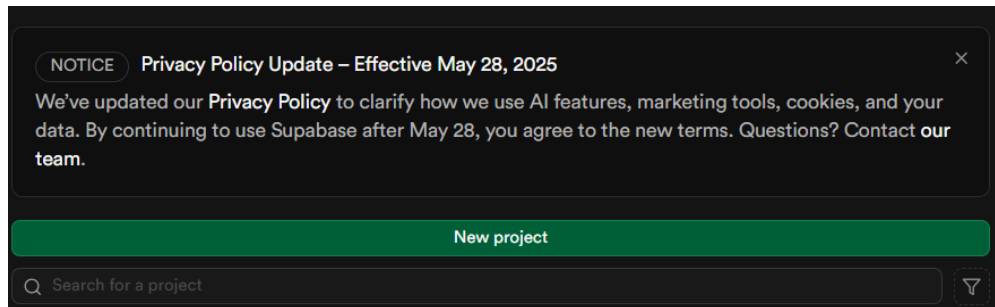
Pour créer la base de données, je vais utiliser l'application supabase.

Lien vers supabase : <https://supabase.com>

Pour commencer, il va falloir cliquer sur "start your project", comme ci-dessous :



Ensuite, il va falloir cliquer sur “new project”, nous permettant de créer un nouveau projet :



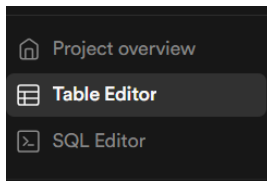
Après avoir cliquer sur “new project”, il va falloir rentrer les informations de notre projet, sans oublier de mettre un mot de passe :

A screenshot of the "Create a new project" form in Supabase. The form has a dark background. At the top, it says "Create a new project" followed by explanatory text: "Your project will have its own dedicated instance and full Postgres database. An API will be set up so you can easily interact with your new database." The form contains several fields: "Organization" with a dropdown menu showing "HyokoStar's Org" and a "Free" label; "Project name" with a text input field containing "Test-pour-projet"; "Database Password" with a text input field containing the placeholder "Type in a strong password" and a link to "Generate a password"; and "Region" with a dropdown menu showing "West EU (Paris)" and a French flag icon. Below these fields are links for "SECURITY OPTIONS" and "ADVANCED CONFIGURATION". At the bottom right, there are two buttons: "Cancel" and "Create new project".

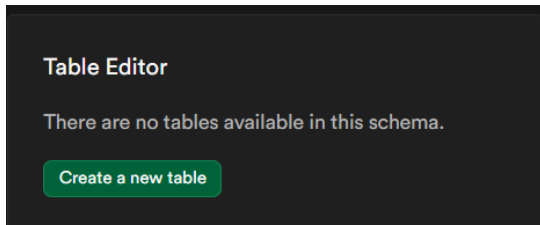
Après avoir fini, il reste à cliquer sur “create new project”.

Niveau du projet, c'est terminé.
Maintenant, il va falloir créer nos tables.

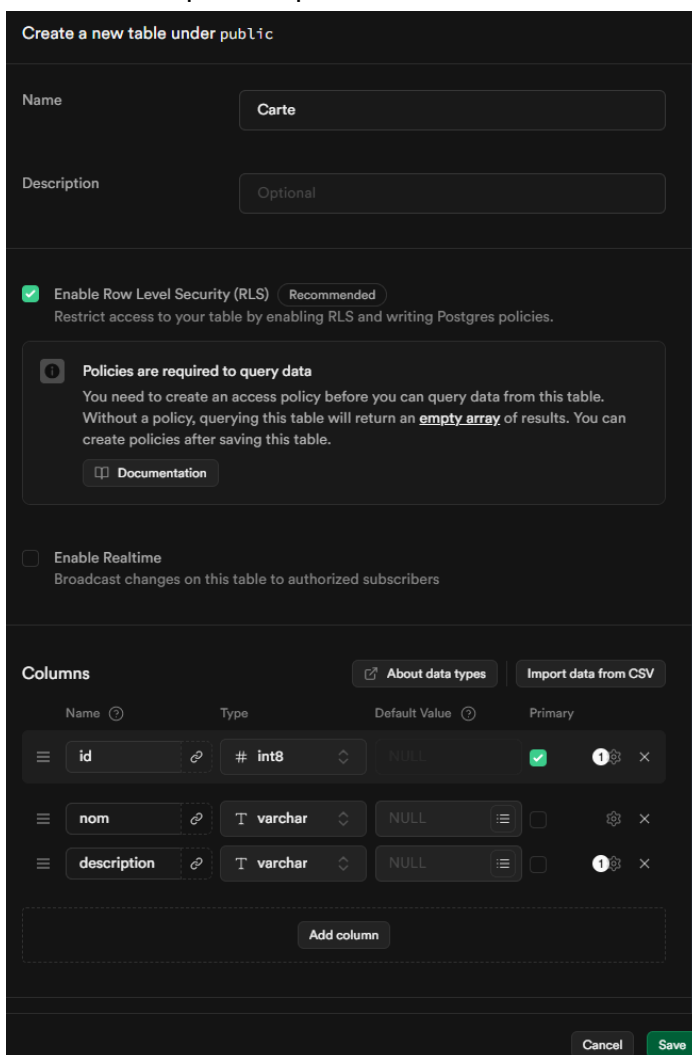
Pour créer une table, on va regarder sur le côté gauche de l'écran et on voit "Table Editor" :



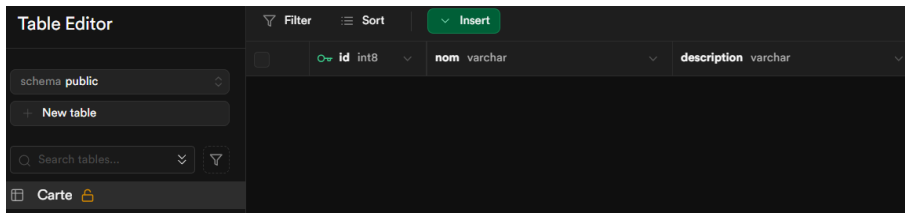
On va cliquer sur "create a new table", pour pouvoir créer une table :



On va créer la table "carte", il va falloir rentrer le nom de la table et les colonnes qui seront dans la table qui nous permettront de stocker les données voulus :

A dark-themed form titled 'Create a new table under public'. It has several sections: 'Name' with a text input containing 'Carte'; 'Description' with a text input containing 'Optional'; a section for 'Enable Row Level Security (RLS)' which is checked and labeled 'Recommended', with a note about policies; a section for 'Enable Realtime' which is unchecked; and a 'Columns' section with a table. The table has columns: Name, Type, Default Value, and Primary. It contains three rows: 'id' (int8, NULL, Primary), 'nom' (varchar, NULL), and 'description' (varchar, NULL). There is an 'Add column' button at the bottom of the columns section, and 'Cancel' and 'Save' buttons at the very bottom.

Voilà, notre table est créé avec les colonnes :



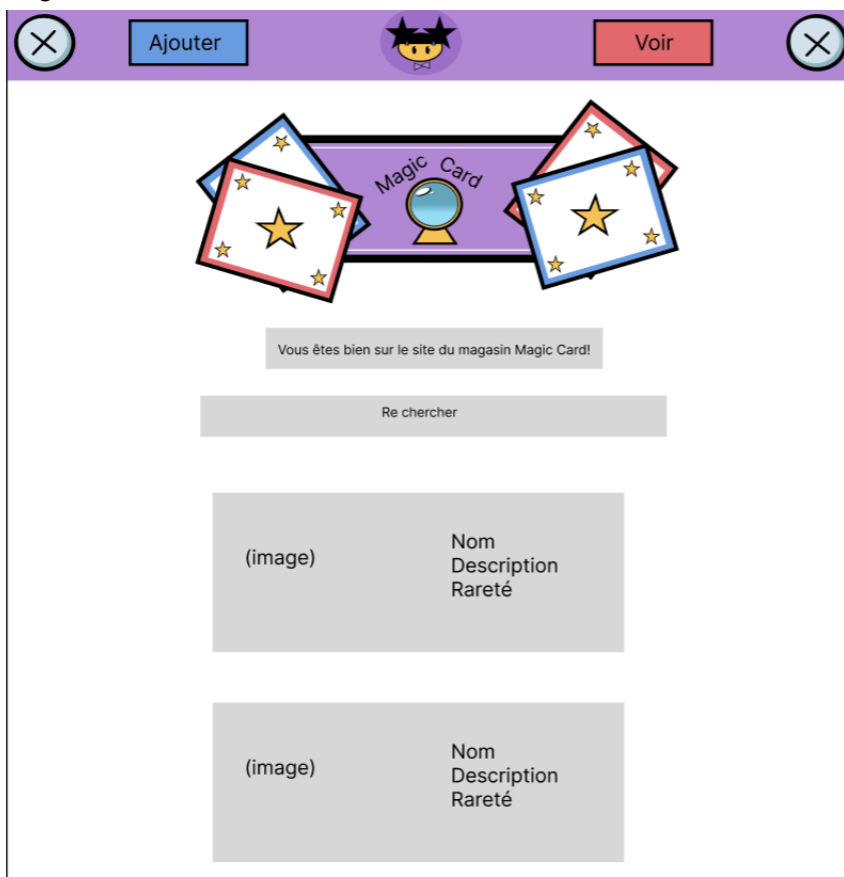
The screenshot shows a 'Table Editor' window. On the left, there's a sidebar with 'schema public', a '+ New table' button, a search bar 'Search tables...', and a 'Carte' icon. The main area shows a table with three columns: 'id' (type int8), 'nom' (type varchar), and 'description' (type varchar). Above the columns are tabs for 'Filter', 'Sort', and 'Insert'.

id	nom	description
----	-----	-------------

Maquette :

Lien pour voir la maquette : [Maquette pour Magic Card](#)

Page accueil :



Page d'ajout :



Ajouter une carte :

Nom

Description

Rareté

image

Ajouter

Page livret :



Livret de carte

Statut



(image)

Nom



(image)

Nom



(image)

Nom

Statut



(image)

Nom



(image)

Nom



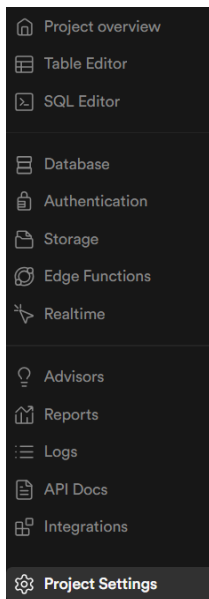
(image)

Nom

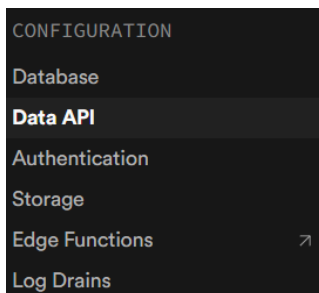
Connexion à la base de données (Supabase) :

Pour commencer, dans la base de données de supabase il faut trouver l'url.

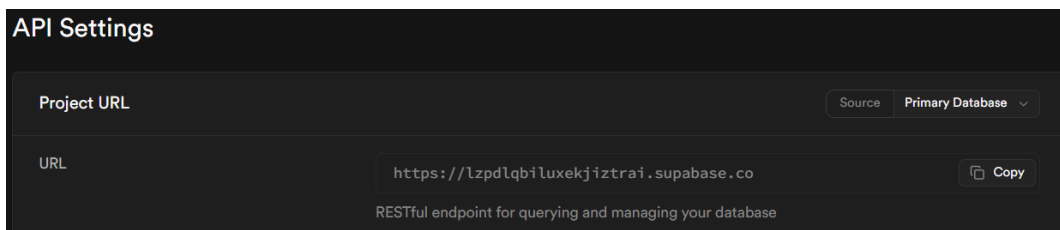
Dans le menu déroulant à gauche de l'écran, il va falloir aller sur "Project Settings" :



Quand on sera dans "Settings", il faut aller sur "Data API" :



Vous avez trouvé l'url de votre base de données :



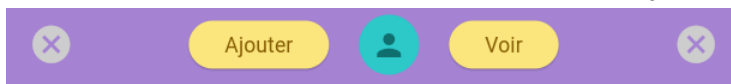
Maintenant, dans la partie code flutter de votre application, nous allons aller dans notre "main" et placer l'url et la clé publique obtenue précédemment. Nous allons les mettre comme ci-dessous :

```
Future<void> main() async {  
  // Initialisation de Flutter  
  WidgetsFlutterBinding.ensureInitialized();  
  
  // Initialisation de Supabase  
  await Supabase.initialize(  
    url: 'https://lzpdlqbiluxekjiztrai.supabase.co',  
    anonKey: 'eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJpc3MiOiJzdXBhYmFzZSIsInJlZiI6Imx6dGc',  
  );  
}
```

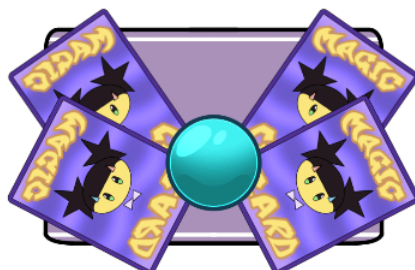
Utilisation de l'application :

Quand vous êtes sur l'application, vous avez le choix entre ajouter, modifier, supprimer ou regarder des cartes.

Avec l'accueil ci-dessous, on va commencer par ajouter une carte.



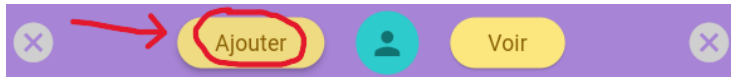
Magic Card



Vous êtes actuellement sur Magic Card !
Bienvenue sur votre compte personnel pour gérer vos cartes !

🔍 Rechercher une carte...

En cliquant sur “ajouter” ci-dessous, voila ce qui apparaît :



Vous serez redirigé vers une page “ajouter une carte”, sur celle-ci, vous allez devoir entrer les données suivante (Le nom de la carte, la description, choisir la rareté et choisir une image) :

A savoir que la donnée “rareté” est une valeur déjà existante, donc nous n’avons qu’à la choisir.

Après avoir rempli le formulaire de création d’une carte, il ne nous reste qu’à cliquer sur “ajouter”.

En ayant cliqué sur ajouter", la carte sera présente sous la barre de recherche de l'application.

Magic Card



Vous êtes actuellement sur Magic Card !
Bienvenue sur votre compte personnel pour gérer vos cartes !

 Rechercher une carte...



Mafinator

Un mafinator est un reptile, sa taille peut varier entre 25cm et 1m70. Ce monstre peut raser des villes entières faites en bloc de construction.

Rareté : légendaire



Maintenant si nous voulons modifier une carte il nous suffit de cliquer sur le crayon azure :



Mafinator

Un mafinator est un reptile, sa taille peut varier entre 25cm et 1m70. Ce monstre peut raser des villes entières faites en bloc de construction.

Rareté : légendaire



En cliquant sur le crayon, une pop up apparaît, si nous avons une faute d'orthographe ou que l'on décide de vouloir changer des choses, il est possible de le faire.


Modifier la carte

Nom
Mafinator

Description
Un mafinator est un reptile, sa taille peut varier entre 25cm et 1m70. Ce monstre peut raser des villes entières faites en bloc de construction.


Rareté
légendaire

Changer l'image



Annuler Sauvegarder


Maintenant, imaginons que nous voulons supprimer une carte, c'est possible. Il suffit de cliquer sur la poubelle rouge :



Mafinator

Un mafinator est un reptile, sa taille peut varier entre 25cm et 1m70. Ce monstre peut raser des villes entières faites en bloc de construction.

Rareté : légendaire



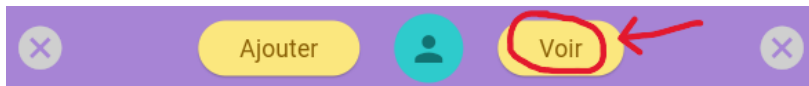
En appuyant sur la poubelle, une pop up apparaît, vous aurez le choix entre le supprimer ou le laisser.

Confirmation

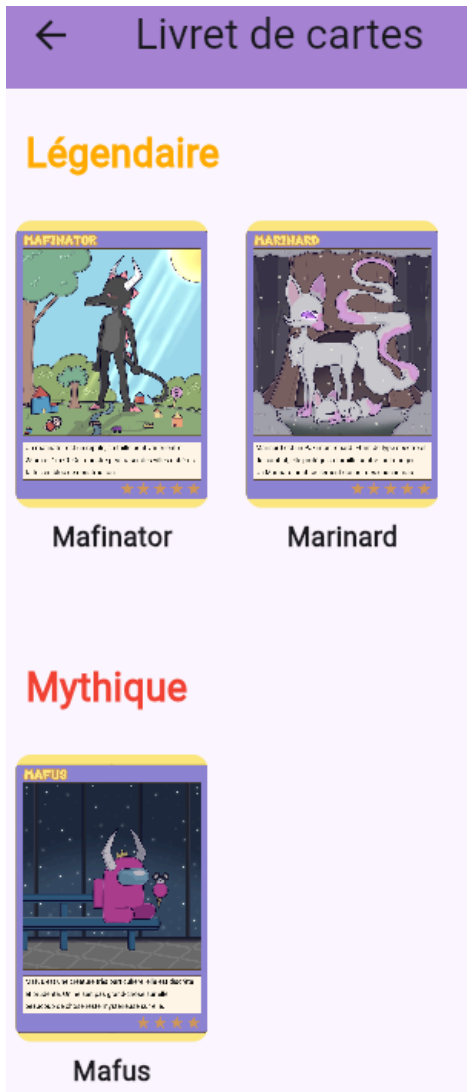
Voulez-vous vraiment supprimer cette carte ?

Non Oui

Pour finir, il nous reste à cliquer sur le bouton “voir” :

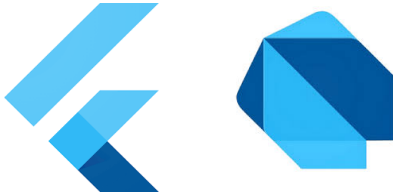


En cliquant sur le bouton “voir”, nous allons pouvoir regarder nos cartes rentrer dans l'application :

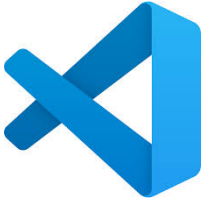


Logiciels utilisés :

→ Flutter/Dart



→ Visual studio code



→ Supabase



→ Figma



Conclusion :

Ce projet m'a permis de découvrir et de mettre en pratique de nouvelles compétences, notamment dans la gestion de base de données avec Supabase. J'ai pu concevoir une application créative et originale, orientée vers un public passionné d'illustration et d'univers imaginaires.

En partant de l'idée jusqu'à la réalisation technique, j'ai appris à structurer un projet, à gérer les contraintes de temps et à résoudre des problèmes techniques. Je suis satisfaite du travail accompli et motivée à poursuivre dans le développement d'applications mobiles plus complexes.