

The image features a dark blue background with several thin, parallel teal lines in the corners, creating a sense of depth and a modern, tech-oriented aesthetic. These lines are located in the top-left, bottom-left, and bottom-right corners.

GamerZone

FORUM

Sommaire

- Contexte et origine du projet
- Présentation du concept
- Présentation technique
- Organisation du projet
- Conclusion

Contexte et origine du projet

NOTRE PROJET DE FORUM, BAPTISÉ "GAMERZONE", EST NÉ D'UNE PASSION COMMUNE POUR LES JEUX VIDÉO ET LE DÉSIR DE CRÉER UNE COMMUNAUTÉ DYNAMIQUE ET INTERACTIVE AUTOUR DE CET UNIVERS CAPTIVANT.

LE CONTEXTE ACTUEL DES JEUX VIDÉO EST MARQUÉ PAR UNE POPULARITÉ CROISSANTE, AVEC DES MILLIONS DE JOUEURS À TRAVERS LE MONDE PARTAGEANT LEUR PASSION ET LEURS EXPÉRIENCES SUR DIVERSES PLATEFORMES EN LIGNE. CEPENDANT, NOUS AVONS CONSTATÉ QU'IL MANQUAIT UN ESPACE DÉDIÉ SPÉCIFIQUEMENT AUX JOUEURS, OÙ ILS POURRAIENT ÉCHANGER, DISCUTER, PARTAGER DES CONSEILS, ET TROUVER DES INFORMATIONS PERTINENTES SUR LEURS JEUX PRÉFÉRÉS.

C'EST DANS CE CONTEXTE QUE NOUS AVONS DÉCIDÉ DE CRÉER GAMERZONE, UN FORUM EN LIGNE DESTINÉ AUX PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO. NOTRE OBJECTIF EST DE FOURNIR UNE PLATEFORME CONVIVIALE ET ACCESSIBLE, OÙ LES JOUEURS DE TOUS HORIZONS PEUVENT SE RETROUVER, INTERAGIR ET S'ENTRAIDER.

Présentation du concept

1. PARTAGE D'EXPÉRIENCES : LES JOUEURS PEUVENT PARTAGER LEURS EXPÉRIENCES DE JEU, DISCUTER DES ASPECTS POSITIFS ET NÉGATIFS D'UN JEU SPÉCIFIQUE, DONNER DES CONSEILS ET DES ASTUCES, ET MÊME PARTAGER DES CAPTURES D'ÉCRAN OU DES VIDÉOS DE GAMEPLAY.

2. RECHERCHE DE RECOMMANDATIONS : LES UTILISATEURS PEUVENT POSER DES QUESTIONS SUR LES JEUX AUXQUELS ILS S'INTÉRESSENT ET DEMANDER DES RECOMMANDATIONS PERSONNALISÉES EN FONCTION DE LEURS PRÉFÉRENCES. LES AUTRES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ PEUVENT PARTAGER LEURS PROPRES RECOMMANDATIONS EN FONCTION DE LEUR EXPÉRIENCE.

Présentation du concept

3. ACTUALITÉS ET CRITIQUES : GAMERZONE PEUT ÉGALEMENT FOURNIR DES INFORMATIONS SUR LES DERNIÈRES ACTUALITÉS ET LES SORTIES DE JEUX, AINSI QUE DES CRITIQUES DE JEUX PAR LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ. CELA PERMET AUX UTILISATEURS D'ÊTRE CONSTAMMENT INFORMÉS DES NOUVELLES TENDANCES ET DES JEUX LES PLUS POPULAIRES.
4. DISCUSSIONS THÉMATIQUES : LE FORUM PEUT ÊTRE ORGANISÉ EN DIFFÉRENTES CATÉGORIES DE JEUX, TELLES QUE LES JEUX D'ACTION, LES JEUX DE RÔLE, LES JEUX DE STRATÉGIE, ETC. LES UTILISATEURS PEUVENT PARTICIPER À DES DISCUSSIONS SPÉCIFIQUES À UN GENRE DE JEU QUI LES INTÉRESSE LE PLUS, CE QUI FACILITE LA RECHERCHE D'INFORMATIONS PERTINENTES.
5. COMMUNAUTÉ ENGAGÉE : GAMERZONE PEUT FAVORISER LA CRÉATION D'UNE COMMUNAUTÉ ENGAGÉE DE JOUEURS PASSIONNÉS. LES UTILISATEURS PEUVENT INTERAGIR, ÉCHANGER DES IDÉES, NOUER DES AMITIÉS ET MÊME ORGANISER DES SESSIONS DE JEU EN LIGNE AVEC D'AUTRES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ.

Présentation Technique

Architecture:

L'architecture de notre forum repose sur une approche client-serveur avec une séparation entre le frontend et le backend, une base de données relationnelle pour stocker les données, une communication HTTP pour les échanges entre le client et le serveur. Cette architecture permet d'assurer une structure claire et une gestion efficace des fonctionnalités du forum.

Présentation Technique

Technologies:

Pour la réalisation du forum j'utilise SQL et un gestionnaire de base de données pour le stockage des données, Go pour le développement côté serveur (backend) et la gestion des requêtes, ainsi que HTML, CSS et JavaScript pour créer une interface utilisateur attrayante et interactive. Ces technologies sont choisies pour leurs fonctionnalités, leurs performances et leur compatibilité avec les besoins du projet

Présentation Technique

Langages utilisés:



Base de
données(gestion de
la base de
données)



Frontend
(interface
utilisateur)



Backend
(serveur)

Organisation du projet

Nous utilisons la plateforme TRELLO pour notre projet, par ailleurs j'ai adopté une approche basée sur la méthodologie Agile, qui met l'accent sur l'adaptabilité, la livraison itérative des fonctionnalités et l'amélioration continue.

Nous avons mis en place un backlog des fonctionnalités, qui est en fait une liste des fonctionnalités prioritaires que nous souhaitons implémenter dans le forum. Ces fonctionnalités peuvent inclure des tâches telles que l'inscription des utilisateurs, la publication de messages, la gestion des sujets, etc.

Pour organiser notre travail, nous utilisons des sprints, qui sont des cycles de développement courts et itératifs. Chaque sprint se concentre sur la mise en œuvre d'un ensemble spécifique de fonctionnalités du backlog. À la fin de chaque sprint, je m'assure que la fonctionnalité est utilisable et nous évaluons notre progression.

Modèle Kanban

Visible par l'espace de travail

Tableau

Power-ups

Automatisation

Filtre

Partager

Backlog

Backlog

1

[Exemple de tâche]

1

Ajouter une carte

Conception

Conception de la base de données

Mise en place de l'interface
utilisateurImplémentation des fonctionnalités
d'utilisateurFonctionnalités des sujets et des
catégories

Fonctionnalités avancées

Sécurité et gestion des utilisateurs

Rendu du projet

Conception & Recherche

1

Ajouter une carte

À faire

À faire

1

Ajouter une carte

En cours

En cours

1

[Exemple de tâche]

Ajouter une carte

Révision du code

Révision du code

15 juin

[Exemple task]

[Exemple task]

Ajouter une ca

Conclusion

En conclusion, notre projet de forum "GamerZone" vise à créer une plateforme en ligne dynamique pour les passionnés de jeux vidéo. En utilisant des technologies telles que SQL, Golang, HTML, CSS et JavaScript, l'architecture mise en place est solide pour garantir un fonctionnement fluide. Grâce à l'approche agile de développement, nous apportons des améliorations continues. Notre objectif est de fournir un espace interactif où les joueurs peuvent partager leurs expériences, discuter des dernières tendances et découvrir de nouveaux jeux. GamerZone aspire à devenir un lieu de référence pour les joueurs, favorisant l'interaction, l'apprentissage et la convivialité.