DOSSIER DE SYNTHESE

Projet Wakfu Tournament

Pour le titre de développer web et web mobile de niveau 5

Julie PICCO

Année 2022 à Elan Formation

1. Introduction
2. Présentation

Je m’appelle Julie PICCO, j’ai 32 ans et je suis actuellement en reconversion professionnel.

Ayant un attrait pour ce qui est relié à l’informatique mais également à la création artistique, j’ai commencé par faire une formation en tant qu’infographiste en 2014/2015. Le marché du travail dans ce domaine étant assez particulier j’ai décidé de compléter mes compétences avec une formation de développeur web et web mobile.

1. A propos d’Elan formation

J’ai découvert Elan formation par le biais du site pole emploi lors de ma recherche d’une formation de développeur web.

Elan formation est un centre de formation qui privilégie l’individualisation de sa formation grâce à un suivi pédagogique et un accompagnement sur mesure.

Le titre professionnel de développeur web et web mobile que propose Elan formation m’a fortement intéressé car il complète parfaitement ma formation précédente.

En effet, celui-ci propose de nous offrir comme compétences professionnelles de développer la partie **front-end** d’une application web ou web mobile, c’est à dire la partie visible d’un site (communément appelé interface utilisateur) et de développer la partie **back-end**, c’est-à-dire tout ce qui est relié avec les bons fonctionnements du site en y intégrant les recommandations de sécurité.

source : <https://elan-formation.eu/pedagogie>

<https://elan-formation.eu/formation/19754>

1. Présentation du projet
2. A propos du projet

Le projet Wakfu Tournament est un site web qui permet la création et l’organisation d’un tournois en rapport avec le jeu Wakfu.

Wakfu est un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) tactique créé en 2012 par Ankama Games, une filiale du groupe Ankama.

Les tournois ne sont pas une fonctionnalité principale du jeu mais peuvent être organisé de manière amateure par les joueurs.

L’idée de ce projet m’est donc venue car j’affectionne particulièrement ce jeu et sa communauté et vu qu’il n’existe rien d’officiel en ce qui concerne les tournois j’ai voulu créer un site qui pourrait correspondre à l’attente de certains joueurs et joueuses.

source : https://www.ankama.com/fr/a-propos

1. Compétence couverte par le projet
2. La partie Front-end

* **Maquetter une application**

Dans un premier temps, il a fallu faire un *modèle conceptuel de données ( MCD)* à l’aide du logiciel *looping* afin d’écrire de façon formelle les données qui seront utilisées pour le projet ainsi de connaitre leur relation entre elles.

J’ai ensuite réalisé *une maquette fonctionnelle (ou wireframe)* afin de créer le visuel de la futur interface utilisateur du projet qui permet également de travailler l’ergonomie de celui ci et de pouvoir s’organiser dans les tâches à accomplir. Pour ce faire, j’ai utilisé l’application FIGMA.

* **Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable**

Une fois le maquettage terminé et quelques fonctionnalités commencés, il a fallu réaliser une l’interface à l’aide D’HTML et de CSS qui puisse s’adapter à différent format (smartphone, ordinateur, tablette…).

* **Développer une interface utilisateur web dynamique**

L’ajout de fonctionnalités supplémentaires et/ou différentes lorsque l’utilisateur est connecté. L’ajout de script afin de rendre les pages web dynamique à l’aide de Javascript.

* **Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu**

Une fois connecté l’utilisateur aura un accès facil à la modification de son profil ou même à la suppression de son compte s’il le désir.

1. La partie Back-end

* **Créer une base de données**

J’ai créé une base de données afin de pouvoir stocker les informations nécessaires au bon fonctionnement du site à l’aide d’HeidiSQL.

* **Développer les composants d’accès aux données**

J’ai mis en place l’accès ainsi que la manipulation des données entre le site et la base donnée possible via Doctrine et le langage SQL

* **Développer la partie back-end d’une application web ou web mobile**

Le développement de la partie back-end a été faite à l’aide d’un framework de PHP appelé symfony 5, de l’utilisation de la programmation orienté objet (POO) et d’un design pattern Model-View-Controller (MVC).

* **Respect des normes de sécurités**

Je me suis assurée de la sécurité des données enregistrées par l’utilisateur et de la possibilité à l’utilisateur changer et de supprimer ses données personnelles s’il le désir.

1. Cahier des charges
2. Fonctionnalité du site

Le site a pour objectif qu’une personne puisse organiser et/ou de s’inscrire à un tournois. Pour ce faire, il faut qu’un utilisateur puisse s’enregistrer pour pouvoir se connecter et ainsi avoir accès aux fonctionnalités principales du site.

{ A TRAVAILLER LORSQUE LA PAGE D'ACCUEIL SERA PRESENTE !!!

Lorsque l’on arrive sur le site en tant que visiteur, nous avons donc accès à la page d’accueil. Celle-ci présentera un Stream en cours d’un tournois ou une rediffusion ainsi qu’un carrousel des prochains tournois à venir.

}

La barre de navigation proposera au visiteur un menu déroulant tournois ou il pourra avoir accès à la liste des tournois à venir et celles des tournois terminés, un menu déroulant qui concerne les équipes ou il pourra avoir accès à la liste des joueurs ainsi que des équipes existantes. Il pourra avoir accès à la page des règlements de bonne conduite et pour finir à l’inscription et la connexion au site.

1. Inscription et Connexion

Lorsqu’un utilisateur décide de s’inscrire sur le site, il lui sera demandé un minimum d’information.

Il devra choisir un pseudonyme qui sera unique à l'utilisateur, une adresse mail, un mot de passe, une confirmation de mot de passe ainsi qu’une case à cocher pour l’acceptation des conditions d’utilisations des données.

Le formulaire d’inscription devra bien évidemment respecter les consignes de sécurité afin de se prémunir de différentes failles tel que la faille XSS, les injections SQL et bien d’autres. (Voir sécurité)

Une fois enregistré, l’utilisateur sera redirigé vers la page de connexion afin de se connecter. Il devra y renseigner le mail, ainsi que le mot de passe qu’il a choisi lors de son enregistrement au site.

Le visiteur aura également la possibilité de s’identifier et de se connecter avec son compte Discord de manière sécurisé.

Pour ce faire, j’ai utilisé les documentations ainsi que les bundles fournit par OAuth / Social Interaction for Symfony : KnpUOAuth2ClientBundle.

Une fois connecté l’utilisateur aura de nouvelles fonctionnalités.

Le menu déroulant "tournois" proposera un lien supplémentaire vers la création d'un tournois et le menu déroulant "équipes" proposera un lien vers la création d'une équipe.

Le pseudonyme de l'utilisateur ainsi qu'un avatar par défaut remplaceront les boutons inscription et connexion et permettront en cliquant dessus d'avoir accès aux liens de son profil, de son compte et à la déconnexion.

1. Compte et profil utilisateur

J'ai voulu scinder les informations de l'utilisateur en deux parties d'instinct.

Une partie compte, ou l'utilisateur aura accès à ses informations confidentiels et une partie profil qui sera visible du public.

1. La partie compte

Dans la partie compte et afin de respecter le **règlement général sur la protection des données** (**RGPD**), l'utilisateur pourra modifier (changer d’email et/ou modifier son mot de passe) ou supprimer les informations de celui-ci afin de respecter son droit à l'oubli.

Lors de la suppression du compte, une confirmation sera demandée afin d'éviter une suppression involontaire.

1. La partie profil

Dans la partie profil, l'utilisateur aura un bouton de modification de celui-ci, ou il pourra y modifier son avatar et rajouter des informations supplémentaires et non nécessaires tels qu'un pseudonyme lié à son compte Discord et un lien vers sa chaîne Twitch.

En ce qui concerne la modification de l'avatar, j'ai dû faire en sorte de me prémunir de la **faille upload** en mettant des conditions sur les images pouvant être envoyé. Afin d'éviter d'avoir un autre élément qu'une image ou un élément trop lourd, il a fallu mettre des formats autorisés (jpeg, jpg, png et webp) et une taille limite de 200Ko.

L'utilisateur a également dans son profil 3 onglets, un onglet "Personnages", un onglet "Equipes" et un onglet "Tournois Organisés".

Dans l'onglet "Personnage", il pourra créer un personnage en relation avec le jeu via le lien "ajouter un personnage".

L'utilisateur sera renvoyé vers un formulaire lui demandant :

* Le serveur de son personnage
* Le nom de son personnage
* Sa classe
* Son genre
* Sa nation
* Et Sa guilde (s'il en possède une)

Une fois enregistré le personnage apparaitra dans l'onglet "Personnages".

Dans l'onglet "Equipes", l'utilisateur aura la possibilité de voir dans quelles équipes il appartient. Une petite couronne sera présente à côté du nom de l’équipe si l’utilisateur est leader de celle-ci.

Il aura également 2 liens qui lui seront proposé, un lien pour créer son équipe et un autre lien pour en rejoindre une équipe.

Et pour finir dans l'onglet "Tournois organisé", l'utilisateur aura la possibilité de voir tous les tournois qu'il a créé ainsi qu'un lien vers la création de tournois.

1. Les équipes

Dans un souci d'ergonomie, de performance et de gestion, l'utilisateur est limité à la possession de 3 équipes au maximum. Il lui sera bien évidement possible de quitter une équipe afin de pouvoir en rejoindre ou en créer une nouvelle.

Les équipes sont également limité à 6 utilisateurs par équipe, tout simplement car il n'est pas possible dans le jeu Wakfu d'avoir une équipe au-delà de 6 joueurs.

1. Rejoindre une équipe

L’utilisateur aura accès à toutes les équipes existantes via le lien "Liste des équipes" dans la barre de navigation. Il pourra se renseigner sur chacune d'entre elles en appuyant sur le bouton "plus d'info" qui le redirigera sur la page de profil de l'équipe.

Le profil d'une équipe indique dans quel serveur elle se trouve, qui est son leader, sa date de création, son avatar, les tournois auxquels elle a participé, les tournois où elle est actuellement inscrite ainsi que les utilisateurs déjà dans l'équipe.

Un bouton rejoindre l'équipe sera présent si l'utilisateur ne se trouve pas dans l'équipe.

Si l'utilisateur possède déjà 3 équipes un message "vous ne pouvez pas rejoindre d'avantage d'équipes" sera présent et si l'équipe est complète un message "Equipe complète" sera affiché.

Lorsqu'il cliquera sur le bouton "rejoindre équipe" l'utilisateur rejoindra simplement l'équipe.

Une fois dans l'équipe, un bouton quitter l'équipe lui sera proposé.

1. Création

Lors de la création d'une équipe, l'utilisateur sera envoyé vers un formulaire demandant :

* Le nom de son équipe
* Son serveur
* Une image représentant son équipe (s’il ne choisit pas une image, il aura une image par défaut).
* Et une description

Une fois enregistré, l'utilisateur deviendra leader de son équipe et pourra apporter des modifications à celle-ci ou bien la supprimer.

Le leader sera celui qui pourra inscrire son équipe à un tournois. J'ai fait ce choix afin d'éviter qu'une équipe puisse être inscrite deux fois dans un tournois par deux utilisateurs différents.

1. Les tournois

(LIMITER LES TOURNOIS)

1. Rejoindre un tournois

Une fois leader d'une équipe, celui-ci pourra choisir un tournois afin d'y inscrire son équipe. Il aura accès à la liste des tournois via la barre de navigation dans le menu tournois et tout comme pour la liste des équipes, il pourra se renseigner sur chaque tournois en appuyant sur le bouton "plus d'info".

Les informations disponibles d'un tournois sont les dates de début et de fin de celui-ci, qui est l'

1. Création d'un tournois