



# Projet Web Avancé

LE PENDU

Calleemallay Krishen, Ly Georges | 30 Octobre 2019

# SOMMAIRE

Introduction.....	2
Présentation du site.....	3
Difficultés rencontrées.....	4
Conclusion.....	5

## Introduction :

Nous devons cette année réaliser un projet web avancé à l'aide du framework Vue JS.

Ce projet étant libre, nous avons choisis de réaliser un jeu : Le Pendu. Plutôt classique.

Il s'agit d'un jeu solo, le but étant de deviner le mot caché le plus rapidement possible. (avant de finir pendu !)

URL du site :

GitGub : Krishen-clm

Cahier des charges :

- Web interface built with HTML, CSS and Vue.js
- Web server built with Node.js and Express
- User authentication (and registration if your application requires it)
- CRUD interactions with the server
- Data persistence is optional : in-memory is good enough, but you can try to write to the the system (no database!)
- Deployed on Google Cloud Platform or Glitch

## Présentation du site :

Notre site se présente sous la forme d'un jeu. Tout d'abord l'utilisateur peut choisir de créer un compte puis s'identifier, ensuite la partie peut commencer.

Après identification, le joueur est invité à deviner le mot, pour ce faire il propose une lettre, si le mot contient cette lettre alors celle-ci s'affichera sur les différents champs de textes. En revanche, si le mot ne contient pas cette lettre, alors le pendu commence : chaque erreur décompté, le pendu sera dessiné, étape par étape. Il y a également un champ « Lettres utilisés : » pour que l'utilisateur puisse voir les lettres déjà rentrées. Si celui-ci essaie de rentrer une lettre déjà utilisée, alors la validation du caractère ne fonctionnera pas. Et si l'utilisateur essaie également de rentrer un caractère ayant une taille différente de 1 alors le champ de texte indique une erreur en devenant rouge et ce qui est entré n'est pas ajouté aux « Lettres utilisés ».

Au bout de 3 mauvaises réponses, un indice apparaît afin d'aider le joueur.

Au bout de 12 mauvaises réponses, le pendu est totalement dessiné et le joueur a perdu. Il aura donc le choix entre réessayer ou se déconnecter

Si l'utilisateur parvient à trouver tous les mots sans avoir fait totalement dessiner le pendu celui-ci gagne et peut donc se déconnecter.

L'utilisateur pourra bien sûr se déconnecter à tout moment et sortir du jeu (et revenir sur la page d'identification) en cliquant sur le bouton déconnecté en haut à gauche

## Difficultés rencontrées :

Nous avons essayé de répondre aux exigences du cahier des charges, cependant nous avons rencontrés quelques difficultés :

Tout d'abord nous avons mis beaucoup de temps à adapter le nombre de « cards » devant apparaître en fonction du nombre de lettres dans le mot à faire deviner.

Ensuite la difficulté a été de trouver le moyen de regarder si la lettre entré fait partie du mot et si c'est le cas alors on l'a remplacé partout dans les « cards » où c'est nécessaire et il faut compter le nombre de fois où elle apparaît pour la déduire du nombre de lettre restante à trouver en fonction du nombre de lettres dans le mot. Mais après plusieurs recherches sur des tutos et forums nous avons finalement réussi à mettre en place cela avec difficultés et beaucoup de temps investi.

Le stockage des réponses sur le serveur a été un problème pour nous car nous avons perdu trop de temps sur la compréhension du fonctionnement de node et à réussir à effectuer notre première requête. Ainsi le temps nous a manqué dans le projet, non pas pour sa faisabilité mais pour sa compréhension.

L'architecture nous a également posé un gros problème car après lu le tutoriel et ce l'être fait expliqué par d'autres élèves l'ayant compris, nous n'arrivions toujours pas à réellement comprendre comment cela fonctionne. Ainsi ne voulant pas prendre le risque d'avoir des erreurs en scindant notre projet en plusieurs vue et le temps nous manquant, nous avons décidé d'abonné l'utilisation de router dans notre projet et de ne faire qu'une seule vue.

Le problème majeur que nous avons rencontré concerne le déploiement de notre projet sur Glitch. Lors du déploiement, les derniers commit n'étaient pas pris en compte, il ne s'agissait pas de la version finale.

Pour remédier à ce problème nous avons essayé de cloner notre projet sur un nouveau repository. Cette solution n'a pas fonctionné, donc nous avons supprimé le projet sur GitHub pour le recréer sous le même nom afin que vous ayez le bon lien sur votre tableur.

## Conclusion

D'un point de vue technique ce projet a été très enrichissant, nous avons découvert un nouvel outil qui s'avère relativement pratique. Les compétences que nous avons pu développer au cours de ce projet seront plus que bénéfiques pour la suite de notre parcours professionnel.

D'un point de vue personnel, cela conforte Krishen dans son idée de s'orienter dans la programmation WEB lors de son prochain stage, Georges quand à lui préfère s'orienter vers le réseau.

Cependant, il reste quelques améliorations à apporter sur le site, notamment au niveau du design, mais aussi de l'interaction avec l'utilisateur.