





Tuteur: Grozavu Nistor

FOUGHALI Karim

MADY Nolan LAMIA AID

Licence 3<sup>ième</sup> année – Informatique

#### 1. Introduction

L'objectif du projet est de développer un jeu interactif à connotation culturelle. Le jeu consiste à deviner un pays, à partir d'un drapeau, en cliquant sur une carte ayant aucune indication (sans les noms de pays et sans les noms des villes). Et on gagne de point si on indique correctement le pays sur la carte ou on s'approche du pays à une distance de 100 km.

Le point varié entre 0 et 2000.

#### 2. <u>Répartition des tâches</u>

Etant donné que la réalisation de ce jeu nécessitait beaucoup d'effort intellectuels et de recherches, et suite à la situation liée au Covid19 nous avons obtenu un résultat satisfaisant de notre projet.

La partie Front-End a été réalisée par ma binôme Lamia AID, l'utilisation de la librairie, Html, du CSS pour le style ...

La partie Back-End a été réalisée par Mady Nolan, la base de données, Php, l'interface d'administration, la suppression des comptes joueurs, les stockages de données ...

### 3. <u>Présentation</u>

Le jeu est formé de trois grandes parties :

- L'espace public (l'utilisateur peut jouer sans se connecter)
- L'espace privé (l'utilisateur peut se connecter afin de jouer et enregistrer ses scores)
- L'espace administrateur.

#### I. PARTIE FRONT END DU JEU

### A. L'espace public

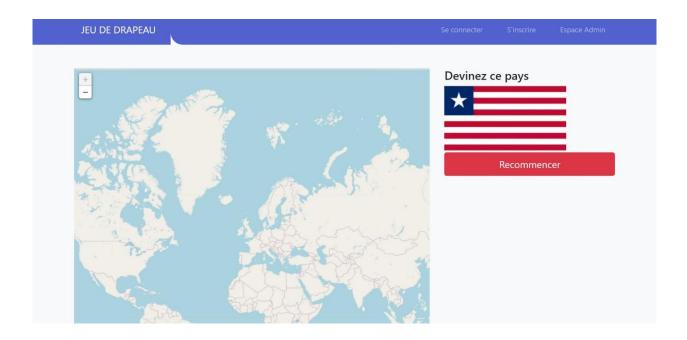
L'espace public est aussi la page d'accueil du jeu, toute personne désirant se cultiver peut jouer librement sans pour autant créer un compte et générer des points.

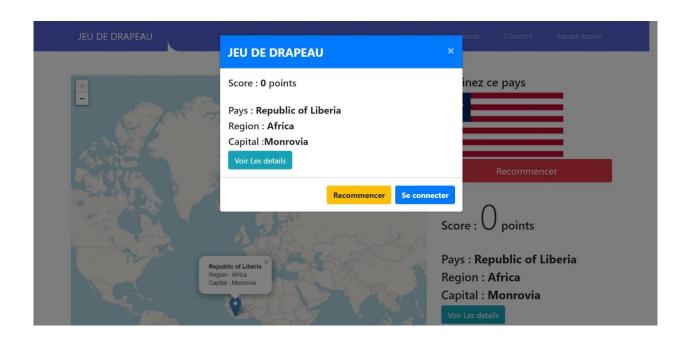
L'objectif du jeu est de cliquer en devinant le pays par l'image du drapeau affichée à côté de la carte du monde.

L'utilisateur, après avoir deviné le pays correspondant au drapeau, est censé cliqué sur la carte pour obtenir un score. Dans le cas contraire les points ne lui seront pas attribuer alors il sera obligé de recommencer.

Comme il s'agit de se cultiver, l'utilisateur peut cliquer sur l'onglet « voire les détails » qui conduira à une page de la CIA (Central Intelligence Agency) décrivant sommairement l'historique du pays, la capitale, la population, sa devise et autres.

#### Ainsi lorsqu'on clique sur l'écran :



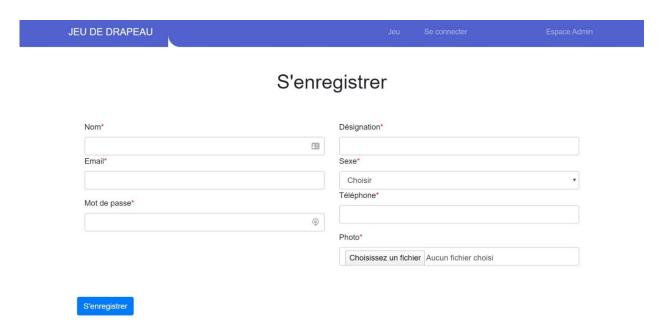


### L'authentification du joueur

L'utilisateur peut s'authentifier afin de reprendre son jeu, au cas où s'il possédait déjà un compte et son mot de passe dans l'application



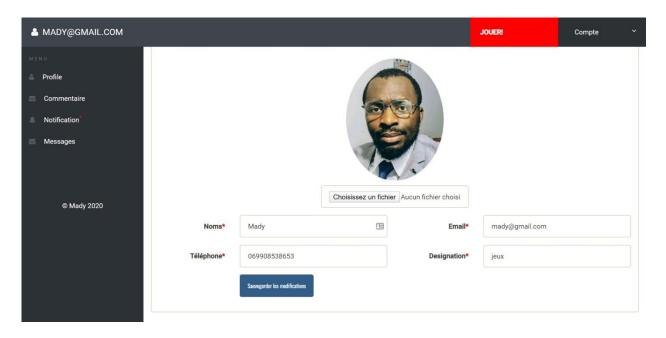
Le jeu peut plaire à l'utilisateur libre et lui permettre de s'inscrire ou s'enregistrer pour la première fois, dans ce cas il sera à l'obligation de mettre sa photo profil afin d'être authentifier.

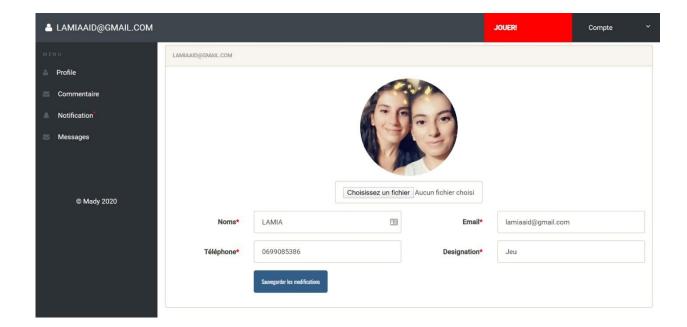


### B. <u>L'espace privé du joueur ou de l'utilisateur</u>

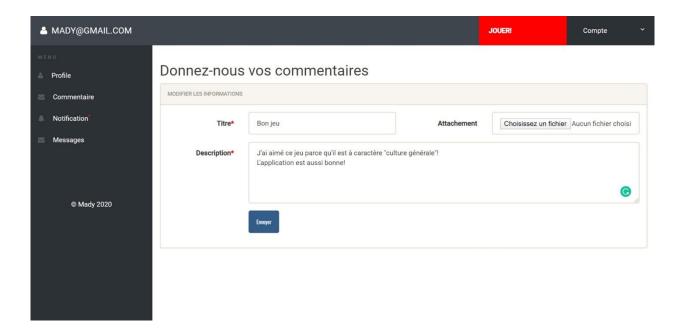
### a. L'espace du joueur

Dans cet espace, le joueur peut modifier sa photo profil si celle-ci devient obsolète ou ne lui plait plus, son numéro de téléphone, son adresse mail, son nom et les sauvegarder. Il peut accéder au jeu via l'onglet droit audessus de sa photo profil ou se déconnecter carrément.

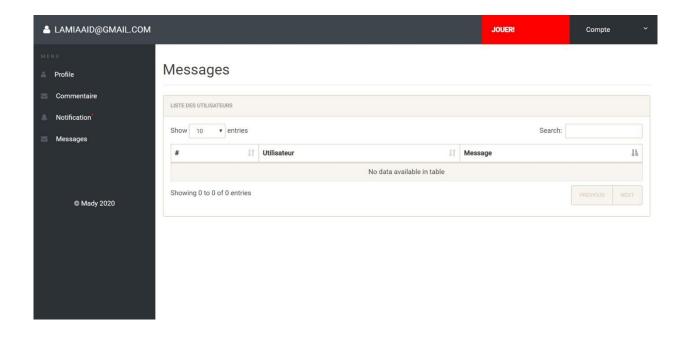




Cette section permet à l'utilisateur d'envoyer un commentaire à l'administrateur



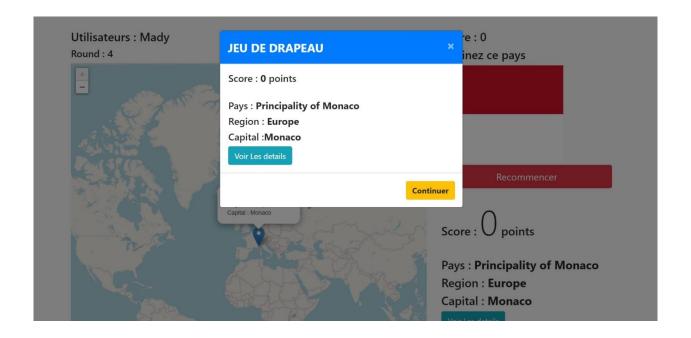
Cette section permet de voir les messages venant de l'utilisateur

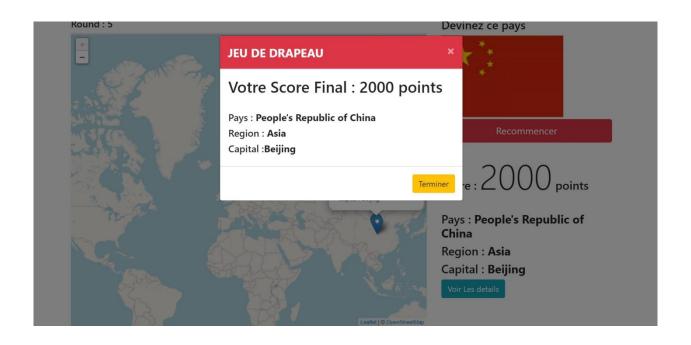


Nous avons vu ci-dessus les étapes d'inscription d'un nouvel utilisateur ou d'un utilisateur déjà existant et différente section de son espace admin.

Cet espace nous décrit que l'utilisateur « Lambda » est déjà inscrit et joue au jeu

L'espace dispose de 5 rounds. A la fin, le jeu affiche le score final et directement le score est enregistré à la base de données.



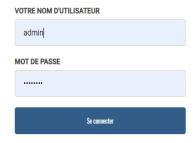


### II. LA PARTIE BACK END DU JEU

### C. <u>L'espace Administrateur</u>

Il permet à l'administrateur de Contrôler la plateforme du jeu et de gérer les utilisateurs.

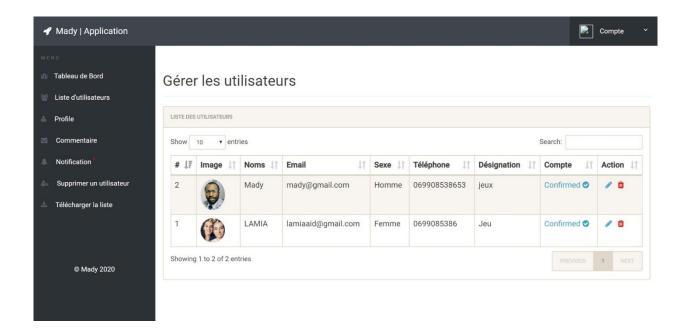
### Administrateur | Se Connecter



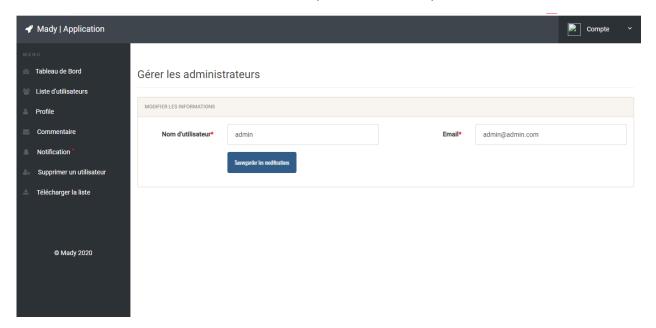
Le tableau de bord de l'administrateur du jeu après s'être connecter Composer des plusieurs sections.



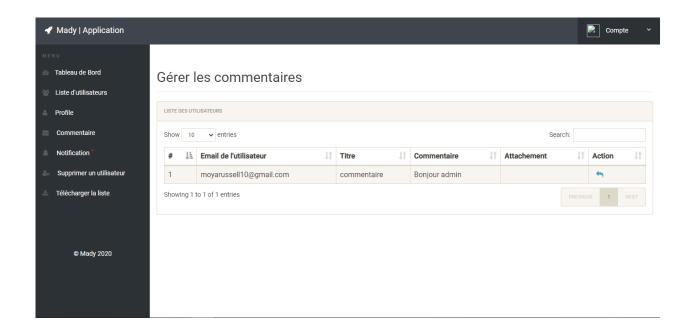
Cette section permet de gérer des utilisateurs, changer l'ordre des utilisateurs



Cette section consiste à modifier son profil en tant qu'administrateur

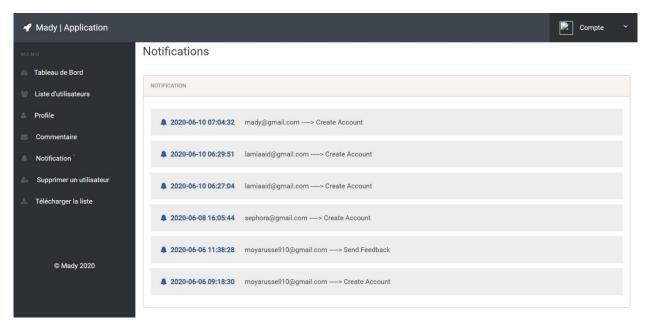


Cette section consiste à gérer les commentaires des utilisateurs y compris leurs pièces jointes.

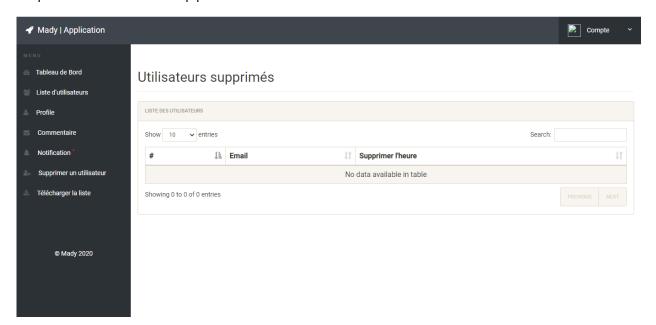


La page notifications pour voir les notifications des utilisateurs :

Cette section nous permet de voir des notifications des utilisateurs : la création d'un compte, un message d'accuser de réception, et autres.



Cette section nous permet de voir des utilisateurs supprimer, leur email et l'heure à laquelle ils ont été supprimé.



La dernière section consiste à télécharger la liste des utilisateurs afin de le concerver comme archive.

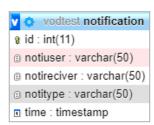
## 4. <u>Installation</u>

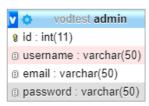
L'installation du jeu nécessite l'application xampp et WampServer pour l'application Windows

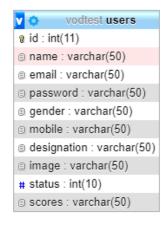
Créer une base de données et exécuter les requêtes « Sql » se trouvant dans le fichier « db.sql »

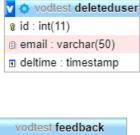
Après création de la base de données, on peut configurer le fichier **config.php** se trouvant dans le dossier « **includes** »

### 5. <u>Base de données</u>









```
vodtest feedback
id: int(11)
sender: varchar(50)
reciver: varchar(50)
title: varchar(100)
feedbackdata: varchar(500)
attachment: varchar(50)
```

nsole

### 6. Conclusion

#### Difficulté rencontrée

Le travail en équipe nécessite la présence physique mais à cause de la pandémie nous avons eu du mal à s'adapter pour travailler à distance.

Les coordonnées géographiques des pays ne s'affichent pas mais le jeu fonctionne parfaitement et prêt à jouer.

#### Bonne nouvelle

Nous avons acheté un domaine et mis le jeu en ligne afin de permettre aux gens de jouer gratuitement et se cultiver.

# Table des matières

Introduction	2
Répartition des tâches	2
Présentation	2
PARTIE FRONT END	3
<ul> <li>A) L'espace public</li> <li>B) L'espace privé de chaque joueur or</li> <li>7</li> </ul>	
PARTIE BACK END	10
C) L'Espace Administrateur	10
Installation	14
Base de données	15
Conclusion	16