

PROJET HANGMAN WEB

VAULT 698

Par Yoan Commeau
Et Alexis Dupin

Documentation Technique.
Réponses aux problématiques.

SOMMAIRE

1. Décomposition du projet et phases clés.

2. Répartition des tâches.

3. Gestion du temps et priorités.

4. Stratégie de documentation.

1-Décomposition du projet et phases clés.

Tout d'abord nous avons décomposé le travail à fournir en plusieurs parties :

- Choix du thème.
- Création des différentes pages web nécessaires.
- Adaptation de notre code du Hangman pour coller au fonctionnement du html/css.
- Création des liaisons des pages en elles et création du formulaire permettant de jouer au Hangman.
- Création du formulaire d'inscription pour enregistrer les statistiques sous un pseudo particulier.
- Sauvegarde des données utilisateur.
- Création du PDF de rendu de projet et du README.

Nous n'avons pas vraiment défini de phases clés, car toutes les parties occupaient une importance égale dans la réussite du projet.

2- Répartition des tâches.

Pour la répartition des tâches, il convient tout d'abord de préciser que nous avons récupéré dans la grande majorité le Hangman parfaitement fonctionnel de Yoan, auquel nous avons ajouté un système de statistiques inspirés de celui que Alexis a pu faire dans le sien.

Partant de ce fait, Yoan a fait une grande partie du back étant donné sa bien meilleure connaissance dans son code fait pour le dernier

projet. Que ce soit le nom des variables, l'utilisation des fonctions, il a pu gagner du temps en connaissant parfaitement ce dans quoi il plongeait.

Il a pu relier efficacement le golang au html en un minimum de temps.

Dans la continuité de cette réflexion, Alexis s'est plus penché sur le front, l'apparence graphique et l'interface. Il s'est occupé d'aller récupérer directement des captures d'écran dans le jeu Fallout 4 pour ne pas se compliquer à trouver des images aléatoires sur internet qui n'aurait probablement pas convenues à nos idées.

Globalement nous avons tout les deux fait du front et du back, mais nous nous sommes réparti les tâches de telle sorte que le temps utilisé soit optimisé au maximum.

3- Gestion du temps et priorités.

Pour la gestion du temps, nous nous sommes fixés de finir ce projet dans le temps des cours que nous avons, et le temps s'est trouvé être notre plus grand ennemi, les cours étant d'une quantité réduite.

Les priorités étaient d'avoir un Hangman fonctionnel tout d'abord, tout en ayant une interface de jeu agréable et unique. Remplir les objectifs donnés par le sujet du mieux possible.

4-Stratégie de documentation.

Pour la documentation, étant donné que nous partions sur un jeu connu, dont nous connaissions le fonctionnement, nous avons utilisé nos connaissances et le jeu en lui-même pour rester fidèle à celui.

Pour le code golang, nous avons utilisé les cours en notre possession, nous avons effectué des recherches internet quand nous coïncions sur certaines parties de notre code. Nous avons un peu utilisé

ChatGPT, mais essentiellement pour nous expliquer des aspects de code que nous n'aurions pas compris.

Pour le html et le css, nous avons procédé à la même documentation que pour le golang. Possédant moins de connaissances dans ces « langages de programmations », Alexis à dû passer un peu plus de temps à se renseigner sur le fonctionnement de chacun de ces langages.

Dans l'ensemble, nous avons essayé de nous cantonner essentiellement à ce que nos cours nous ont appris, et à ce que nous pouvions apprendre d'utile en plus, beaucoup via des recherches, un peu via l'aide d'IA. (Qui ont été plus ou moins compétente pour expliquer quand nous coinions ...)

Nous espérons que vous aurez eu plaisir à tester notre projet
Vault 698.

Par ailleurs, saurez-vous pourquoi le Vault est numéroté 698 ?