

# ShareGames

---

Résumé du TPI

AVRIL-MAI 2023

Billegas Lucas

I.DA-P4B

Maître d'apprentissage : M. Garcherry



## Situation de départ

Afin d'obtenir mon Certificat Fédéral de Capacité et, par conséquent, valider ma formation, il y a un travail de diplôme nommé Travail Pratique Individuel (TPI) qui dure 88 heures, soit l'équivalent de 11 jours de travail. La veille, nous recevons notre énoncé qui contient le cahier des charges. Mon projet est un site sur les jeux vidéo qui permet de poster des jeux pouvant être commentés et notés par les utilisateurs connectés. Les utilisateurs ont la possibilité de chercher des jeux, de voir les commentaires et la moyenne d'un jeu. Les administrateurs peuvent supprimer les différents commentaires et gérer les jeux (modification, suppression, création).

## Mise en œuvre

J'ai réalisé mon projet en utilisant un modèle graphique « template », qui m'a permis de faire toute la partie visuelle du site. Ensuite côté serveur, j'ai utilisé PHP et MySQL. Pour la réalisation du site, j'ai décidé d'utiliser la méthodologie en six étapes. J'ai découpé les tâches par fonctionnalités (user story) et leur ai donné un ordre d'importance. J'ai mis toutes ces tâches dans le « Product Backlog ».

Pour m'assurer de la qualité et du bon fonctionnement des fonctionnalités, j'ai créé un plan de test qui fait référence aux différentes « user story ». J'ai réalisé ces tests chaque jour pour être sûr de ne pas être passé à côté d'un bug ou qu'une nouvelle fonctionnalité en casse une autre.

Pour finir, pour avoir un suivi plus précis et pouvoir remplir le planning effectif, j'ai noté tout ce que j'ai fait dans un journal de bord.

## Résultats

Le site est utilisable par les utilisateurs et il est complètement fonctionnel. Le cahier des charges a été respecté et deux fonctionnalités supplémentaires ont été implémentées, telles que la pagination ainsi que la possibilité de garder son avatar.

Une documentation utilisateur a été rédigée. Elle explique chaque page avec ses différentes fonctionnalités. Une documentation technique a également été écrite. Quant à elle, elle permet de comprendre un peu mieux le code source, les technologies utilisées ainsi que la démarche et la réflexion par rapport au projet.