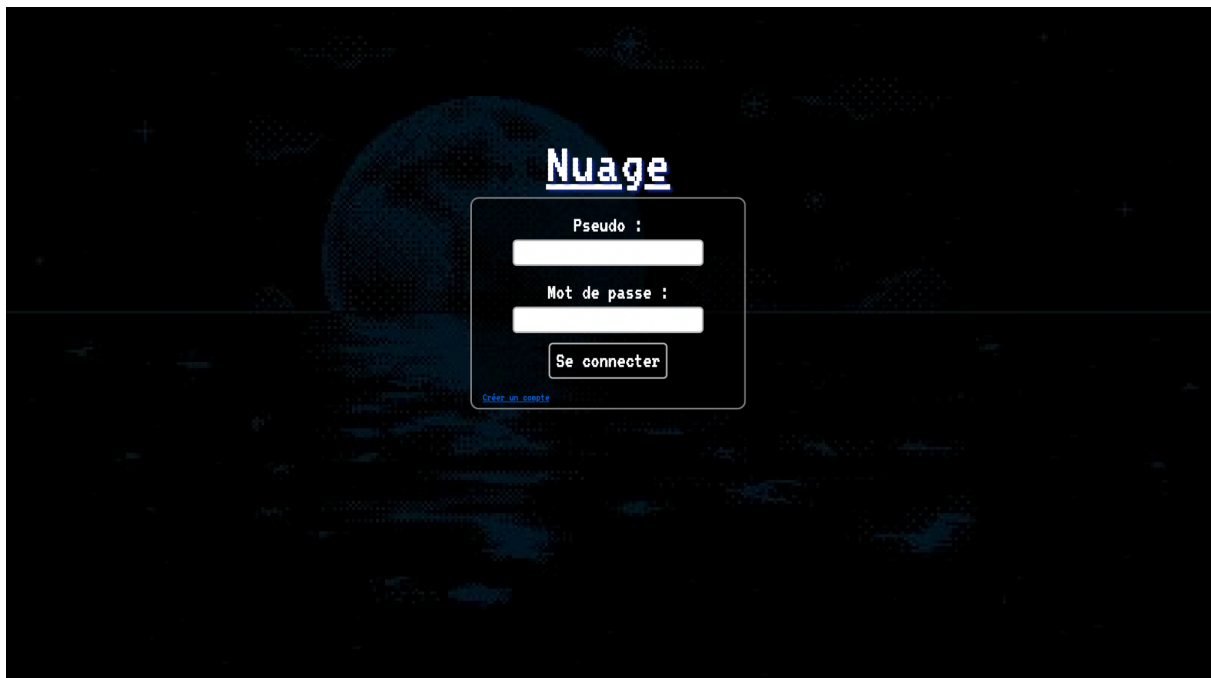


Rapport de Projet S3

Informatiques **NUAGES**

- Interface du site web



Allez sur la page /connexion/connexion pour se connecter sur Nuage, le site web **vous avertit si vous renseignez le mauvais MDP, ou le mauvais Pseudo.**

Si vous essayez de naviguer sur d'autres pages en modifiant l'URL alors que vous n'avez pas de session, **le site va vous renvoyer automatiquement sur la page de connexion.**

Si vous n'avez pas de compte, vous pouvez en créer un en appuyant sur le petit bouton en bas à gauche de l'interface. (Vous devez rentrer une adresse de mail valide lors de la création du compte)

Afin de faciliter la vérification du code, **tous les utilisateurs ont comme mot de passe : "123"**. Pour vérifier que la BDD fonctionne bien, utilisez l'utilisateur "david", on a inséré des données manuellement à cette utilisateur dans la BDD.



Lorsque vous vous connectez, vous vous retrouvez face à cette interface vous souhaitant la bienvenue.

3 boutons se situent dans la barre de navigation, comme leur nom l'indique, ce sont les différentes pages qui ont été demandées pour la réalisation du projet.

Pour éviter d'élargir inutilement le rapport, nous allons simplement énoncer tout ce que les pages permettent de faire :

❖ **Boutique**

- Affiche la liste des jeux avec, leur date de sortie, note moyenne et leur prix. Dans le cas où le jeu n'a aucune note ou qu'il est gratuit, le site nous l'indique.
- On peut filtrer les jeux par "date de parution", "nombre de vente", "note moyenne"

❖ **Jeu (Lorsqu'on clique sur un jeu)**

- Une description du jeu avec son synopsis, sa date de sortie, son éditeur / développeur ainsi que sa note moyenne et ses genres.
- Le bouton qui permet d'acheter le jeu, dans le cas où on n'a pas l'âge ou qu'on a pas l'argent nécessaire, le site nous l'indique.

- La liste des commentaires et des succès. Dans le cas où on a acheté le jeu, on nous offre la possibilité de mettre un commentaire, et de modifier un commentaire déjà existant. (Aller sur la page Profil pour voir les jeux achetés par l'utilisateur).
- Pour chaque commentaire est affiché la date d'achat du joueur, sa note ainsi que son commentaire. Pour les succès, si on passe le curseur dessus, on obtiendra les informations sur le succès (et sa date d'obtention si le joueur l'a débloqué)

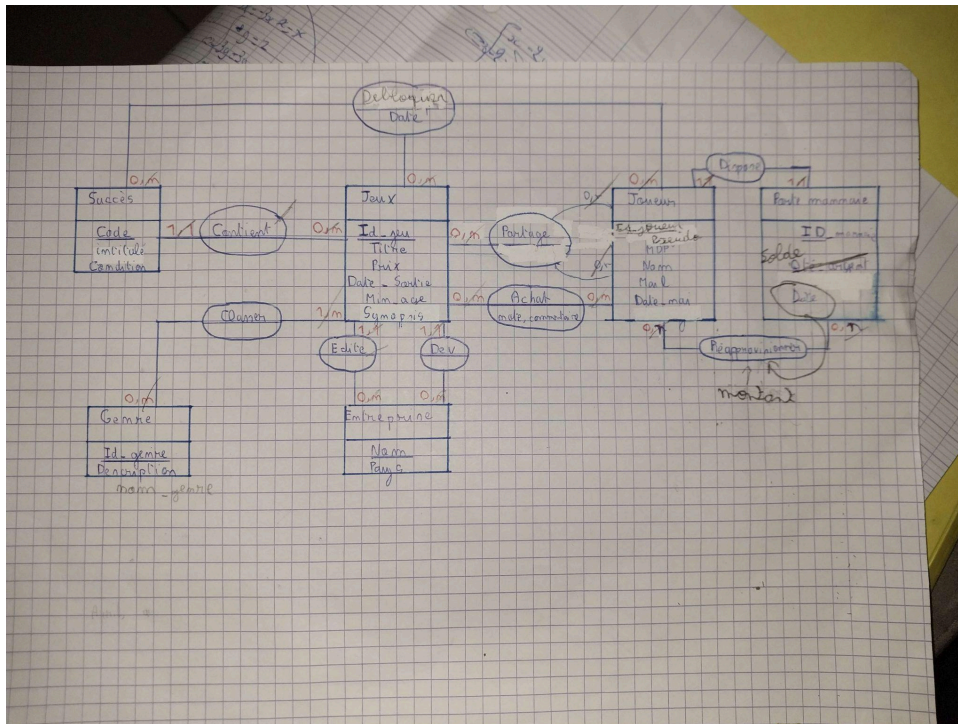
❖ Recherche

- Comme son nom l'indique, il permet de faire une recherche d'un jeu vidéo.
- On peut filtrer la recherche en fonction du genre, de l'éditeur ou du développeur. Les filtres ne sont pas dépendants ! C'est-à-dire que vous pouvez filtrer par genre ET par éditeur ET par développeur.
- Lorsque vous appliquez un filtre, un bouton apparaît pour vous proposer de supprimer les filtres.

❖ Profil

- Il affiche les infos personnelles du joueur, son nom, son mail et sa date de naissance. Il affiche aussi le nombre de jeux qu'il a acheté, prêté et partagé.
- Profil nous propose aussi de modifier notre solde, on peut augmenter le solde jusqu'à un maximum de 999.
- La liste des amis, on peut envoyer des requêtes d'amis, supprimer des amis, accepter des requêtes d'amis. Supprimer un ami supprimera tous les jeux partagés ou prêtés avec lui.
- La liste des jeux que le joueur possède, ainsi que la liste des jeux qui sont partagés avec lui.

- Présentations des étapes 1 et 2



L'étape 1 du projet, des ternaires ont été utilisés pour les Succès ainsi que pour les partages.

Le schéma ne le mentionne pas, mais une auto-jointure à la table Joueur est nécessaire pour faire les amis.

```

> __pycache__
> static
> templates
  > connexion
    <> accueil.html
    <> boutique.html
    <> jeu.html
    <> profil.html
    <> recherche.html
  db.py
  dump.sql M
  main.py M

1 DROP TABLE IF EXISTS entreprise CASCADE;
2 DROP TABLE IF EXISTS genre CASCADE;
3 DROP TABLE IF EXISTS joueur CASCADE;
4 DROP TABLE IF EXISTS jeu CASCADE;
5 DROP TABLE IF EXISTS ami CASCADE;
6 DROP TABLE IF EXISTS succes CASCADE;
7 DROP TABLE IF EXISTS classer CASCADE;
8 DROP TABLE IF EXISTS reapprovisionnement CASCADE;
9 DROP TABLE IF EXISTS achat CASCADE;
10 DROP TABLE IF EXISTS partage CASCADE;
11 DROP TABLE IF EXISTS debloquer CASCADE;
12
13 CREATE TABLE entreprise(
14     nom varchar(30) PRIMARY KEY,
15     pays varchar(20)
16 );
17
18 CREATE TABLE genre(
19     id_genre serial PRIMARY KEY,
20     nom_genre varchar(20) NOT NULL
21 );
22
23 CREATE TABLE joueur(
24     pseudo varchar(20) PRIMARY KEY,
25     mdp varchar(100) NOT NULL,
26     nom varchar(30) NOT NULL,
27     mail varchar(50) NOT NULL,
28     date_naissance date NOT NULL,
29     url_avatar varchar(200) NOT NULL,
30     solde numeric(5, 2) default 0 NOT NULL
31 );
32
33 CREATE TABLE ami(
34     pseudo1 varchar(20),
35     pseudo2 varchar(20),
36     statut int, -- 0 = attente ; 1 = accepté
37     PRIMARY KEY (pseudo1, pseudo2),

```

L'étape 2 du projet se situe dans le fichier dump.sql, le fichier crée les tables nécessaires ainsi que l'insertion des données pour tester les fonctionnalités du code.

date	nom_edite	chiffre_affaire	total_vente	total_partage	total_succes	moyenne_note
2024-12-22	Digital_Sun	29.99	1			4.00
2024-12-16	Riot_Games	0.00	1			5.00
2024-12-15	ZTEK_Studio	4.99	1			4.70
2024-12-13	ZTEK_Studio	4.99	1			4.00
2024-12-03	Theorycraft_Games	0.00	1			4.50
2024-11-29	Theorycraft_Games	0.00	1			5.00
2024-11-25	Spike_Chunsoft	19.99	1			5.00
2024-11-22	Spike_Chunsoft				1	
2024-11-21	Theorycraft_Games	0.00	1			4.20
2024-11-20	Spike_Chunsoft				2	
2024-11-14	Mihoyo	0.00	1			4.80
2024-11-12	KOEI_TECMO	69.99	1			4.10
2024-11-03	Spike_Chunsoft			2		
2024-09-12	ZTEK_Studio	4.99	1			4.00
2024-08-19	Mihoyo	0.00	1			4.50
2024-07-11	KOEI_TECMO	69.99	1			4.90
2024-07-04	Mihoyo	0.00	1			3.80
2024-06-10	Arrowhead_Game_Studios	39.99	1			4.00
2024-05-11	Digital_Sun	29.99	1			5.00
2024-05-02	KOEI_TECMO	69.99	1			3.10
2024-04-18	Maxestlà	0.00	1			3.10
2024-04-18	PlayStation_Studio	59.99	1			4.50
2024-04-15	Zeekerss	9.75	1			4.70
2024-04-10	PlayStation_Studio	59.99	1			4.70
2024-03-20	Arrowhead_Game_Studios	39.99	1			5.00
2024-03-12	PlayStation_Studio	59.99	1			5.00
2024-03-12	Zeekerss	9.75	1			4.80
2024-03-10	Arrowhead_Game_Studios	39.99	1			4.80
2024-02-18	FromSoftware	59.99	1			4.20
2024-01-10	FromSoftware	119.00	2			4.15
2024-01-10	Zeekerss	9.75	1			0.00
2023-12-09	Project_Moon	24.99	1	2	1	4.80
2023-11-25	Spike_Chunsoft	19.99	1			5.00
2023-11-22	Double_Stallion	29.99	1			4.40
2023-11-19	FromSoftware	59.99	1			0.10
2023-11-19	Zeekerss	9.75	1			5.00
2023-11-15	Double_Stallion	29.99	1			3.90
2023-11-13	Project_Moon	24.99	1			4.50
2023-10-20	Ankama_Games	0.00	1			4.70
2023-10-15	Thomas_Moon_Kang	5.99	1			4.70
2023-09-25	Double_Stallion	29.99	1			4.60
2023-09-25	Thomas_Moon_Kang	5.99	1			4.80
2023-09-15	Ankama_Games	0.00	1			4.80
2023-09-10	Ankama_Games	0.00	1			3.80
2023-08-21	FromSoftware	59.99	1			5.00
2023-08-02	Digital_Sun	29.99	1			4.30
2023-07-23	FromSoftware	59.99	1			3.50
2023-06-14	Riot_Games	0.00	1			4.30
2023-06-12	Project_Moon	0.00	1			3.90
2023-05-23	Maxestlà	0.00	1			4.80
2023-04-12	Project_Moon	0.00	1			4.90
2023-03-16	Project_Moon	22.99	1			4.20
2023-03-12	Motion_Twin	24.99	1			5.00
2023-03-06	Project_Moon	0.00	1			4.80
2023-01-10	Roblox_Corporation	0.00	1			3.50
2022-10-10	Project_Moon	24.99	1			4.90
2022-02-15	Motion_Twin	24.99	1			5.00
2022-02-12	Maxestlà	0.00	1			4.50
2021-10-09	Project_Moon	22.99	1			4.90
2021-09-22	Thomas_Moon_Kang	5.99	1			4.40

La vue nous permet de regarder chaque jour, le chiffre d'affaires, le nombre de vente, le nombre de partage, le nombre de succès ainsi que la moyenne pour chaque éditeur.

Par exemple, le 03/11/2024, 2 jeux de Spike Chunsoft ont été partagés (Si on vérifie la table “partage”, c’est bien le cas).

pseudo1	pseudo2	id_jeu	date_partage
BlazedSora	david	1	2023-12-09
Gammandi	david	14	2023-12-09
BlazedSora	KebabIsGood24	10	2024-11-03
david	Zerio	2	2024-11-03

(4 rows)

- Une description technique des fonctionnalités du site web

Des docstrings ont été écrits pour la compréhension des codes, néanmoins **quelques remarques** :

La fonction pour chercher un ami a été codée en JavaScript, on n'a pas utilisé psycopg car si on l'avait utilisé, la page devait se refresh à chaque fois qu'on tapait une lettre, ce qui n'est pas pratique. Néanmoins on a utilisé psycopg pour la recherche des jeux.

Correction de quelques problèmes qu'on a eu pendant la soutenance

- "Le partage des jeux ne prend pas en compte l'âge de l'utilisateur"

C'est une condition qu'on avait oublié de vérifier lorsqu'on faisait les appels SQL.

Pour le corriger, on a ajouté cette condition à la ligne 365

```
EXTRACT(YEAR FROM age(date_naissance)) >= %s
```

Où `EXTRACT(YEAR FROM age(date_naissance))` est l'âge de l'utilisateur, et `%s` est l'âge minimum pour jouer au jeu.

- "Le solde crée une erreur si on a une somme à 3 chiffres"

Le problème était tout bête, lors de la soutenance, le solde était égale à :

```
solde numeric(4, 2) default 0 NOT NULL
```

Ainsi, le solde était limité à 4 chiffres, avec 2 chiffres après la virgule, donc un maximum de 99.99.

Pour régler le soucis, on a simplement changé le 4 en 5, ainsi la limite de solde est désormais de 999.99.

```
solde numeric(5, 2) default 0 NOT NULL
```

- "On ne peut pas modifier les infos personnelles du joueur"

Une fonctionnalité qu'on a oublié d'ajouter lors de la soutenance, néanmoins cette fonctionnalité n'est pas écrite dans les consignes du projet, d'où notre oubli, cette fonctionnalité est donc une amélioration du projet.

Etant donné qu'on ne peut pas ajouter de fonctionnalité après la soutenance, on va juste expliquer la manière de le faire si on devait le faire

Pour réaliser cette fonctionnalité, le code ressemblerait à celui utilisé lors de la création d'un compte, sauf qu'à la place de mettre des INSERT, on aurait mis des UPDATE.

- **D'éventuelles pistes d'améliorations de votre travail.**

Voici la liste des améliorations faites que le sujet nous l'a pas indiqué :

- Ajout d'un avatar pour chaque joueur
 - ◆ Un avatar sélectionné aléatoirement lors de la création du compte !
- Un bouton déconnexion
 - ◆ Étonnamment, le sujet ne fait aucune mention de cette fonctionnalité, nous l'avons donc ajouté pour la cohérence.
- Affichage des informations sur le jeu dans Boutique
 - ◆ Affichage de la date de sortie, son prix, sa moyenne pour chaque jeu.
- Informe le joueur sur le jeu
 - ◆ Est ce que le jeu est gratuit ? Est ce qu'on a mis un commentaire ? Est ce qu'il a l'âge pour jouer ? Est ce qu'il est trop pauvre pour acheter le jeu ?
Le site web nous l'informe !
- Possibilité de supprimer les filtres
 - ◆ Ajout qui semblait logique de l'implémenter.
- Possibilité de supprimer un ami de sa liste
 - ◆ Malheureusement, les amitiés ne sont parfois pas éternelles !
C'est pourquoi nous avons ajouté cette fonctionnalité.
- Possibilité de voir la liste des requêtes d'amis envoyés / reçus
 - ◆ C'est important de savoir qui souhaite être notre ami, et à qui nous avons envoyé des demandes d'amis !
- Interface WEB superbe !
 - ◆ Le client nous donne aucune condition pour le style de son site web, on s'est donc occupé de cette tâche afin d'offrir au client un site web super joli !

- **Répartition du travail**

- ★ **LIV David**

- **Page de connexion**
- **Page de recherche**
- **Page de jeu**
- **HTML & CSS & JavaScript**

- ★ **SAMASSEKOU Abdelkader**

- **Page de boutique**
- **Page de profil**
 - **Partage des jeux**
 - **Ajout d'ami**
 - **Suppression d'ami**
 - **Ajout de solde**
 - **... Tout ce qui concerne la page Profil**