

# HangmanWeb

## 01 - Structure du projet et étapes essentielles.

Le projet HangmanWeb a été organisé en différentes étapes cruciales afin de garantir un développement fluide et performant. Tout d'abord, j'ai entamé ma compréhension du fonctionnement du jeu de pendu dans sa version en ligne de commande. Par la suite, j'ai élaboré et défini les fonctionnalités par défaut requises, en mettant en place une approche artistique sobre en utilisant le cyan et le noir afin de créer une interface élégante et cohérente sur toutes les pages.

Un logo bicolore, représentant un pendu, a également été créé pour être visible sur toutes les pages de l'application afin de renforcer l'identité visuelle. Une fois que les pages de jeu, le score et le menu ont été structurés, j'ai ensuite intégré mon code existant, qui était initialement conçu pour le jeu en ligne de commande, dans l'architecture du site. Grâce à cette méthode par étapes, une transition méthodique a été assurée et a permis une gestion optimale du projet.

## 02 - Répartition des tâches entre les membres de l'équipe.

Le projet HangmanWeb a été organisé en différentes étapes cruciales afin de garantir un développement fluide et performant. Tout d'abord, j'ai entamé ma compréhension du fonctionnement du jeu de pendu dans sa version en ligne de commande. Par la suite, j'ai élaboré et défini les fonctionnalités par défaut requises, en mettant en place une approche artistique sobre en utilisant le cyan et le noir afin de créer une interface élégante et cohérente sur toutes les pages.

### **03 - Stratégie d'organisation du travail.**

Afin de m'organiser de manière efficace, j'ai suivi des étapes en me fixant des objectifs précis et concis. Après la première analyse, j'ai classé les tâches selon leur importance, en mettant l'accent sur la structure visuelle et l'interface, avant de me pencher sur la logique déjà présente dans le jeu. Grâce à cette priorité, j'ai pu consacrer suffisamment de temps à la création d'une charte graphique cohérente et à assurer un rendu esthétique avant de me pencher sur les détails techniques.

### **04 - Gestion du temps et des priorités.**

La planification du temps a été basée sur la priorité des éléments visuels, car l'algorithme de base du jeu était déjà élaboré. Une grande partie de mon emploi du temps a été consacrée à la création de la structure et à la mise en œuvre du design. Après avoir terminé la mise en forme, j'ai intégré le code source du jeu, en veillant à ce que tout soit bien intégré pour assurer le bon fonctionnement des pages. Grâce à cette approche, j'ai pu maintenir une cadence soutenue et réaliser un projet visuellement attrayant tout en respectant les échéances fixées.

### **05 - Stratégie adoptée pour se documenter.**

Afin de mieux comprendre et résoudre certaines questions techniques, j'ai adopté une approche variée en me documentant sur différents sites web spécialisés trouvés grâce à des recherches sur Google. Il a également été crucial d'utiliser ChatGPT, car cela m'a permis d'obtenir rapidement des réponses précises et des explications détaillées. Grâce à cette association de sources fiables, j'ai pu avancer de manière efficace et approfondir mes connaissances tout au long de mon développement.

### **Conclusion.**

Depuis l'analyse initiale jusqu'à la mise en production, le projet HangmanWeb a été une expérience enrichissante. Grâce à mon travail individuel, j'ai pu améliorer mes compétences en développement web et en gestion de projet, tout en respectant les limites imposées par l'utilisation exclusivement des bibliothèques standard de Go. En mettant en place une planification

méthodique et en organisant de manière réfléchie, le projet a conduit à une application fluide, complète et esthétique.