



Projet Flash

Joachim THIBOUT

Valentin SOURICE

Thibaud MAGNIEZ

Introduction

Bienvenue à bord de votre mission Puissance 4 !

Pendant 4 semaines, vous allez suivre différents cours qui vont vous enseigner les bases de 5 langages différents. A savoir : HTML, CSS, JavaScript, SQL et PHP.

En parallèle de vos cours numérique, vous devrez réaliser un projet qui va vous permettre de mettre en pratique les langages ci-dessus.

Le projet est décomposé en 4 grandes étapes :

- La partie HTML / CSS
- La partie JavaScript
- La partie PHP
- La partie base de données avec le SQL

(Veillez à lire ce document entièrement avant de commencer)

Encadrement

Un PO (Product Owner) sera disponible plusieurs fois par semaine afin de vous accompagner, de vous guider et de répondre à vos questions. Il sera également responsable de la notation.

Sentez-vous libre **d'exprimer toute incompréhension ou toute question ! C'est grâce à cela que nous identifions les difficultés de chacun** et que nous pouvons **vous aider à progresser dans le rythme qui est le vôtre.**

Pour ce projet, l'équipe de PO est composée de :

- Joachim THIBOUT - **HTML/CSS & JS**
- Valentin SOURICE - **PHP**
- Thibaud MAGNIEZ - **SQL**

Notation

A priori ce sujet devrait en intéresser plus d'un(e) !

Vous serez donc noté sur plusieurs critères et à différents moments. Comme expliqué précédemment, le projet est décomposé en 4 grandes étapes (vos 4 semaines). A chaque semaine, un langage sera mis en lumière pour vous permettre de faire avancer votre projet.

Vous serez noté chaque semaine et une note sera également attribué en fin de projet pour noter le projet dans sa globalité.

Pour qu'il n'y ai aucune surprise, les grilles de notation vous sont données dans les slides suivantes pour que vous sachiez exactement comment vous allez être noté. Vous trouverez également des explications pour chaque critères de notation.

Grille de notation - Groupe

Critère	SCRUM - 40	Communication & Cohésion - 40	Complet - 20	Répartition des tâches - 20	GIT - 20	Qualité du code - 20
HTML / CSS						
JavaScript						
SQL						
PHP						

Grille de notation - Groupe

- **Méthode SCRUM**

Réaliser un projet c'est une chose, le réaliser en équipe en est une autre !

Vous serez notés sur le bon usage de la méthode SCRUM. Référez vous à votre cours sur le sujet. Veillez, par exemple, à faire vos cérémonies et à maintenir à jour votre board (que ce soit papier ou trello).

- **Communication & Cohésion**

Savoir communiquer c'est savoir exprimer ses limites, ses idées ou simplement un malaise pour que l'équipe fonctionne de la meilleure des façon.

Chacun à sa place et chaque voix a le droit de se faire entendre. Veillez à ce que personne ne reste en retrait et pour cela, la communication est de mise.

Votre cohésion sera aussi votre capacité à fonctionner et travailler en équipe. Si l'un ou l'une d'entre vous à des facilités ou au contraire des difficultés, ce n'est pas une raison pour avancer seul ou rester en retrait.

- **Complet**

Votre projet est-il complet et fonctionnel ? Voici le critère !

- **Répartition des tâches**

Répartissez votre travail de façon pertinente. Si l'un ou l'une d'entre vous à des facilités, ce n'est pas une raison pour qu'il ou elle s'occupe des tâches les plus ardues. Rappelez-vous, vous avancez ensemble ! Finir un projet c'est bien mais arrivez au bout ensemble, c'est mieux !

- **Qualité du code**

Un code de qualité est indispensable pour le travail d'équipe ! Harmonisez-le et commentez-le. Pas de fran-glais ! Evitez la répétition de code, vous allez découvrir les fonctions, profitez-en. Et pensez à bien structurer votre projet.

- **GIT**

Vous serez notés sur votre utilisation de GIT. N'envisagez pas un projet sans repo ! Également, veillez à effectuer des commits pertinents et compréhensible.

Grille de notation - Individuelle

Critère	Implication - 50	Professionalisme - 30	Travail de groupe - 20
HTML / CSS			
JavaScript			
SQL			
PHP			
Projet global			

- **Implication**

Chaque semaine et pour la globalité du projet, vous serez notés sur votre implication dans le projet. Faites-vous le choix de persévérer dans la difficulté ? Ou au contraire de sortir votre téléphone et de prendre de plus longues pauses... Se former n'est pas juste technique, c'est aussi s'adapter et changer pour aller au bout des objectifs.

- **Professionalisme**

Considérez-vous dans un open-space en entreprise ! Chacun a le droit à sa concentration et au calme. Ce qui veut dire que l'on peut échanger en équipe mais dans le calme et que l'on respecte les horaires.

- **Travail de groupe**

Vous serez également notés sur votre capacité à travailler en groupe. Cette notion a été expliquée dans la slide précédente et il est ici important qu'à un niveau individuelle, chacun appréhende sa responsabilité dans le bon fonctionnement du groupe. Alors soyez proactif, échangez avec votre groupe et, intéressez-vous à l'évolution des membres et à la bonne compréhension de chacun. Ou au contraire, exprimez vos interrogations !

Objectif

Réaliser un projet sur 4 semaines grâce à ces 5 langages qui vous seront enseignés :

HTML, CSS, PHP, SQL et JavaScript

Etes-vous prêt(e) ?

On commence... Maintenant !

I^{ère} partie

Le projet

Le projet : The Power Of Memory

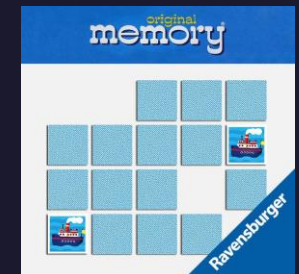
Vous allez développer un site internet qui permettra à vos utilisateurs de se challenger sur la performance de leur mémoire. Il s'agit d'un jeu simple en JavaScript, HTML et CSS qui sera déployé sur un site internet.

Attention, votre projet va graviter autour de ce jeu et un ensemble de fonctionnalités est attendu !

Principe du jeu :

Une grille aléatoire sera générée suivant la complexité choisie. Sous chaque case se situe une image et toutes les images sont cachées lors du début de la partie. L'utilisateur doit trouver les doublons le plus rapidement possible. En fin de partie, son score est enregistré sur le tableau des scores où figure la performance de tous vos utilisateurs et cela, par difficulté.

Pour rester dans le top 10, vos utilisateurs devront repousser les limites de leur mémoire !



2ère partie

Les pages attendues

Les pages attendues

Nous attendons de vous un **ensemble de pages** qui vont structurer de votre site :

- **Page d'accueil**
Cette page viendra décrire le site et ses fonctionnalités. Le contenu sera à rédiger par vos soins et vous choisirez également les illustrations.
Pour cette partie, nous vous fournirons 2 exemples afin de vous guider dans le choix graphique de la page. **Veillez choisir l'un ou l'autre, il n'y a aucune autre option.**
- **Page de login**
Afin que vos utilisateurs puissent se connecter à votre site et accéder au jeu, ils devront d'abord s'identifier. C'est ainsi que vous pourrez identifier vos joueurs et les enregistrer sur le tableau des scores.
- **Page d'inscription**
Vos nouveaux utilisateurs auront besoins de s'inscrire pour pouvoir jouer ! Cette page est là pour ça !
- **Page du jeu**
C'est sur cette page que vos utilisateurs accéderont à votre jeu : The Power Of Memory !
- **Page de contact**
Un utilisateur à une question, une remarque ou une suggestion ? C'est ici qu'il vous contactera !
- **Page des scores**
La page phare de votre site ! C'est ici que vos utilisateurs voudront voir s'afficher leurs pseudo avec leurs temps records !
- **Page mon espace**
Cette page permettra à l'utilisateur de modifier son email et son mot de passe.

Pour l'ensemble de ces pages, nous vous fournirons un PDF avec une maquette visuelle que vous pourrez reproduire en HTML et CSS.

Le métier de graphiste n'étant pas le votre, c'est pour vous guider que nous vous donnons un modèle, veillez à le suivre !

Les fonctionnalités attendues

Nous attendons de vous un **ensemble de fonctionnalités** qui vont venir graviter autour de votre jeu de mémoire. Toutes ces fonctionnalités seront détaillées dans le backlog. En voici un aperçu :

- **Connexion / Inscription**
Valider les formulaires, s'assurer de la validité des données et permettre à l'utilisateur d'accéder à son espace en ligne.
- **Le jeu**
Lors du lancement du jeu, l'utilisateur pourra choisir parmi 4 difficultés : facile, intermédiaire, expert et impossible.

Chaque difficulté aura une taille de grille différente : facile (5x5), intermédiaire (8x8), expert (12x12) et impossible (20x20).
- **Tableau des scores**
Il sera possible de trier les données et d'effectuer une recherche par pseudo afin de trouver le joueur de son choix.
- **Chat**
Un chat sera présent sur la page du jeu pour échanger avec tous les joueurs qui sont en train de jouer.
- **Formulaire de contact**
Un formulaire de contact permettra d'envoyer un email à l'administrateur du site.
- **Thème de jeu**
Vos utilisateurs pourront choisir un thème parmi une liste de 3 thèmes pour leur partie. En fonction de leur choix, les images du jeu vont différer. Par exemple : fruits & légumes, séries et films ou voyages. Ils vous appartiendra de définir les thèmes et de trouver vos images.

Votre journée type

Apprentissage avec le e-learning.
Étudiez votre cours pour vous
préparer à la mise en pratique.

9h – 11h

11h – 12h

12h – 13h

13h – 16h50

16h50 – 17h

Pause.

*Une sieste, un repas, un jogging ? Ce
que vous voulez, cette heure est pour
vous !*

La journée touche à sa fin.

*Peut-être est il temps de penser
SCRUM et de commencer à faire un
point en vue de la journée qui suit ?*

Reprise du développement.

*Pensez SCRUM, il sera peut être bon de
commencer par une cérémonie et un tour
de table.*

Reprise du développement.



3ème partie

Backlog

Partie 1



Backlog – Partie 1

Cette semaine, vous allez vous concentrer sur la partie HTML et CSS de votre projet.

Des maquettes vous seront fournies afin de vous donner la direction à prendre sur la création de vos pages. **Ne perdez pas de temps à vouloir faire un design spécifique sur toutes vos pages !** Suivez la maquette et allez au bout du backlog partie 1. S'il vous reste du temps, vous pourrez revenir sur du design personnalisé.

En revanche, aucune maquette n'est fournie pour la page du jeu, la page « mon espace » et la page du tableau des scores, c'est un choix volontaire ! Vous avez la structure des autres pages, reprenez-le et libre à vous de personnaliser ces parties là. Cela fait partie de votre notation.

Attention, ne brûlez pas les étapes ! Restez uniquement sur cette partie.

Le projet a été construit afin de vous permettre d'évoluer sereinement tout au long de votre projet.

Si vous brûlez des étapes, vous prenez le risque de pénaliser votre équipe et vous-même.

Bon courage ! Et surtout, amusez-vous !

Backlog – Partie 1

Ière Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX créer la structure de mon site

AFIN DE pouvoir commencer le développement de ma première page

Critères d'acceptation

- Je respecte une arborescence telle que (à vous d'ajuster) :
 - index.html (accueil)
 - myPage.html (vous aurez un fichier pour tout autre page)
 - assets (dossier contenant les ressources)
 - css
 - styles.css (pensez à décomposer vos fichiers)
 - js
 - scripts.js (pensez à décomposer vos fichiers)
 - images

- Mes fichiers HTML comprennent :
 - Le Doctype
 - La balise <html>
 - La balise <head> et son contenu
 - La balise <body>

Backlog – Partie 1

2ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX développer ma page d'accueil

AFIN DE pouvoir présenter mon site internet et diriger l'utilisateur vers son contenu

Critères d'acceptation

- La page d'accueil à un design similaire à la maquette fournie
- Les ressources CSS sont séparées par fichier. Exemple :
 - header.css
 - footer.css
 - main.css
- Le contenu de la page d'accueil se trouve sur le fichier index.html

Backlog – Partie 1

3ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX développer la page de connexion

AFIN DE pouvoir proposer à mon utilisateur de se connecter à son espace

Critères d'acceptation

- La page de connexion à un design similaire à la maquette fournie
- Le contenu de la page de connexion se trouve dans un fichier login.html

Backlog – Partie 1

4ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX développer la page d'inscription

AFIN DE pouvoir proposer à mon utilisateur de se créer un espace pour jouer à mon jeu

Critères d'acceptation

- La page d'inscription à un design similaire à la maquette fournis
- Le contenu de la page de connexion se trouve dans un fichier register.html

Backlog – Partie 1

5ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX développer la page de contact

AFIN DE pouvoir proposer à mon utilisateur de me contacter en cas de besoin

Critères d'acceptation

- La page de contact à un design similaire à la maquette fournie
- Le contenu de la page de connexion se trouve dans un fichier contact.html

Backlog – Partie 1

6ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX développer la page du jeu uniquement en HTML et CSS

AFIN DE pouvoir proposer à mon utilisateur de jouer à mon jeu depuis une page dédiée

Critères d'acceptation

- Le contenu de la page du jeu se trouve dans un fichier memory.html
- Une grille en 5 x 5 est créé à l'aide de la balise <table>
- 3 thèmes sont créés, vous téléchargerez donc toutes les images nécessaire à ces 3 thèmes.
Attention, la plus grande taille de grille est de 20 x 20, assurez vous d'avoir assez d'images.

- Le code permettant la création de la grille en 5 x 5 fonctionne également pour une grille en 20 x 20. Faites des tests !

Lorsque vous ferez le backlog JavaScript, vous dynamiserez votre jeu et également la génération de la grille.

- La page du jeu est créé.
Vous remarquerez que vous **n'avez pas eu de maquette**, il vous appartient de reprendre simplement la structure des autres pages pour que vous puissiez accueillir votre jeu.

Le design du jeu est à votre convenance ! Soyez inventif ☺

Attention

**Il est ici question du visuel de votre jeu et non du reste !
Contentez vous de créer le visuel du jeu et sa page dédiée.**

Backlog – Partie 1

7ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX développer la page du tableau des scores

AFIN DE pouvoir proposer à mon utilisateur d'accéder aux scores de tous les utilisateurs

Critères d'acceptation

- Le contenu de la page du jeu se trouve dans un fichier scores.html
- Le score s'affiche sous forme d'un tableau avec les colonnes suivantes :
 - Nom du jeu
 - Pseudo du joueur
 - Niveau de difficulté de la partie jouée
 - Score du joueur (en seconde pour notre jeu de mémoire)
 - Date et heure de la partie

- La page des scores est créé.
Vous remarquerez que vous **n'avez pas eu de maquette**, il vous appartient de reprendre simplement la structure des autres pages pour que vous puissiez accueillir le score de vos utilisateurs.

Le design du tableau est à votre convenance ! Soyez inventif 😊

Backlog – Partie 1

8ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX développer la page mon espace

AFIN DE pouvoir proposer à mon utilisateur d'accéder aux formulaires de modification du mot de passe et de l'email

Critères d'acceptation

- Le contenu de la page mon espace se trouve dans un fichier myAccount.html
- Sur la page se trouve le formulaire de modification de l'adresse email avec les champs suivants :
 - Ancien email
 - Nouvel email
 - Mot de passe

- Sur la page se trouve le formulaire de modification du mot de passe avec les champs suivants :
 - Ancien mot de passe
 - Nouveau mot de passe
 - Confirmer le nouveau mot de passe
- La page mon espace est créé.
Vous remarquerez que vous **n'avez pas eu de maquette**, il vous appartient de reprendre simplement la structure des autres pages pour que vous puissiez accueillir vos 2 formulaires.

Backlog – Partie 1

9ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

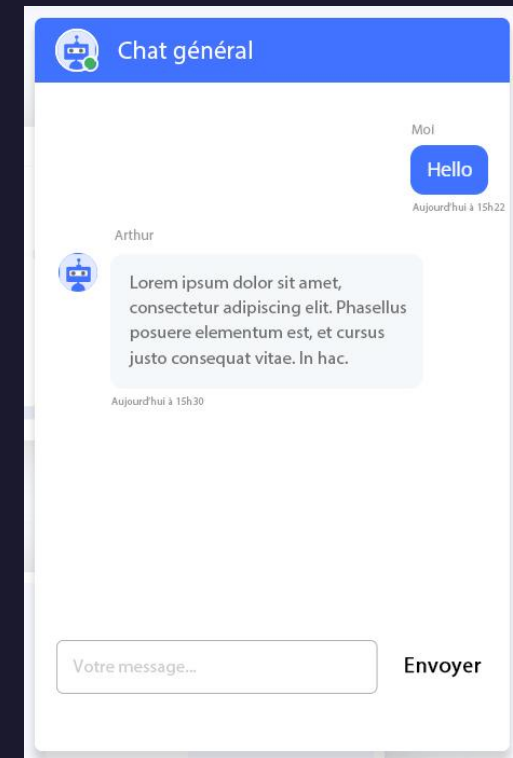
JE VEUX développer le chat qui se trouve sur la page du jeu

AFIN DE pouvoir proposer à mes utilisateurs de dialoguer entre eux

Critères d'acceptation

- Le chat se placera en position absolue sur la page, en bas à droite
- Vous afficherez dans la fenêtre de chat, les bulles de communication de vos utilisateurs. Les messages expédiés par l'utilisateur sont en bleue, les autres en gris. Une maquette est fournis ci-après.
- Vous afficherez le pseudo du joueur, son message et la date et heure de l'envoi.

- Mettez 3 échanges dans le chat en HTML afin de vous donner une vision du résultat final. Vous dynamiserez cette partie en PHP par la suite (semaine 3)



4ème partie

Backlog

Partie 2



Backlog – Partie 2

Cette semaine, vous allez vous concentrer sur la partie SQL de votre projet.

L'objectif est de créer toutes les requêtes qui vous serviront pour la suite. Vous les mettrez en pratique dans votre projet sur la partie PHP.

A ce stade, **nous vous recommandons d'enregistrer chacune de vos requêtes dans un fichier**. En prenant soin de les commenter pour vous en servir efficacement par la suite.

Attention, ne brulez pas les étapes ! Restez uniquement sur cette partie.

Le projet a été construit afin de vous permettre d'évoluer sereinement tout au long de votre projet.

Si vous brulez des étapes, vous prenez le risque de pénaliser votre équipe et vous-même.

Bon courage ! Et surtout, amusez-vous !

Backlog – Partie 2

Ière Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX créer une base de données MySQL

AFIN DE pouvoir stocker mes données puis créer et tester mes requêtes

Critères d'acceptation

- La base de données MySQL comprend les tables et les colonnes suivantes :
 - Utilisateur
 - Identifiant
 - Email
 - Mot de passe (doit être hashé en sha-256)
 - Pseudo
 - Date et heure d'inscription
 - Date et heure de la dernière connexion

- Score
 - Identifiant
 - Identifiant du joueur
 - Identifiant du jeu
 - Difficulté de la partie
 - Score de la partie
 - Date et heure de la partie
- Message (pour le chat)
 - Identifiant
 - Identifiant du jeu
 - Identifiant de l'expéditeur
 - Message
 - Date et heure du message
- Jeu (qui contiendra uniquement le jeu « Power Of Memory »)
 - Identifiant
 - Nom du jeu

- Le nom des colonnes et des tables respecte le même nommage. Pour rappel, pas d'espace, pas d'accent !
- Le type des colonnes et le moteur des tables sont choisies avec pertinence
- Les clés primaires et étrangères ont été créées

Backlog – Partie 2

2ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX créer un jeu de données pour l'ensemble de mes tables

AFIN DE pouvoir interagir facilement avec ma base de données

Critères d'acceptation

- Les données doivent être créées à partir de requêtes INSERT
- 5 utilisateurs minimum
- 5 scores minimum par utilisateur
- 25 messages minimum.
Tous les utilisateurs doivent avoir envoyé au moins 3 message
- I seul jeu comme expliqué dans la slide précédente

Backlog – Partie 2

3ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX créer un utilisateur lors de la première inscription

AFIN DE pouvoir ensuite lui permettre de profiter des services de mon site

Critères d'acceptation

- Lors de la première inscription, seul les champs suivant seront précisés :
 - Email
 - Mot de passe
 - Pseudo
 - Date et heure d'inscription
- Le mot de passe sera hashé, il faut donc prévoir une chaîne de caractère d'une longueur suffisante.

- Le pseudo sera unique dans la base de données.
- L'adresse email sera unique dans la base de données.

Backlog – Partie 2

4ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX mettre à jour mon profil une fois connecté à mon site

AFIN DE pouvoir mettre à jour mes informations et modifier mon mot de passe.

Critères d'acceptation

- La requête permettant de modifier le mot de passe de l'utilisateur s'exécute en précisant l'identifiant de celui-ci.
- La requête permettant de modifier l'adresse email de l'utilisateur s'exécute en précisant l'identifiant de celui-ci et son mot de passe.

Backlog – Partie 2

5ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX m'identifier à mon site internet

AFIN DE pouvoir commencer une nouvelle partie et challenger les autres joueurs.

Critères d'acceptation

- La requête de connexion permet de retrouver un utilisateur en précisant son email et son mot de passe. Si celle-ci renvoie un résultat, nous validerons la connexion.
- La requête doit renvoyer toutes les informations de l'utilisateur trouvé.

Backlog – Partie 2

6ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX ajouter un jeu dans ma base de données

AFIN DE pouvoir proposer ce même jeu aux utilisateurs de mon site internet

Critères d'acceptation

- La requête permettra d'ajouter le jeu « The Power Of Memory » à la base de données

Backlog – Partie 2

7ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX afficher les scores de mes utilisateurs

AFIN DE pouvoir lister l'ensemble des scores de tous les utilisateurs et de tous les jeux (même s'il y en a qu'un)

Critères d'acceptation

- La requête retourne les colonnes suivantes :
 - Nom du jeu
 - Nom du joueur
 - Difficulté de la partie
 - Score de la partie

- Les résultats sont ordonnés par :
 - Nom du jeu en ordre alphabétique
 - Difficulté de la partie
 - Score

Backlog – Partie 2

8ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX afficher les scores de mes utilisateurs avec des filtres

AFIN DE pouvoir lister l'ensemble des scores de tous les utilisateurs et de tous les jeux (même s'il y en a qu'un)

Critères d'acceptation

- La requête retourne les colonnes suivantes :
 - Nom du jeu
 - Nom du joueur
 - Difficulté de la partie
 - Score de la partie

- Les résultats sont ordonnés par :
 - Nom du jeu en ordre alphabétique
 - Difficulté de la partie
 - Score
- Il est possible de filtrer les résultats (ajouter des paramètres) par :
 - Jeu
 - Joueur
 - Difficulté de la partie
- Les filtres ci-dessus sont peuvent être combinés ou non. Il s'agit simplement de prévoir les éléments dans la requête

Backlog – Partie 2

9ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX enregistrer le score de mon joueur qui a fini sa partie

AFIN DE pouvoir ajouter son score dans le tableau

Critères d'acceptation

- Si le joueur a déjà un score d'enregistré pour un même jeu et une même difficulté, la ligne est mis à jour. Il ne doit pas y avoir de doublon !

Backlog – Partie 2

10ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX envoyer un message sur le chat général de mon site

AFIN DE pouvoir communiquer avec les autres joueurs

Critères d'acceptation

- Une nouvelle ligne est ajoutée dans la table correspondant au chat dans la base de données.

Backlog – Partie 2

I lème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX afficher la discussion du chat général

AFIN DE pouvoir communiquer avec les autres joueurs

Critères d'acceptation

- On ne récupère que les messages des dernières 24h
- La requête renvoie les colonnes suivantes :
 - Contenu du message
 - Nom du joueur ayant écrit le message
 - Date et heure du message
 - Une colonne « isSender » à vrai ou faux si l'ID du joueur connecté est l'expéditeur (faites le test avec l'ID de votre choix)

Backlog – Partie 2

I 2ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX effectuer une recherche sur le tableau des scores à partir du pseudo d'un utilisateur

AFIN DE pouvoir trier le tableau des scores

Critères d'acceptation

- Prenons l'exemple des utilisateurs suivant :
 - Thibaud
 - Aurélien
 - Maud

La recherche se fait à partir du nom de l'utilisateur. Si la chaîne de caractères est "au", l'ensemble des utilisateurs ci-dessous doit être retournés.

- L'ensemble des colonnes de la table des scores est retournées.

Backlog – Partie 2

I 3ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX créer une messagerie privée sur mon site internet

AFIN DE pouvoir échanger en privée avec un autre utilisateur

Critères d'acceptation

- Création d'une table "Messages privés" ayant comme colonnes :
 - Id
 - Identifiant du premier utilisateur dans la conversation
 - Identifiant du second utilisateur dans la conversation
 - Contenu du message
 - Une colonne "est lu" pour savoir si le message a été lu
 - Date et heure de l'envoi du message
 - Date et heure de la lecture du message

Backlog – Partie 2

I 4ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX Ajouter des données de test et gérer la création et suppression d'un message

AFIN DE pouvoir faire fonctionner correctement ma messagerie et mes requêtes

Critères d'acceptation

- Vous ajouterez au minimum 20 messages entre différents utilisateurs.
- Vous laisserez 1 utilisateur sans aucune conversation
- Les données doivent être cohérentes (date et heure différentes à chaque fois et dans un ordre chronologique)
- Créez la requête de création d'un message
- Créez la requête de suppression d'un message
- Créez la requête pour modifier un message

Backlog – Partie 2

I 5ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX Afficher les différentes conversations entre utilisateurs

AFIN DE pouvoir sélectionner une conversation

Critères d'acceptation

- Nous considérerons que l'utilisateur connecté au site porte l'ID numéro 1
- La requête doit renvoyer le dernier message envoyé ou reçu entre l'utilisateur connecté et les autres utilisateurs

- Vous récupérerez les informations suivantes :
 - Pseudo de l'expéditeur
 - Pseudo du receveur
 - Date et heure de l'envoi du dernier message
 - Date et heure de la lecture du dernier message
 - La colonne "est lu" pour savoir si le message a été lu

Backlog – Partie 2

I 6ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX Afficher un échange entre 2 utilisateurs

AFIN DE pouvoir échanger avec un utilisateur

Critères d'acceptation

- Afficher les messages du plus ancien au plus récent
- La requête doit renvoyer le dernier message envoyé ou reçu entre l'utilisateur connecté et les autres utilisateurs

- Vous récupérerez les informations suivantes :
 - Pseudo de l'expéditeur
 - Pseudo du receveur
 - Date et heure de l'envoi des messages
 - Date et heure de la lecture des messages
 - La colonne "est lu" pour savoir si le message a été lu
 - Le nombre de partie joué par l'expéditeur
 - Le nombre de partie joué par le receveur
 - Le jeu le plus joué (en nombre de partie) de l'expéditeur
 - Le jeu le plus joué (en nombre de partie) du receveur

Backlog – Partie 2

I 7ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX Afficher les stats de tous les joueurs en fonction d'une année

AFIN DE suivre les performances des joueurs

Critères d'acceptation

- Ordonnez les résultats par mois de l'année
- La requête renverra les résultats pour l'année 2023
- La requête doit renvoyer les résultats sous le format suivants :

Année	Mois	Top 1	Top 2	Top 3	Total parties	Jeu le plus joué
2023	1	Bob1	Thib	Nix	72	POM
2023	2	Thib	Nix	Bob1	89	POM
2023	3	Thib	Nix	Bob1	45	POM
2023	4	Thib	Nix	Bob1	67	POM
2023	5	Bob1	Thib	Nix	89	POM
2023	6	Nix	Bob1	Thib	134	POM
2023	7	Bob1	Thib	Nix	67	POM
2023	8	Thib	Nix	Bob1	89	POM
2023	9	Bob1	Thib	Nix	35	POM
2023	10	Thib	Nix	Bob1	68	POM
2023	11	Thib	Nix	Bob1	325	POM
2023	12	Thib	Nix	Bob1	67	POM

Backlog – Partie 2

I 8ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX Afficher les stats d'un seul joueur

AFIN DE suivre les performances d'un joueur

Critères d'acceptation

- Ordonnez les résultats par mois de l'année
- La requête renverra les résultats pour l'année 2023
- La requête doit renvoyer les résultats sous le format suivant :

Année	Mois	Total parties	Jeu le plus joué	Score moyen
2023	1	10	POM	76
2023	2	2	POM	34
2023	3	3	POM	46
2023	4	9	POM	754
2023	5	9	POM	234
2023	6	13	POM	23
2023	7	7	POM	54
2023	8	9	POM	63
2023	9	3	POM	1234
2023	10	8	POM	31
2023	11	32	POM	243
2023	12	23	POM	52

5ème partie

Backlog

Partie 3



Backlog – Partie 3

Cette semaine, vous allez vous concentrer sur la partie PHP de votre projet.

L'objectif est de lier vos requêtes SQL avec votre site et de les dynamiser pour que vos utilisateurs puissent interagir avec votre base de données.

Attention, ne brulez pas les étapes ! Restez uniquement sur cette partie.

Le projet a été construit afin de vous permettre d'évoluer sereinement tout au long de votre projet.

Si vous brulez des étapes, vous prenez le risque de pénaliser votre équipe et vous-même.

Bon courage ! Et surtout, amusez-vous !



EPIC n°1

Travaux préparatoires

Backlog – Partie 3

1ère Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX que mes fichiers soient organisés

AFIN DE naviguer aisément dans mon projet et gagner du temps lors du développement

Critères d'acceptation

- L'ensemble des fichiers HTML doivent désormais avoir l'extension *.php*
- Les fichiers php correspondant à des pages doivent comporter les imports suivants :
 - *utils/common.php*
 - *partials/head.php*
 - *partials/header.php*
 - *partials/footer.php*
- L'arborescence du projet est la suivante :

└─ .git	- Dossier caché contenant les informations de git
└─ assets	- Contient les fichiers statiques (images, ...)
└─ documentations	- Contient les documentations techniques du projet
└─ games	- Dossier des jeux
└─ memory	- Dossier du jeu
└─ index.php	- Page du jeu
└─ scores.php	- Page des scores du jeu
└─ partials	- Vues partielles
└─ footer.php	- Pied de page
└─ head.php	- Balise head et son contenu
└─ header.php	- En-tête de page
└─ userFiles	- Dossier des fichiers utilisateurs
└─ 1	- Dossier des fichiers de l'utilisateur 1
└─ ...	- Dossier des fichiers de l'utilisateur ...
└─ utils	- Contient les fichiers utilitaires
└─ common.php	- Fichier appelé sur toutes les pages
└─ database.php	- Connexion à la base de données
└─ security.php	- Fonctions de sécurité
└─ userConnexion.php	- Fonctions de connexion/déconnexion
└─ validators.php	- Fonctions de contrôle des données
└─ .gitignore	- Liste des fichiers à exclure de git
└─ contact.php	- Page de contact
└─ chat.php	- Page de chat
└─ disconnect.php	- Page de déconnexion
└─ index.php	- Page d'accueil
└─ login.php	- Page de connexion
└─ myAccount.php	- Page de gestion du compte
└─ readme.md	- Fichier de documentation du projet
└─ register.php	- Page d'inscription

Intérêt pédagogique

- Organisation des fichiers
- Intérêt et utilisation des imports

Backlog – Partie 3

2ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX que mon site soit connecté à une base de données

AFIN D'afficher et gérer mes données par la suite

Critères d'acceptation

- Une fonction *connectToDbAndGetPdo* est dans le fichier *utils/database.php*
- Comme son nom l'indique, cette fonction : se connecte à la base de données et retourne l'objet *PDO* instancié qui sera utilisé pour réaliser les requêtes à la base de données

Intérêt pédagogique

- Création d'une fonction avec un retour
- Connexion à une base de données
- Instanciation de *PDO*
- Comprendre les options de *PDO*



EPIC n°2

Rendre le site dynamique

Backlog – Partie 3

3ème Story

EN TANT QUE visiteur du site

JE VEUX pouvoir savoir sur quelle page je me trouve

AFIN DE m'orienter dans le site

Critères d'acceptation

- La page active est mise en avant dans le menu de navigation

Intérêt pédagogique

- Rendre le site dynamique

Backlog – Partie 3

4ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX dynamiser le contenu de ma page d'accueil

AFIN DE proposer à mes utilisateurs des statistiques

Critères d'acceptation

- Les chiffres présents sur la page d'accueil doivent être des données dynamiques récupérées depuis la base de données

Intérêt pédagogique

- Faire une 1ère requête *SQL* avec *PDO*
- Récupérer et exploiter les données retournées par un *SELECT* avec *PDO*

Backlog – Partie 3

5ème Story

EN TANT QUE visiteur

JE VEUX consulter les scores des utilisateurs

AFIN DE me positionner par rapport aux autres

Critères d'acceptation

- Les scores s'affichent sous forme d'un tableau avec les colonnes suivantes :
 - Nom du jeu
 - Pseudo du joueur
 - Niveau de difficulté de la partie jouée
 - Score du joueur (en seconde pour le jeu de mémoire)
- Si le score correspond à celui du joueur connecté, la ligne est mise en surbrillance

Intérêt pédagogique

- Utiliser une boucle *php* en *html*
- Utiliser des conditions *php* en *html*

Backlog – Partie 3

6ème Story

EN TANT QU'utilisateur connecté

JE VEUX pouvoir filtrer les scores

AFIN DE trouver ceux de mes amis

Critères d'acceptation

- Un champ de recherche est présent sur la page des scores
- Saisir un pseudo et appuyer sur entrer affiche les scores pour lesquels le pseudo du joueur contient la valeur saisie

Intérêt pédagogique

- Filtrer des données en effectuant une recherche



EPIC n°3

Gestion des utilisateurs

Backlog – Partie 3

7ème Story

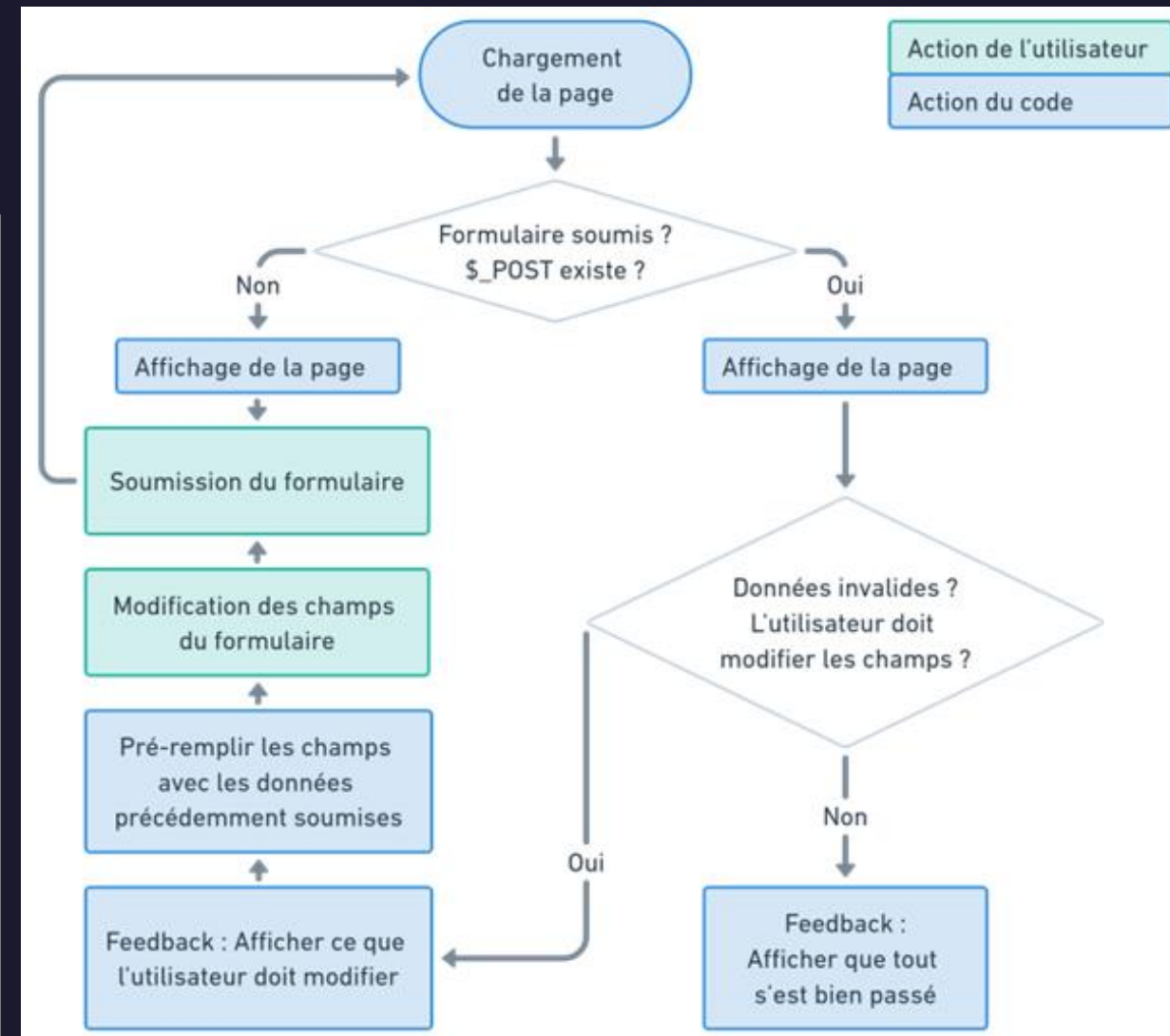
EN TANT QUE visiteur du site

JE VEUX m'inscrire

AFIN D'avoir accès au jeu

Critères d'acceptation

- Contrôle des données saisies :
 - Le format du mail doit être valide
 - Le pseudo doit :
 - Faire au minimum 4 caractères
 - Ne pas déjà être utilisé
 - Le mot de passe doit :
 - Faire au minimum 8 caractères
 - Comprendre au moins un chiffre
 - Comprendre au moins une majuscule
 - Comprendre au moins un caractère spécial
 - Être identique à sa confirmation
- Être haché avant d'être stocké en base de données
- L'utilisateur est informé de l'issue de son inscription par un message



Backlog – Partie 3

7ème Story

Intérêt pédagogique

- Soumettre un formulaire
- Bonnes pratiques pour les formulaires
- Contrôler le format de données
- Utiliser des fonctions natives de PHP
- Chiffrer un mot de passe
- Découper son code en fonctions et bien choisir leur emplacement
- Utiliser des Regex
- Gestion des erreurs
- Afficher un feedback utilisateur
- Comprendre un diagramme de flux
- Faire un INSERT avec PDO

Backlog – Partie 3

8ème Story

EN TANT QU'utilisateur inscrit

JE VEUX me connecter

AFIN D'avoir accès au jeu

Critères d'acceptation

- Si les identifiants sont corrects, l'id de l'utilisateur est stocké dans une variable de session nommé « *userId* »
- L'utilisateur est informé de l'issue de sa connexion par un message

Intérêt pédagogique

- Utilisation des sessions

Backlog – Partie 3

9ème Story

EN TANT QU'utilisateur connecté

JE VEUX m'assurer être connecté avec mon compte

AFIN que mon score soit bien enregistré à mon nom

Critères d'acceptation

- Le nom du joueur connecté est affiché dans le header

Intérêt pédagogique

- Lecture des sessions
- Déterminer avec quel compte de test je suis connecté

Backlog – Partie 3

10ème Story

EN TANT QU'utilisateur connecté

JE VEUX gérer mon profil

AFIN DE modifier mon email et mot de passe

Critères d'acceptation

- Contrôle des données saisies à l'aide des fonctions rédigées précédemment
- L'utilisateur est informé de l'issue de sa modification par un message

Intérêt pédagogique

- Réutilisation des fonctions créées précédemment
- Gérer plusieurs formulaires sur une même page
- Faire un UPDATE avec PDO

Backlog – Partie 3

I Ième Story

EN TANT QU'utilisateur connecté

JE VEUX modifier ma photo de profil

AFIN DE personnaliser mon compte

Critères d'acceptation

- Un formulaire permet de modifier la photo de profil
- La photo de profil est stockée dans le dossier *userFiles/{userId}/*
- La photo de profil est affichée dans la page mon compte

Intérêt pédagogique

- Système de fichiers
- Upload de fichier
- Bonne pratique pour les fichiers



EPIC n°4

Communication

Backlog – Partie 3

I 2ème Story

EN TANT QUE visiteur du site

JE VEUX envoyer un email de contact via le formulaire

AFIN DE contacter l'administrateur du site

Critères d'acceptation

- Contrôle des données saisies :
 - Mail : à l'aide des fonctions rédigées précédemment
 - Sujet et message non vides
- Un mail est envoyé et reçu

Intérêt pédagogique

- Envoi de mail

Backlog – Partie 3

I 3ème Story

EN TANT QU'utilisateur connecté

JE VEUX communiquer avec les autres utilisateurs connectés

AFIN D'échanger avec eux sur le jeu

Critères d'acceptation

- Les messages sont :
 - Affichés sur la page Chat
 - Ceux des dernières 24h
 - Ordonnées du plus vieux au plus récent
 - Ceux expédiés par l'utilisateur connecté sont affichés en bleu, les autres en gris
- Un formulaire permet d'ajouter un message

Intérêt pédagogique

- Système de chat

Backlog – Partie 3

I 4ème Story

EN TANT QU'utilisateur connecté

JE VEUX voir un gif de chat aléatoire sur la page chat

AFIN DE rendre l'espace de discussion plus convivial

Critères d'acceptation

- Un gif de chat aléatoire est affiché sur la page chat
- L'url du gif de chat est récupérée depuis la route d'API
https://api.thecatapi.com/v1/images/search?mime_types=gif

Intérêt pédagogique

- Découverte et utilisation du format de données *json*

6ème partie

Backlog

Partie 4



Backlog – Partie 3

Cette semaine, vous allez vous concentrer sur la partie JavaScript de votre projet.

L'objectif est de créer votre jeu ! Et également de dynamiser certaines fonctionnalités déjà existante.

A ce stade, vous pourrez revenir en arrière et compléter l'ensemble du projet si besoin.

Bon courage ! Et surtout, amusez-vous !

Backlog – Partie 4

Ière Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX proposer un thème à mon utilisateur et générer une grille de jeu

AFIN DE personnaliser son expérience et lui permettre de jouer

Critères d'acceptation

- Un menu déroulant est présent sur la page avant de lancer une partie. Il proposera 3 thèmes que vous aurez imaginé.
- Un second menu déroulant proposant les difficultés est également proposés.
- Une fois le thème et la difficulté choisis, l'utilisateur appuiera sur un bouton « Lancer la partie »
- Au lancement de la partie, on lance un chronomètre

- Au lancement de la partie, une grille est générée suivant la difficulté et le thème.

A vous de prévoir les images !

Backlog – Partie 4

2ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX proposer à mon utilisateur de cliquer sur une image du jeu afin de chercher un doublon

AFIN DE lui permettre de jouer

Critères d'acceptation

- Au clic sur une case, l'image présente en dessous apparaît. Une animation (de votre choix) sera présente pour faire apparaître l'image.
- Lorsque l'utilisateur clique sur une seconde image :
 - Si les 2 images sont identiques, elles restent visibles
 - Si les 2 images sont différentes, elles sont à nouveau cachées (avec une animation)
- Un chronomètre s'affiche sur la page affichant les minutes, les secondes et les millisecondes.

- Lorsque toutes les images sont découvertes, la partie s'arrête et on enregistre le temps dans une variable

Backlog – Partie 4

3ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX enregistrer le temps d'une partie dans le tableau des scores

AFIN DE lui permettre de voir son score sur le tableau des scores

Critères d'acceptation

- Vous utiliserez de l'AJAX pour enregistrer en base de données le score de l'utilisateur une fois sa partie terminée
- Un message sous forme de popup s'affiche à l'écran informant l'utilisateur de son score. Un bouton lui permettre de rejouer s'affichera aussi dans la popup
- Le bouton « Rejouer » est fonctionnel

Backlog – Partie 4

4ème Story

EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX envoyer un message via le chat du jeu

AFIN DE communiquer avec les autres utilisateurs

Critères d'acceptation

- Vous utiliserez de l'AJAX pour enregistrer en base de données le message de l'utilisateur une fois son message envoyé
- Le message envoyé apparaît dans le chat
- La validité du message est vérifié avant envoie. Minimum 3 caractères.

Backlog – Partie 4

5ème Story

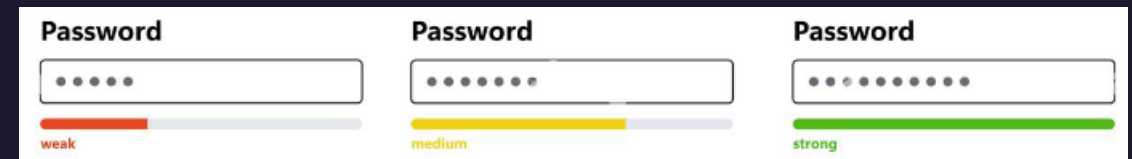
EN TANT QU'étudiant de la Coding Factory

JE VEUX ajouter une vérification de sécurité du mot de passe sur la page d'inscription

AFIN DE guider mon utilisateur vers un choix sécurisé

Critères d'acceptation

- Suivez le visuel ci-après
- Mot de passe faible : moins de 8 caractères, pas de caractère spécial, pas de majuscule, pas de chiffre
- Mot de passe moyen : Plus de 8 caractères, une majuscule au minimum, un chiffre au minimum, pas de caractère spécial
- Mot de passe fort : Plus de 8 caractères, au moins une majuscule, un chiffre et un caractère spécial



6ème partie

Backlog

Partie BONUS

Backlog – Partie Bonus

Tout ce qui n'est pas présent dans le backlog est considéré comme un bonus. Veuillez à nous lister les fonctionnalités supplémentaire que vous aurez développés. Faites-vous plaisir !

Attention

Les fonctionnalités bonus seront noté uniquement si vous avez terminé le backlog

Merci

Nous contacter :

valentin.sourice.pro@gmail.com

magniez.thibaud@gmail.com

