

## **RAPPORT DU PROJET DE DÉVELOPPEMENT WEB**

### ***JEU DES DRAPEAUX***



NOM	Prénom	N° Étudiant
SAFIR	Mohamed	11702453
BRAHAMI	Fatima	11707757

**Année universitaire : 2019 / 2020**

# SOMMAIRE

I. Introduction	3
II. Règles du jeu	4
• Page d'accueil	4
• Page d'Inscription et Connexion	5
• Interface d'administration	6
III. Commencer à jouer	8
• Page jouer sans inscription	8
• Page jouer avec inscription	10
IV. Le code de programmation	12
• Page inscription et connexion	12
• Page jouer sans inscription	13
V. La base de données	14
• La table espaceMembre	14
• La table questionnaire	15
VI. Conclusion	16
VII. Les références	17

# I. Introduction

Le développement Web repose sur l'utilisation des langages ( HTML/CSS, JavaScript, PHP...) pour écrire des programmes qui sont ensuite exécuté par des ordinateurs. Les instructions sont mise en place sur internet et sont effectuées sur des serveurs. En fonction des besoin des propriétaires du site ou des page web, ces dernières peuvent être interactives en affichant des informations qui évoluent.

Dans le cadre de notre 3ème année licence informatique, nous avons l'occasion de réaliser un jeu interactif de culture générale sur une page web, qui est un jeu des drapeaux, en pratiquant les différentes notions acquises en cours de programmation web et nos connaissances obtenues en dehors de la formation. L'objectif de ce jeu, est de localiser l'emplacement d'un pays représenté par un drapeau.

La planification a pour objectif de déterminer et d'ordonner les tâches à effectuer au sein d'un projet, puis d'estimer leur durée et les ressources nécessaires à leur accomplissement. En ce qui concerne notre équipe, on n'a pas eu de difficultés dans cette phase, vu le nombre de projets réalisés ensemble. Notre plan était de toucher à toutes les parties du projet, comme ça, si un de nous a rencontré un problème, l'autre il sera présent. Dans un premier temps on a consacré notre temps à découvrir et à apprendre les différents langages de programmation qu'on a utilisés, ensuite on a partagé les tâches par rapport à la maîtrise de chacun. Fatima BRAHAMI a choisi de faire la première partie qui est la page d'accueil, de connexion et d'inscription en les reliant avec une base de données dans PHPMyAdmin, chose que Mohamed SAFIR a participé pour manœuvrer la connexion de la base de données. La partie jouer a été réalisée par Mohamed SAFIR, avec l'aide de Fatima BRAHAMI dans certains fichiers. Mohamed SAFIR a fait le modèle MVC, chose qu'il a appris tout seul. Enfin pour se mettre d'accord et faire les choses bien, on s'est rencontré et on a fait le rapport et terminé le projet.

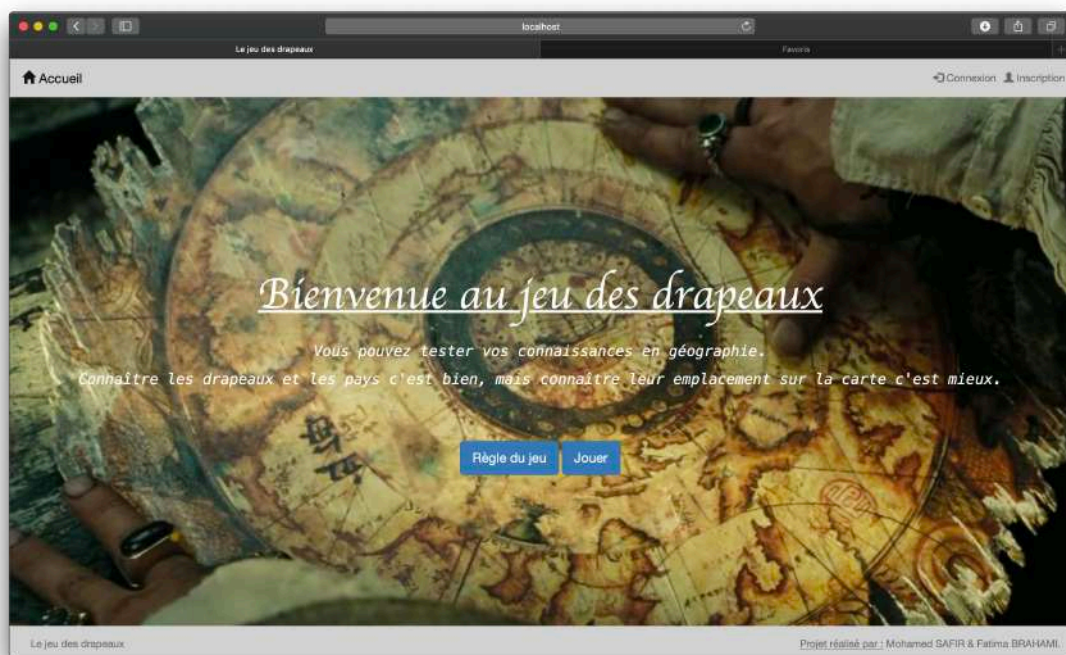
## II. Règles du jeu

Notre mini site web qui est un jeu, a des règles pour l'utiliser. C'est un jeu sur une carte du monde, le principe général est de proposer des questionnaires constitués de quelques questions du genre : quel est le pays représenté par ce drapeau ? Vous aurez un drapeau et une carte du monde, et vous devez cliquer avec la souris sur l'emplacement de ce pays représenté par ce drapeau. Vous avez deux versions du jeu; La première est sans inscription, où vous avez 7 questions sur le continent Europe . La deuxième vous devez vous inscrire si vous n'êtes pas déjà inscrit, puis vous devez vous connecter et vous avez les divers modes du jeu, vous avez la possibilité de choisir un continent et de se cultiver, ou choisir tout la carte du monde. Si le joueur donne une bonne réponse, il aura 1000 points et il continue la partie, et si il donne une mauvaise réponse, il n'aura aucun point.

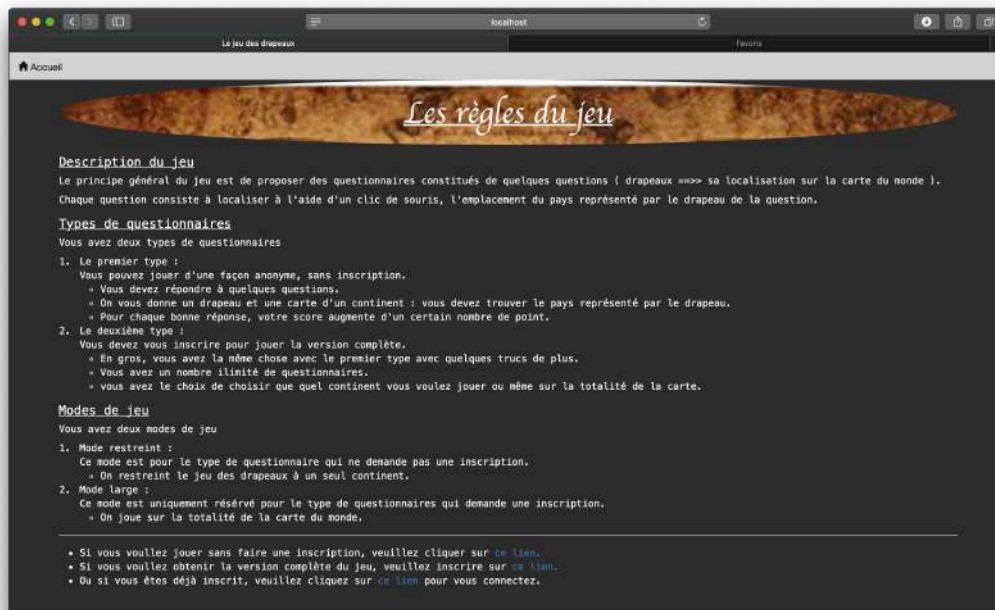
## III. Bienvenue

- Page d'accueil

Cette page, est la page d'accueil de notre site web, elle permet à l'utilisateur de regarder les règles du jeu, de jouer en mode sans inscription, de s'inscrire et de se connecter :

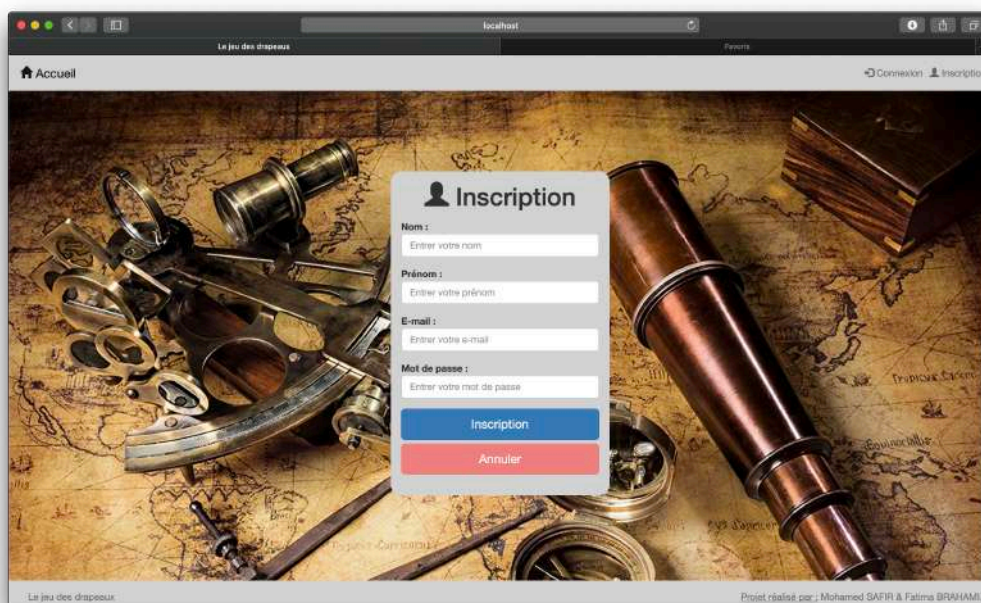


En cliquant sur le bouton « Règle du jeu », cette page apparaîtra, elle consiste tout les règles du jeu et la description du jeu :



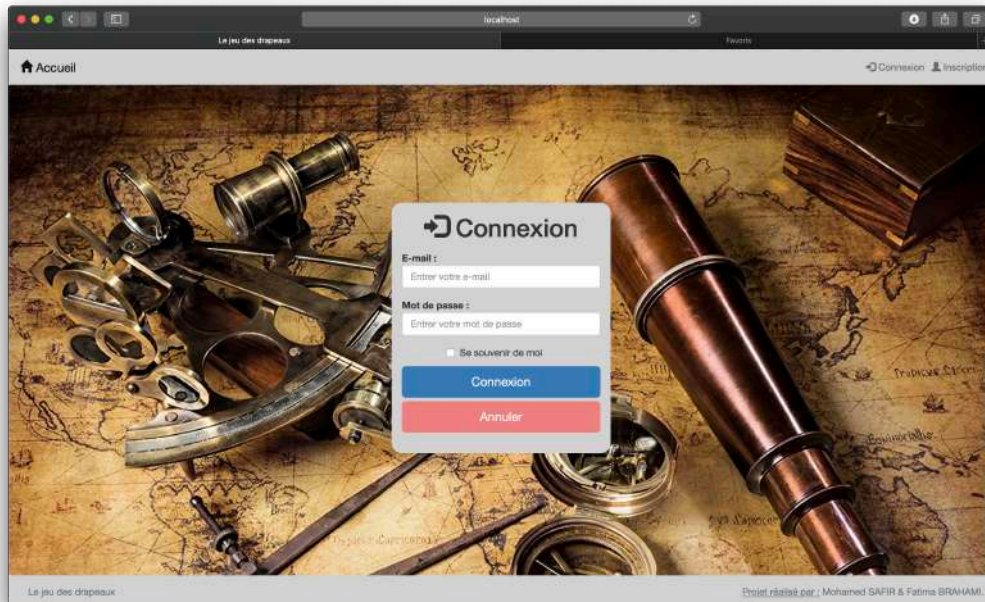
## • Page d'Inscription et Connexion

Pour vous inscrire, vous avez le choix d'y aller si vous êtes, sur la page « regle\_du\_jeu » en cliquant sur le lien indiqué en-bas de la page, ou en revenant a la page d'accueil et de cliquer sur le bouton « inscription » de la barre de navigation, cette page apparaîtra :





Vous devez remplir correctement ce formulaire qui vous permettra de vous inscrire sur ce jeu, il enregistra vos données dans une base de données dans PHPMyAdmin. Une fois vous êtes inscrit, vos données sont stockées dans la base de données, vous pouvez vous connecter. La page de connexion apparaîtra automatiquement lorsque vous cliquer sur le bouton inscription une fois vous avez bien remplis le formulaire.



- **Interface d'administration**

Vous avez deux type d'interface, une destinée au utilisateurs normaux, l'autre un peu spéciale, c'est une interface d'administration appelée admin « il faut que votre mot de passe soit 'admin' » pour y accéder.



En cliquant sur le bouton « la liste des questionnaires », vous verrez la liste de vos questionnaires (continent ; question).

En cliquant sur le bouton « ajouter un questionnaire », un formulaire apparaîtra et vous demandera d'écrire le nom du continent et la question.

En cliquant sur le bouton « supprimer un questionnaire », vous aurez le même formulaire de celui d'ajout, la seule différence c'est que celui-ci supprime le questionnaire de la base de données dans PHPMyAdmin et l'autre il l'ajoute.

En cliquant sur le bouton « la liste des joueurs », vous verrez la liste des joueurs inscrits dans votre jeu.

En cliquant sur le bouton « supprimer un joueur », vous aurez un formulaire qui vous demande d'écrire l'email du joueur que vous souhaitez supprimer, et il sera supprimé de la base de données.



Si vous souhaitez vous déconnecter du jeu, vous avez le bouton « déconnexion » tout en haut de la page, il vous redirigera vers la page d'accueil.

## IV. Commencer à jouer

- Page jouer sans inscription

Cette page est accessible à partir de la page d'accueil, en cliquant sur le bouton jouer. C'est une partie de jeu qui ne demande pas d'inscription, elle contient 7 questions sur les drapeaux du continent Europe. Pour cette page on a utilisé le fichier « drapeauEurope.json » qui contient les informations sur les pays de cette page. ( fichier qu'on expliquera un peu plus loin ).



Vous avez une carte du monde, qu'on a utilisé avec la librairie Leaflet, la question et le drapeau. Voici la suite de la page :



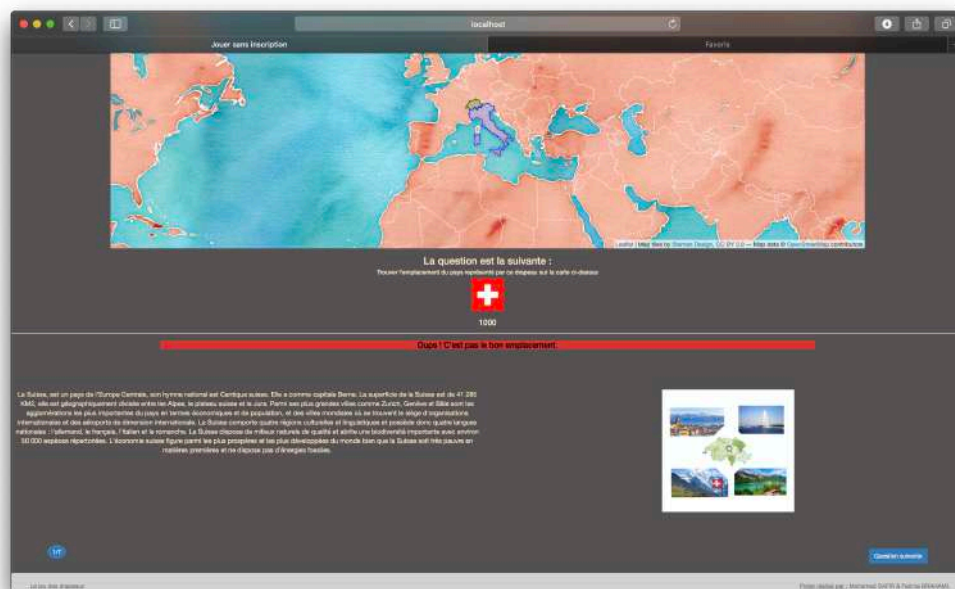


Vous avez votre score juste en bas du drapeau, puis tout en bas à gauche de la page vous avez le nombre de repense correcte/questions, en à droite vous avez le bouton qui vous permet de changer de question.

Si vous cliquer sur un le bon emplacements du pays, vous aurez la page suivante :

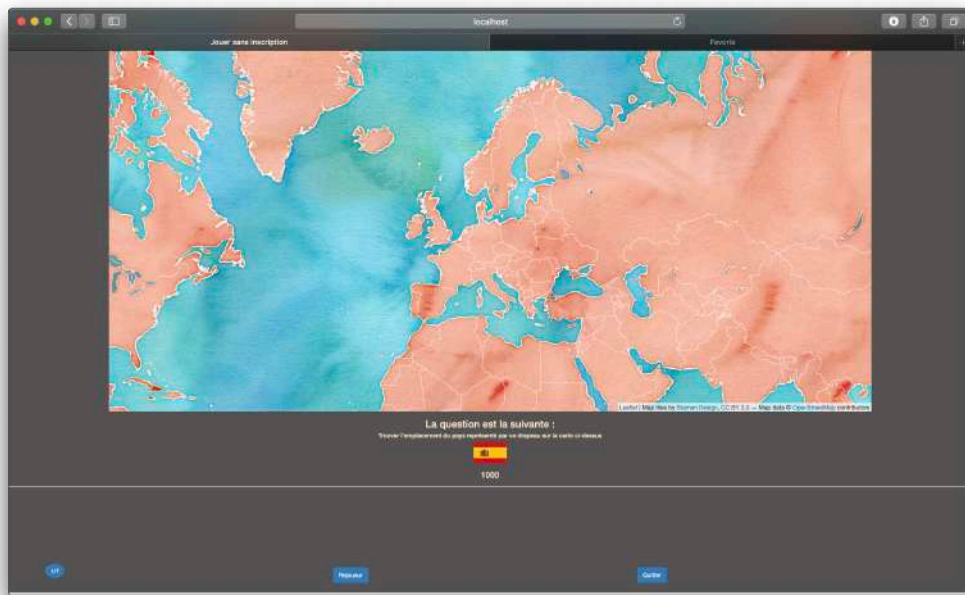


Et si, vous trompez d'emplacement, vous aurez ceci :  
( J'ai cliqué exprès sur l'Italie, et j'ai ce résultat )



Alors, vous avez un message qui vous félicite, si vous avez bien répondu qui sera entouré en vert, ou un message qui vous dit que vous êtes trompé, si vous n'avez pas bien répondu qui sera entouré en rouge. Ensuite, vous avez une description du pays, et une photo qui regroupe certains de ses paysages.

À la fin de ce questionnaire deux boutons apparaîtront, un pour rejouer la partie et l'autre pour la quitter.



## • Page jouer avec inscription

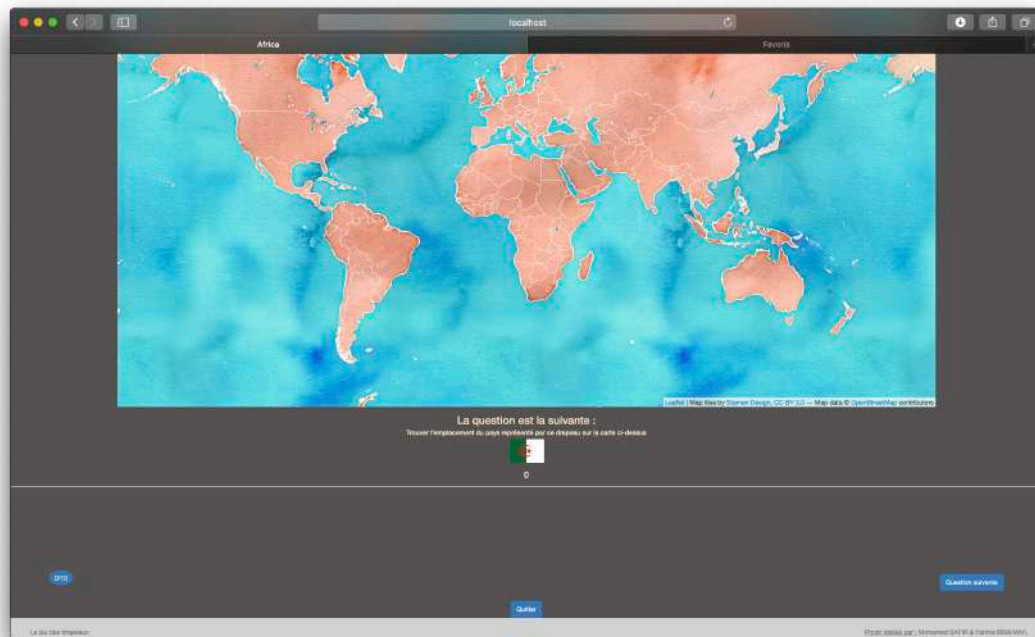
Cette page est accessible à partir de la page de connexion, et vous devez être déjà inscrit. Une fois à l'intérieur, vous verrez un message de bienvenue avec votre nom et prénom, et vous avez un bouton pour choisir un mode ( un continent ) et commencer à jouer.

Cette version, et la version complète du jeu, vous avez 10 questions sur chaque continent, et vous avez 46 questions sur le monde entier).

En cliquant sur le bouton choisir le mode, vous aurez 5 possibilités ( Afrique, Asie, Europe, Amérique, le monde entier ).



J'ai choisi le continent Afrique, je serais redirigé vers la page du jeu.

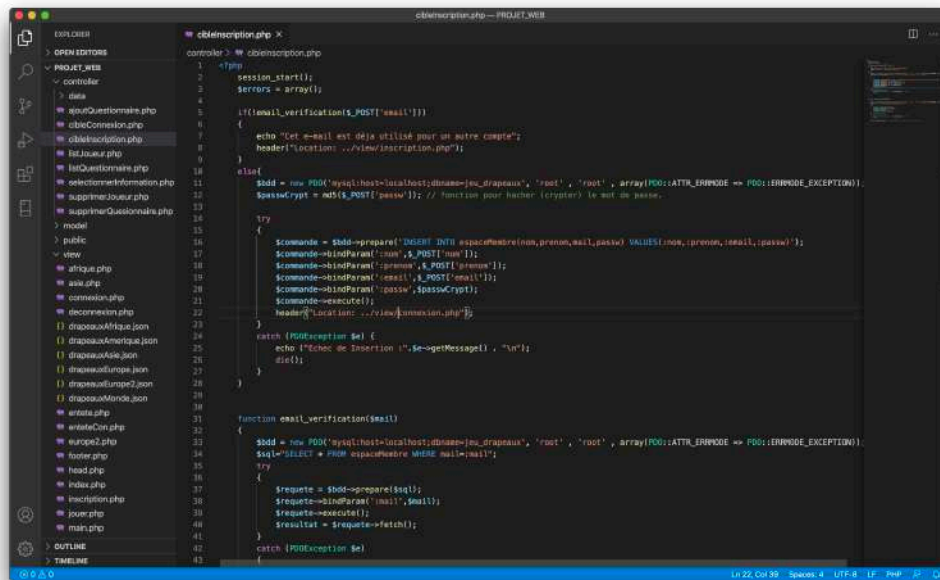


En gros c'est la même présentation que la page jouer sans inscription. La différence est, ici vous pouvez quitter la partie à tout moment contrairement à celle sans inscription.

# V. Le code de programmation

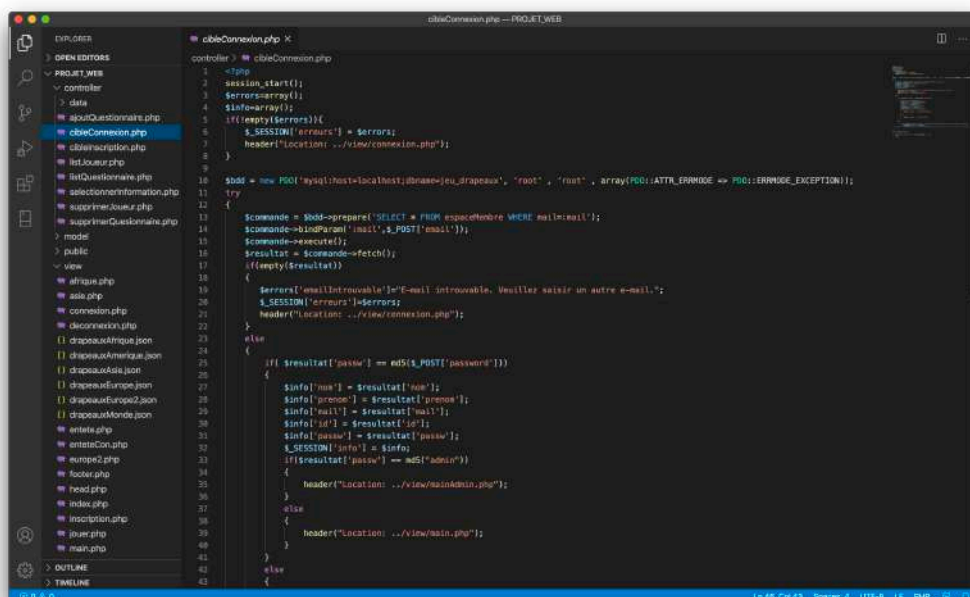
## • Page inscription et connexion

Lors de votre inscription en remplissant le formulaire et après avoir validé, la page est contrôlée par une autre page php « cibleInscription.php » qui interroge une base de données sur PHPMyAdmin, et stocke les données.



```
1 <?php
2 session_start();
3 $errors = array();
4
5 if(isset($_POST['email']))
6 {
7     echo "cet e-mail est déjà utilisé pour un autre compte";
8     header("Location: ../view/inscription.php");
9 }
10
11 else
12 {
13     $bdd = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=jou_drapeaux', 'root', 'root', array(PDO::ATTR_ERRMODE => PDO::ERRMODE_EXCEPTION));
14     $password = md5($_POST['password']); // fonction pour hacher (crypter) le mot de passe.
15
16     try
17     {
18         $commande = $bdd->prepare("INSERT INTO espaceutilisateur (nom, prenom, email, password) VALUES (:nom, :prenom, :email, :password)");
19         $commande->bindParam(':nom', $_POST['nom']);
20         $commande->bindParam(':prenom', $_POST['prenom']);
21         $commande->bindParam(':email', $_POST['email']);
22         $commande->bindParam(':password', $password);
23         $commande->execute();
24         header("Location: ../view/connexion.php");
25     }
26     catch (PDOException $e)
27     {
28         echo "Échec de l'insertion (" . $e->getMessage() . ")";
29         die();
30     }
31 }
32
33 function email_verification($email)
34 {
35     $bdd = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=jou_drapeaux', 'root', 'root', array(PDO::ATTR_ERRMODE => PDO::ERRMODE_EXCEPTION));
36     $sql = "SELECT * FROM espaceutilisateur WHERE email=:email";
37     try
38     {
39         $requete = $bdd->prepare($sql);
40         $requete->bindParam(':email', $email);
41         $requete->execute();
42         $resultat = $requete->fetch();
43     }
44     catch (PDOException $e)
45     {
46         //
47     }
48 }
```

Lors de votre connexion en remplissant le formulaire de connexion, la page est contrôlée par la page « cibleConnexion.php » qui interroge la base de données, vérifie si vous êtes bien inscrit et que vous avez bien fourni vos identifiants, et vous redirige vers la page jouer avec inscription, et si vous attribuez le mot de passe « admin » vous serez redirigé vers l'interface d'administration.



```
1 <?php
2 session_start();
3 $errors = array();
4 $lastError = null;
5 if(isset($_POST['email']))
6 {
7     $SESSION['erreurs'] = $errors;
8     header("Location: ../view/connexion.php");
9 }
10
11 else
12 {
13     $bdd = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=jou_drapeaux', 'root', 'root', array(PDO::ATTR_ERRMODE => PDO::ERRMODE_EXCEPTION));
14
15     try
16     {
17         $commande = $bdd->prepare("SELECT * FROM espaceutilisateur WHERE email=:email");
18         $commande->bindParam(':email', $_POST['email']);
19         $commande->execute();
20         $resultat = $commande->fetch();
21         if(empty($resultat))
22         {
23             $errors['emailIntrouvable'] = "E-mail introuvable. Veuillez saisir un autre e-mail.";
24             $SESSION['erreurs'] = $errors;
25             header("Location: ../view/connexion.php");
26         }
27     }
28     else
29     {
30         if(isset($_POST['password']))
31         {
32             $info['nom'] = $resultat['nom'];
33             $info['prenom'] = $resultat['prenom'];
34             $info['email'] = $resultat['email'];
35             $info['id'] = $resultat['id'];
36             $info['password'] = $resultat['password'];
37             $SESSION['info'] = $info;
38             if($resultat['password'] == md5("admin"))
39             {
40                 header("Location: ../view/mainAdmin.php");
41             }
42             else
43             {
44                 header("Location: ../view/main.php");
45             }
46         }
47     }
48 }
```



- **Page jouer sans inscription**

Cette page utilise des appel AJAX pour contrôler les clique sur la carte, et contrôler la page en tout.  
Elle fait appel au fichier « drapeauEurope.json ».

```

var num_quest = 1;
$.ajax({
    url: "drapeauEurope.json",
    dataType: "json",
    success: function(data){
        mydata = data;
        console.log(my);
        traitement(data, index);
    },
    error: function(){
        alert("ERREUR !!!");
    }
});

$("#button").click(function () {
    var num_quest = 1;
    index = index + 1;
    if(index == 6){
        $("#button").hide();
        $(".p-2 > a").show();
    }
    compteur = Boolean(1);
    $(".pht").hide();
    $(".p-2").show();
    $(".p-2").html("");
    deleteTab();
    if (p != null) {
        carte.removeLayer(p);
    }
    $.ajax({
        url: "drapeauEurope.json",
        dataType: "json",
        success: function (data) {
            mydata = data;
            console.log(my);
            traitement(data, index);
        },
        error: function (erreur) {
            alert("ERREUR !!!");
        }
    });
});

```

Le fichier « drapeauEurope.json » :

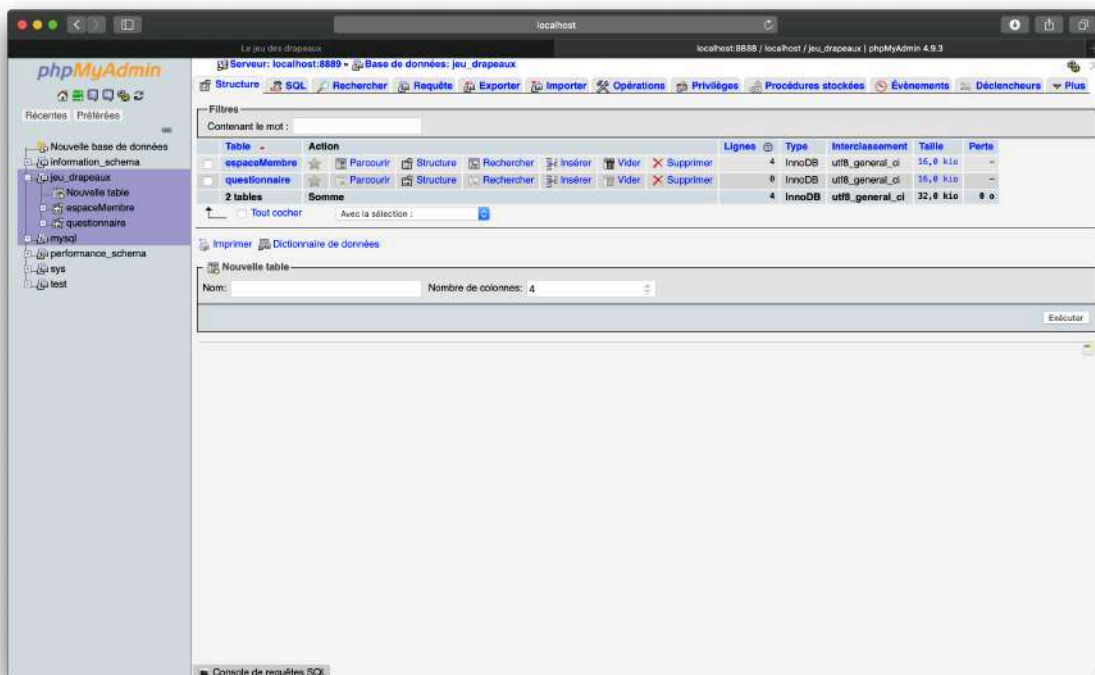
```

[
  {
    "type": "FeatureCollection",
    "features": [
      {
        "type": "Feature",
        "geometry": {
          "type": "Point",
          "coordinates": [146.883354, 1.888334]
        },
        "drp": ".../controller/data/frs.svg",
        "properties": {
          "name": "France",
          "polygone": ".../controller/data/frs.png",
          "superficie": "643 881",
          "photo": ".../public/photos/france.jpg",
          "resume": "La France, est un pays qui est situ  en Europe de l'Ouest, qui a une superficie de 643 881 000,"
        }
      },
      {
        "type": "Feature",
        "geometry": {
          "type": "Point",
          "coordinates": [146.788424, 8.2319736]
        },
        "drp": ".../controller/data/che.svg",
        "properties": {
          "name": "Suisse",
          "polygone": ".../controller/data/che.png",
          "superficie": "41 285",
          "photo": ".../public/photos/suisse.jpg",
          "resume": "La Suisse, est un pays de l'Europe Centrale, son hymne national est Cantique suisse. Elle a com"
        }
      },
      {
        "type": "Feature",
        "geometry": {
          "type": "Point",

```

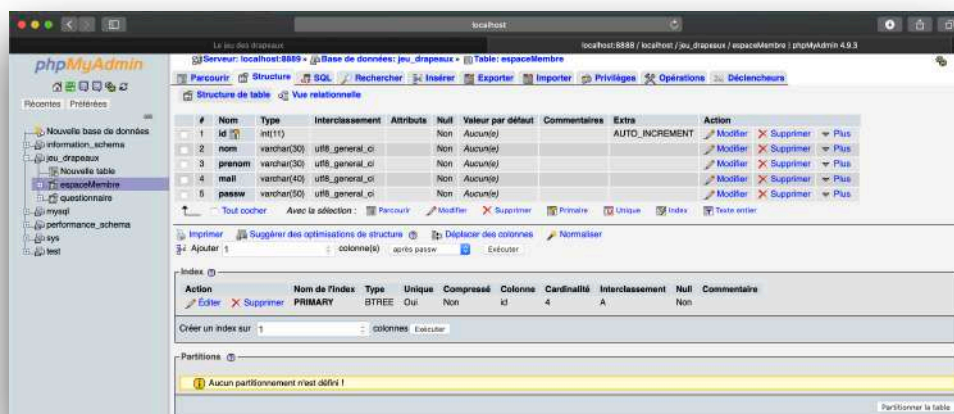
C'est un fichier où j'ai stocké les informations sur les pays. Vous pouvez le voir, on a un tableau qui contient les références des pays, par exemple, vous avez le point central d'un pays qui est stocké dans geometry.coordinates. Vous avez également, le drapeau du pays qui est dans drp, et qui vous redirige au dossier des informations des pays du monde. Dans les propriétés vous avez le pays ensuite vous avez son nom, son polygone qui est les frontières, la superficie du pays, la photo qui sera affichée après avoir répondu, et également la description.

## VI. La base de données



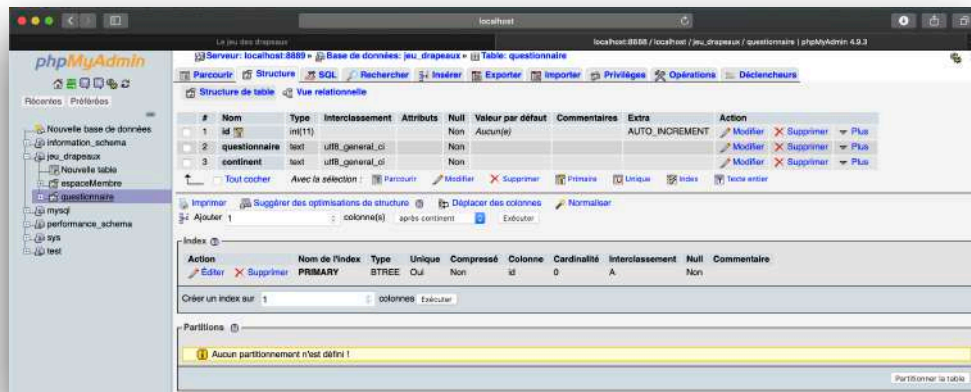
On a créé une base de données 'jeu\_drapeaux', qu'on utilisera tout au long de notre projet. Ensuite nous avons créé deux tables 'espaceMembre' et 'questionnaire'.

### • La table espaceMembre



C'est table a 5 attributs ( id, nom, prénom, mail, mot\_de\_passe) avec la clé primaire 'id'. Dans cette table on stocke les données insérer pas l'utilisateur lors de son inscription avec le formulaire, elle représente les utilisateurs ( les joueurs), cette table elle est été utilisée pour supprimer un joueur lors de la connexion avec un mot de passe 'admin'.

- **La table questionnaire**



Cette table a 3 attributs (id, questionnaire, continent) avec la clé primaire 'id'. Dans cette table on stocke les données ( questionnaire ) insérées par l'administrateur, elle est été utilisée pour supprimer les questionnaire et d'en ajouter des autres.

## **VII. Conclusion**

Tout d'abord, ce projet nous a permis d'appliquer les connaissances que nous avons acquises durant ce semestre en Développement Web, telles le CSS, HTML, Bootstrap et JavaScript. Grâce à celui-ci chaque membre de l'équipe a pu renforcer ses connaissances mais aussi apporter à son binôme son savoir et ses compétences afin d'accorder l'efficacité de l'équipe. Il est vrai que créer un jeu interactif comme le jeu des drapeaux et respecter le consigne rendent un projet intéressant, mais il y a aussi toutes les démarches qui ne sont pas visibles et qui rendent enrichissant une telle expérience : écouter l'opinion de chacun des membre de l'équipe, savoir communiquer et argumenter afin d'adopter pour les meilleurs choix, s'organiser sur les plans personnels et collectifs, gérer les imprévus, respecter les délais.



## VIII. Les références

- <https://www.w3schools.com/?fbclid=IwAR3k4udM3SdHyOnj7MOrVXWwXM8UHjiP8MEtlp-Yo88Ob-2fAojAPWtCesM>
- <https://nominatim.openstreetmap.org>
- <https://openclassrooms.com/fr/courses/2984401-apprenez-a-coder-avec-javascript>
- <https://openclassrooms.com/fr/courses/918836-concevez-votre-site-web-avec-php-et-mysql/4237646-decouvrez-le-fonctionnement-dun-site-ecrit-en-php>
- <https://openclassrooms.com/fr/courses/1603881-apprenez-a-creeer-votre-site-web-avec-html5-et-css3/1604192-decouvrez-le-fonctionnement-des-sites-web>
- <https://jquery.com>
- <https://openclassrooms.com/fr/courses/1567926-un-site-web-dynamique-avec-jquery/1568058-jquery-lhistoire-dun-framework>
-