Elodie Fougerouse

5 allée du théâtre - 42600

Résumé

Dossier de mon projet de site web nommé « CheckPoint ». Les pistes de réflexions que j’ai eu, les choix, que j’ai réalisé, les technologies etc.

dOSSIER PROJET

Titre professionnel développeur web et web mobile niveau II

Table des matières

[Remerciements 3](#_Toc192079508)

[Résumé du projet en anglais 4](#_Toc192079509)

[Liste des compétence du référentiel 5](#_Toc192079510)

[Cahier des charges ou expressions des besoins de l’application à développer 6](#_Toc192079511)

[Gestion des jeux et suivi personnalisé 6](#_Toc192079512)

[Fonctionnalités à ajouter ultérieurement 7](#_Toc192079513)

[Approche et évolutivité 7](#_Toc192079514)

[Gestion des Utilisateurs 8](#_Toc192079515)

[Gestion du temps 9](#_Toc192079516)

[MUST Have (Indispensable) 9](#_Toc192079517)

[Should Have (Important mais non prioritaire) 10](#_Toc192079518)

[Could Have (Bonus, à ajouter selon les ressources et le temps) 10](#_Toc192079519)

[Won't Have (Non prévu pour l’instant) 10](#_Toc192079520)

[Base documentaire 11](#_Toc192079521)

[Spécifications fonctionnelles 12](#_Toc192079522)

[User Flow 12](#_Toc192079523)

[User Story 13](#_Toc192079524)

[Scénario principal : Parcours utilisateur 13](#_Toc192079525)

# Remerciements

Je remercie le Garage 404 et toute son équipe, qui ont su nous accompagner tout au long de l’année, dans la bienveillance et la bonne humeur.

Je remercie également notre formateur Jérémy Michel pour nous avoir transmis son savoir-faire avec patience et professionnalisme.

Merci à Florent Ferlay, qui nous a aidé dans divers aspects de la formation, comme la partie administrative, le développement de nos réseaux LinkedIn, et pour ses conseils avisés concernant la suite de notre parcours professionnel.

Je remercie mon maître de stage et ami, Benjamin BONGY qui m’a épaulé, et m’a donné de nombreux conseils.

Enfin un grand merci à tous mes camarades de la Promotion 4 de Saint-Etienne, sans qui cette aventure n’aurait pas été si humaine, fun et enrichissante.

# Résumé du projet en anglais

I’m creating a video game tracking platform (SavePoint) where users can follow, rate, review, and discuss their favorite games with a passionate community. Inspired by MyAnimeList, the site will allow players to organize their game lists, receive personalized recommendations, and engage in discussions.

In the future, I aim to explore adding a music feature focused on video game OSTs—if legal constraints allow it. The goal is to build a comprehensive hub for gamers to track their experiences and connect with others.

# Liste des compétence du référentiel

Le titre professionnel de développeur web et web mobile est constitué de deux blocs de compétences suivants :

**1° Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile sécurisée :**

-        Maquetter une application

-        Développer une interface utilisateur web dynamique

-        Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu

**2° Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile sécurisée :**

-        Créer une base de données

-        Développer les composants d’accès aux données

-        Développer la partie back-end d’une application web ou web mobile

# Cahier des charges ou expressions des besoins de l’application à développer

Dans un premier temps, je souhaite identifier les besoins potentiels et créer une application ou un site qui serait utile à la communauté des passionnés de jeux vidéo. Mon propre besoin m’a servi de point de départ : lorsque j’étudie, j’écoute souvent des musiques instrumentales, notamment des OST de jeux vidéo, pour rester concentrée sans être distraite par des paroles.

Mon projet de base était de développer une plateforme inspirée de Spotify, dédiée aux OST de jeux vidéo. L’objectif était de permettre aux utilisateurs d’écouter des musiques de jeux en streaming, de les ajouter à des playlists, d’obtenir des recommandations personnalisées et de partager leurs découvertes avec la communauté.

Cependant, je me suis rapidement heurtée à la problématique des **droits d’auteur**, qui compliquait la mise en place d’un tel service. Cela m’a conduit à **repenser mon projet** en adoptant une approche plus accessible et réalisable à court terme, tout en me laissant la possibilité d’ajouter la fonctionnalité musicale plus tard. Et donc me concentrer sur une base.

J’ai donc décidé de me concentrer sur **un site communautaire permettant aux joueurs de suivre leurs jeux vidéo préférés, de les noter, de laisser des avis et de discuter avec d’autres passionnés**. Ce site servirait à créer une base solide, où chaque jeu aurait sa propre fiche détaillée avec des critiques, un classement, des recommandations et des statistiques.

Ce projet s’inspire directement du modèle de **MyAnimeList**, qui propose un suivi et une notation des animes et mangas, tout en offrant une forte dimension communautaire. J’ai bien conscience qu’il existe déjà certains sites de ce genre, tels que **Backloggd, Grouvee, HowLongToBeat**, etc. Cependant, mon objectif est de **centraliser et enrichir** ces fonctionnalités en les rassemblant au sein d’une seule et même plateforme, tout en ajoutant des **aspects interactifs et immersifs uniques** pour créer une expérience plus ludique et engageante.

Mon ambition est donc d’adapter ce concept aux jeux vidéo et d’en faire une **base fiable et solide**, avec la possibilité, à long terme, d’y **intégrer de nouvelles fonctionnalités**, comme le **temps idéal pour finir un jeu**, un **système d’OST**, ou encore une **expérience sociale et gamifiée**.

**Objectif de la plateforme**

L’objectif de cette plateforme est de permettre aux utilisateurs de suivre leurs jeux favoris et de les organiser dans des listes personnalisées (terminés, en cours, wishlist, backlog).

**Fonctionnalités principales**

## Gestion des jeux et suivi personnalisé

* Suivi des jeux favoris et organisation dans des listes personnalisées.
* Attribution de notes et d’avis pour partager son opinion et découvrir les tendances.
* Système de recommandations intelligentes basé sur les jeux notés et appréciés par l’utilisateur.
* Estimation du temps idéal pour finir un jeu en fonction du style de jeu des utilisateurs et des tendances communautaires (histoire principale, 100 %, speedrun).

**Dimension communautaire et sociale**

* Interaction avec la communauté via un système de commentaires sur les fiches de jeux.

**Statistiques et analyse des habitudes de jeu**

* Analyse avancée du profil sous forme de graphique en fil d’araignée permettant de visualiser les genres de jeux les plus joués, les plateformes préférées et le temps de jeu moyen.

**Accessibilité et ergonomie**

* Mode sombre et clair pour améliorer l’expérience utilisateur.

## Fonctionnalités à ajouter ultérieurement

* Système de défis communautaires permettant aux utilisateurs de relever des challenges tels que "Terminer un certain nombre de jeux en un mois" ou "Compléter un jeu sans mourir".
* Suivi des sessions de jeu avec estimation des heures passées et évolution dans le temps.
* Gestion avancée du backlog avec un calendrier interactif permettant de planifier ses sessions et de recevoir des rappels sur les jeux en pause.
* Intégration des bandes originales de jeux et contenu multimédia.
* Lecture d’OST directement sur la plateforme via des API comme YouTube ou Spotify, sous réserve de faisabilité juridique.
* Bibliothèque multimédia enrichie avec des bandes-annonces, making-of et extraits de gameplay.
* Possibilité de créer des playlists personnalisées de musiques de jeux vidéo sur le profil utilisateur.
* Développement d’une application mobile avec un mode hors ligne permettant de gérer ses listes et ses statistiques.

## Approche et évolutivité

L’objectif est de créer une plateforme complète, à la fois fonctionnelle et engageante, combinant gestion des jeux, interaction avec la communauté et suivi statistique avancé. Une approche gamifiée inspirée des mécanismes du jeu vidéo permettra de motiver les utilisateurs à interagir, à découvrir de nouveaux jeux et à partager leurs expériences.

Une fois la base solide mise en place, le site pourra évoluer progressivement pour intégrer de nouvelles fonctionnalités, notamment la gestion des bandes originales et un suivi encore plus détaillé des sessions de jeu.

Ce projet vise à devenir une référence pour les passionnés de jeux vidéo, en offrant un espace fluide et interactif pour le suivi, l’analyse et les échanges autour du jeu vidéo.

## Gestion des Utilisateurs

Dans le cadre de mon projet, la gestion des utilisateurs est essentielle pour garantir une expérience interactive et sécurisée. Trois types d’utilisateurs sont définis :

* **Utilisateur connecté** :
  + Peut s'inscrire et se connecter via un système d’authentification sécurisé.
  + Peut attribuer des notes et des avis aux jeux.
  + Peut interagir avec la communauté via des commentaires et des réactions sur les fiches de jeux.
* **Utilisateur non connecté** :
  + Peut consulter les fiches de jeux et lire les avis, mais ne peut pas interagir ou enregistrer des jeux.
  + Est invité à s’inscrire pour accéder aux fonctionnalités avancées.
* **Administrateur** :
  + Dispose de privilèges pour gérer la base de données des jeux (ajout, modification, suppression).
  + Peut modérer les avis et commentaires (suppression des commentaires signalés, bannissement des comptes en cas de non-respect des règles).

## Gestion du temps

Afin d’optimiser mon temps, prioriser les tâches et assurer un suivi rigoureux du projet, j’ai mis en place un tableau [Trello](https://trello.com/) structuré en plusieurs sections :

* **Tâches à réaliser** : Regroupe toutes les fonctionnalités et actions à implémenter.
* **Tâches en cours** : Contient les tâches en cours de développement.
* **Tâches terminées** : Permet de suivre l’avancement et d’avoir une vision claire du travail accompli.
* **Petites tâches annexes terminées :** Répertorie les améliorations et corrections mineures apportées au projet.

**IMAGE TRELLO**

J’ai appliqué la **méthode MoSCoW** afin de classer les fonctionnalités en fonction de leur priorité et de leur impact sur la plateforme. Afin d’établir un cahier des charges :

### MUST Have (Indispensable)

**Développement du site**

·        **Définir l’architecture de la base de données** (utilisateurs, jeux, avis, listes, etc.).

·        **Implémenter un système d’authentification sécurisé** (inscription, connexion, récupération de mot de passe avec Symfony Security et JWT).

·        **Mettre en place une API externe** (RAWG, IGDB) pour récupérer les jeux vidéo.

·        **Développer les pages principales :**

* Accueil
* Profil utilisateur
* Fiche de jeu
* Système de recherche et de filtres

**Fonctionnalités principales**

·        **Permettre le suivi des jeux favoris** avec organisation en listes personnalisées (terminés, en cours, wishlist, backlog).

·        Ajouter un **système de notation et d’avis** sur les jeux.

·        Afficher des **recommandations intelligentes** basées sur les jeux notés et appréciés.

·        Intégrer une **estimation du temps idéal pour finir un jeu** via l’API HowLongToBeat.

·        Permettre l’**interaction communautaire** via un système de commentaires sous les fiches de jeux.

·        Implémenter un **mode sombre / clair** pour améliorer l’accessibilité et l’expérience utilisateur.

### Should Have (Important mais non prioritaire)

* **Statistiques avancées sur le profil utilisateur** :
  + Affichage sous forme de **graphique en fil d’araignée** des genres de jeux les plus joués.
  + Analyse des plateformes favorites et du temps de jeu moyen.
* **Mise en place d’un système de niveaux et de succès** pour les utilisateurs (gain d’expérience via l’ajout d’avis, interactions, etc.).
* Ajout d’un **fil d’actualité personnalisé** affichant les dernières critiques des personnes suivies.
* Implémentation d’un **système de tags et filtres avancés** pour améliorer la recherche et la découverte de jeux.

### Could Have (Bonus, à ajouter selon les ressources et le temps)

* **Défis communautaires** ("Terminer X jeux en un mois", "Compléter un jeu sans mourir").
* **Tracking des sessions de jeu :** estimation des heures passées sur un jeu et historique des sessions.
* **Bibliothèque multimédia enrichie :** ajout de trailers, making-of, vidéos de gameplay directement sur les fiches de jeux.

### Won't Have (Non prévu pour l’instant)

* **Intégration des OST des jeux** (lecture via YouTube ou Spotify, sous réserve de faisabilité juridique).
* **Système de playlists personnalisées** permettant aux utilisateurs de regrouper des jeux sous différents thèmes.
* **Application mobile et mode hors-ligne** pour consulter et gérer ses listes sans connexion.
* **Système de gestion avancée du backlog** avec un calendrier pour planifier ses sessions et recevoir des rappels.

## Base documentaire

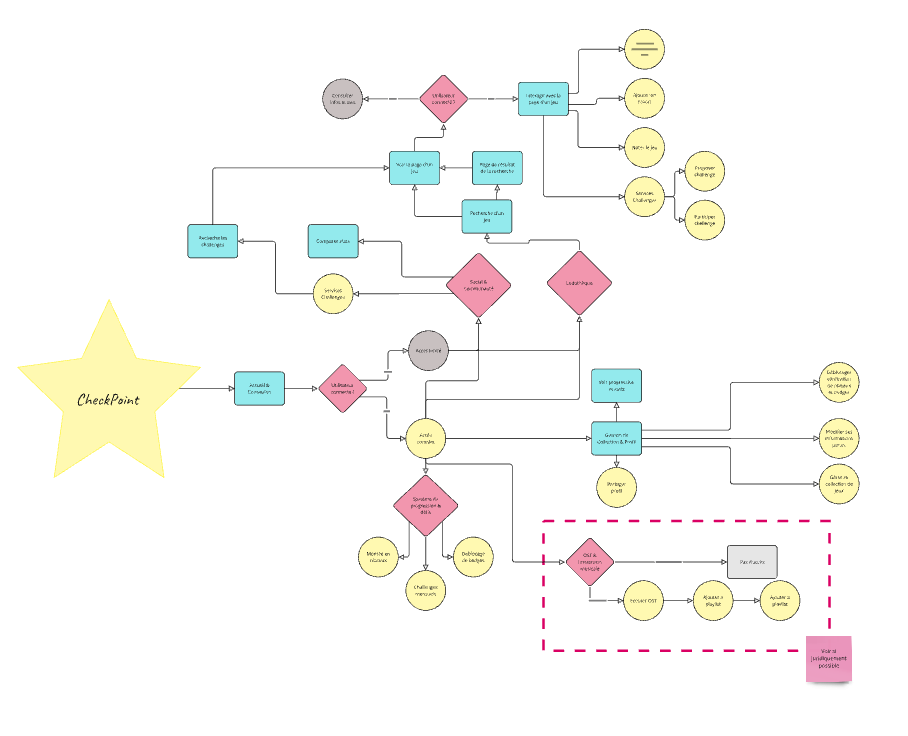
Pour réaliser ce projet, plusieurs sources de documentation et outils ont été consultés :

* Documentation officielle de Symfony : [Symfony Documentation](https://symfony.com/doc/current/index.html)
* Documentation du Bundle EasyAdmin de Symfony : [EasyAdminBundle](https://symfony.com/bundles/EasyAdminBundle/current/index.html)
* Documentation du Bundle Reset Password de Symfony : [Reset Password](https://symfony.com/doc/7.2/security/passwords.html#reset-password)
* Tutoriels et vidéos YouTube spécialisés sur Symfony, API Platform et JWT Authentication

# Spécifications fonctionnelles

## User Flow

Le diagramme ci-dessous représente les différents cas d’utilisation de mon application sous la forme d’un **User Flow**, conçu avec la méthode agile pour une modélisation rapide et itérative. Réalisé avec « [Miro](https://miro.com/welcomeonboard/V2hDOGhFV0xjQmpQK1BOeWZoV21TUHFWN0JTWnZpQ29ibTRCT0pXRXFjOXNLNG50Z3NqMVIvRUx6c1V3Uko5eE4yZC9iMzRFMXp6OG9oWTlVa2ZqR2lrbDZvSDM1NEkvQjJVUmlsZzJUVGlSbVVXRjdCSGExbVQ3Uzd6dC9tS01NakdSWkpBejJWRjJhRnhhb1UwcS9BPT0hdjE=?share_link_id=630566005649)», il permet de visualiser efficacement le parcours utilisateur et ses choix possibles



**Légende :  
⭐ Étoile :** Représente mon site **📘 Rectangle bleu :** Pages du site **🔺 Losange rouge/rose :** Décisions possibles (ex : connecté ou non) **⚪ Rond gris :** Actions possibles pour un utilisateur non connecté **🟡 Rond jaune :** Actions accessibles aux utilisateurs connectés **🟥 Encadré en pointillé :** Fonctionnalités que j’aimerais sur du long terme ajouter (si leur faisabilité juridique est confirmée)

## User Story

**Contexte**

CheckPoint est une plateforme permettant aux utilisateurs de gérer leur ludothèque, suivre leurs statistiques et interagir avec la communauté autour des jeux vidéo.

**Objectif**

Offrir une expérience utilisateur optimisée où les joueurs peuvent consulter, organiser et partager leurs jeux, tout en bénéficiant d’un système de progression et de gamification.

### Scénario principal : Parcours utilisateur

1. **Accueil & Connexion**

* L’utilisateur accède à la page d’accueil.
* Il peut se connecter/s’inscrire pour un accès complet ou rester non connecté avec des fonctionnalités limitées.

1. **Recherche & Consultation des jeux**

* L’utilisateur effectue une recherche et accède à la page détaillée d’un jeu.
* S’il est connecté, il peut :
  + Ajouter le jeu à sa collection (en cours, terminé, à faire).
  + Le marquer en favori.
  + Lui attribuer une note et laisser un commentaire.
* S’il est non connecté, il peut uniquement consulter les informations et les avis.

1. **Gestion du profil & Statistiques**

* L’utilisateur accède à son profil pour consulter sa progression et ses statistiques sous forme de graphique.
* Un système de niveaux et de badges valorise son activité.

1. **Interactions sociales & Communauté**

* L’utilisateur peut comparer ses statistiques avec d’autres joueurs.
* Il peut proposer ou participer à des challenges autour des jeux.

1. **Fonctionnalités en étude (Encadré en pointillé)**

* Une section OST & Immersion musicale pourrait être ajoutée, permettant aux utilisateurs connectés d’écouter des bandes-son de jeux et de créer des playlists.
* Cette fonctionnalité est sous réserve de faisabilité juridique.