

Compte Rendu Gaming

Myriam DA SILVA
31/01/2024

I. Introduction

- A. Présentation du projet
- B. Objectifs du compte rendu

II. Réalisation du Projet

- A. Contexte et Description du Projet
- B. Utilisation de la Programmation Orientée Objet (POO)
- C. Structuration du Code et Gestion des Fonctionnalités
- D. Gestion de Projet et Collaboration

III. Difficultés Rencontrées

- A. Complexité des Fonctionnalités
- B. Gestion des Données
- C. Sécurité de l'Application

IV. Compétences Acquises

- A. Maîtrise de la Programmation Orientée Objet (POO)
- B. Gestion de Projet Agile
- C. Développement Web Avancé

V. Conclusion

- A. Bilan du Projet
- B. Perspectives Futures

VI. Annexes

- A. Schéma de Base de Données
- B. Maquette de l'Application

I. Introduction

A. Présentation du Projet :

Le projet Web Games est une initiative visant à développer une plateforme de gestion de joueurs et de jeux en ligne, destinée à une communauté passionnée de jeux vidéo. Cette plateforme offre aux utilisateurs la possibilité de découvrir de nouveaux jeux, de partager leurs préférences, d'interagir avec d'autres membres de la communauté et de profiter d'une expérience immersive et conviviale.

B. Objectifs du Compte Rendu :

Le présent compte rendu vise à documenter le processus de développement du projet Web Games, en mettant l'accent sur les différentes étapes de sa réalisation, les défis rencontrés, les compétences acquises et les résultats obtenus. Plus spécifiquement, les objectifs du compte rendu sont les suivants :

1. **Présenter le Contexte et la Description du Projet :** Il s'agit de décrire en détail le contexte dans lequel le projet a été initié, ainsi que les fonctionnalités et les objectifs principaux de la plateforme Web Games.
2. **Analyser l'Utilisation de la Programmation Orientée Objet (POO) :** Nous examinerons comment la POO a été utilisée dans le développement de l'application, en mettant en lumière les avantages et les bénéfices de cette approche de programmation.
3. **Détailler la Structuration du Code et la Gestion des Fonctionnalités :** Nous explorerons la manière dont le code a été structuré pour répondre aux besoins du projet, en soulignant les principaux modules et composants, ainsi que les fonctionnalités clés implémentées.
4. **Analyser la Gestion de Projet et la Collaboration :** Nous évaluerons les méthodes et les outils utilisés pour gérer le projet, ainsi que l'efficacité de la collaboration au sein de l'équipe de développement.

En résumé, ce compte rendu offre une vue d'ensemble complète du projet Web Games, mettant en évidence les aspects techniques, organisationnels et collaboratifs de sa réalisation, dans le but de fournir une documentation détaillée et informative pour toutes les parties intéressées.

II. Réalisation du Projet

A. Contexte et Description du Projet :

Le projet Web Games est né de la volonté de créer une plateforme en ligne permettant aux passionnés de jeux vidéo de découvrir de nouveaux jeux, d'échanger avec d'autres membres de la communauté et de partager leurs expériences ludiques. Dans un monde où les jeux vidéo occupent une place prépondérante dans la culture numérique, cette plateforme vise à offrir un espace interactif et convivial pour les joueurs de tous horizons.

La plateforme Web Games se compose de plusieurs modules clés, offrant une variété de fonctionnalités aux utilisateurs :

- **Gestion des Joueurs** : Permet aux utilisateurs de créer un compte, de se connecter et de personnaliser leur profil en fonction de leurs préférences de jeu.
- **Gestion des Jeux** : Offre une liste exhaustive de jeux disponibles sur la plateforme, avec des descriptions détaillées et des informations pertinentes.
- **Classement des Joueurs** : Permet aux joueurs de comparer leurs performances avec celles des autres membres de la communauté, basées sur des critères tels que le nombre de parties gagnées et le score total.
- **Système de Notation et de Commentaires** : Permet aux utilisateurs de noter et de commenter les jeux auxquels ils ont joué, favorisant ainsi l'interaction et le partage d'opinions.
- **Administration du Site** : Offre une interface d'administration pour gérer les utilisateurs, les jeux et les commentaires, garantissant un environnement sûr et sécurisé pour tous les membres de la communauté.

La plateforme Web Games vise à créer une expérience utilisateur fluide et immersive, en mettant l'accent sur la convivialité, l'interactivité et la diversité des jeux proposés.

B. Utilisation de la Programmation Orientée Objet (POO) :

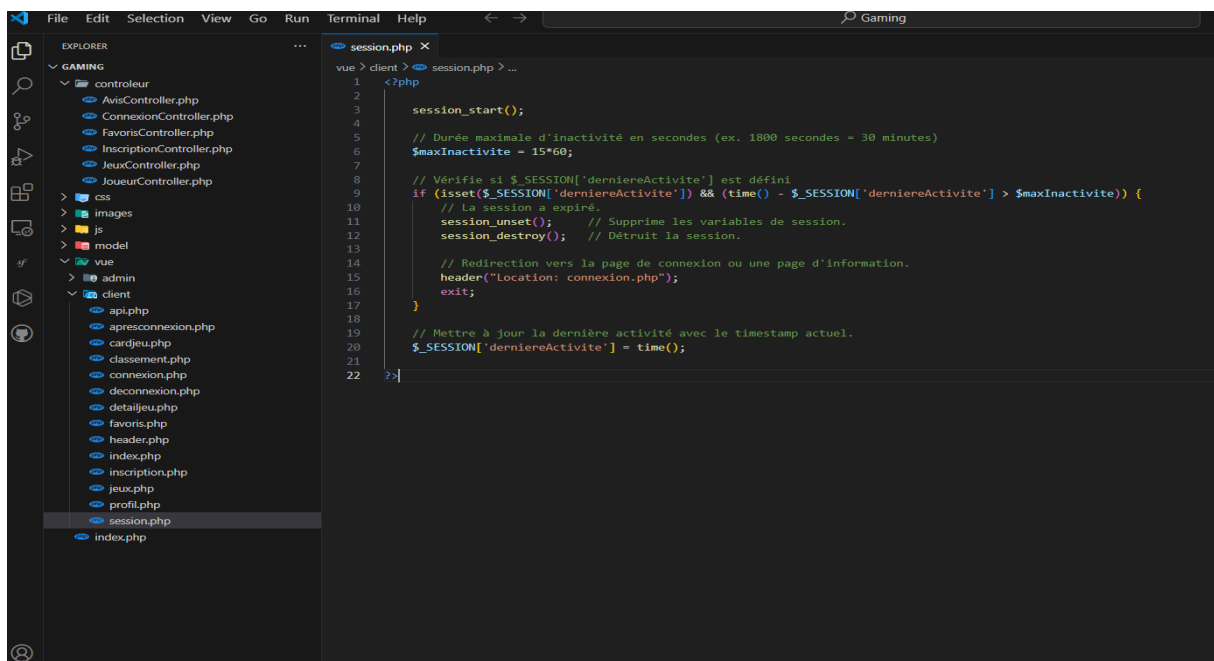
La POO a été largement utilisée dans le développement de l'application Web Games, offrant une structure modulaire et flexible pour la gestion des fonctionnalités et des données. Voici quelques aspects de l'utilisation de la POO dans le projet :

1. **Modularité du Code** : Le code a été organisé en classes et en objets, permettant une division claire des responsabilités et une réutilisation efficace des composants.
2. **Encapsulation** : Les données et les fonctionnalités ont été encapsulées dans des classes, assurant ainsi l'isolation et la protection des données sensibles.
3. **Héritage et Polymorphisme** : Des concepts tels que l'héritage et le polymorphisme ont été utilisés pour favoriser la réutilisation du code et la gestion des différentes entités de l'application, telles que les joueurs, les jeux et les commentaires.
4. **Abstraction** : L'abstraction a permis de définir des interfaces claires et des comportements génériques pour les différentes fonctionnalités de l'application, facilitant ainsi la maintenance et l'évolutivité du code.

C. Structuration du Code et Gestion des Fonctionnalités :

Dans le cadre de ce projet individuel, une approche rigoureuse de la structuration du code et de la gestion des fonctionnalités a été adoptée pour assurer un développement efficace et une maintenance simplifiée de l'application. Voici comment ces aspects ont été abordés :

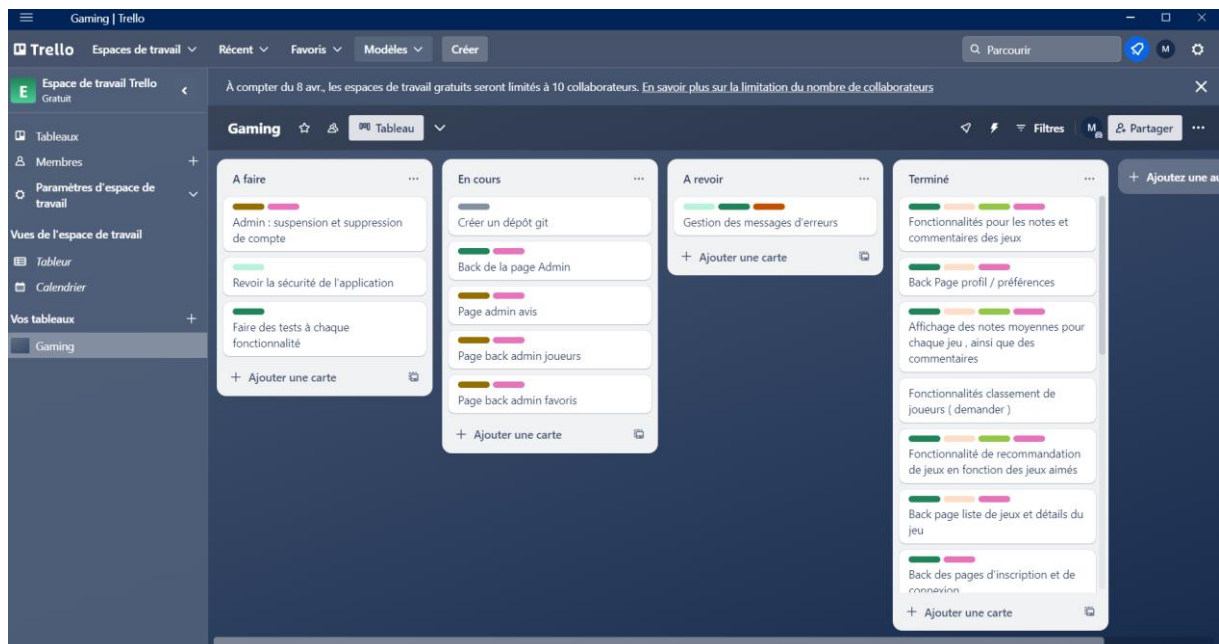
1. **Architecture Modulaire :** Le code a été organisé en modules distincts, chacun étant responsable d'une fonctionnalité spécifique de l'application. Par exemple, un module a été dédié à la gestion des utilisateurs, un autre à celle des jeux, et ainsi de suite. Cette approche a permis une meilleure organisation du code et une séparation claire des préoccupations.
2. **Utilisation de Design Patterns :** Certains design patterns ont été mis en œuvre pour résoudre des problèmes de conception récurrents. Par exemple, le modèle MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) a été utilisé pour séparer la logique métier de la présentation et du contrôle, garantissant ainsi une structure modulaire et évolutive de l'application.
3. **Centralisation des Fonctionnalités Communes :** Les fonctionnalités récurrentes, telles que la gestion des sessions utilisateur ou l'accès aux données, ont été regroupées dans des classes utilitaires ou des bibliothèques partagées. Cela a permis de réduire la duplication du code et de favoriser sa réutilisation à travers l'ensemble de l'application.
4. **Documentation du Code :** Chaque classe et chaque méthode ont été documentées de manière exhaustive, fournissant des descriptions détaillées de leur fonctionnement, de leurs paramètres et de leurs retours. Cette documentation a facilité la compréhension du code et son évolution ultérieure.
5. **Tests Unitaires :** Des tests unitaires ont été développés pour vérifier le bon fonctionnement des différentes fonctionnalités de l'application. Ces tests ont permis d'identifier rapidement les éventuelles erreurs ou anomalies, garantissant ainsi la qualité et la fiabilité du code.



D. Gestion de Projet :

Dans le cadre d'un travail, la gestion de projet a été effectuée de manière autonome en utilisant Trello comme principal outil de suivi des tâches et de gestion du temps. Voici comment Trello a été utilisé dans ce contexte :

1. **Tableaux Trello** : Un tableau Trello a été créé pour représenter les différentes phases du développement, de la planification à la livraison. Les colonnes du tableau correspondaient aux étapes clés du processus de développement, telles que la définition des besoins, la conception, le développement, les tests et le déploiement.
2. **Listes et Cartes** : Chaque liste du tableau représentait une étape spécifique du projet, et chaque tâche était représentée par une carte. Les cartes étaient déplacées d'une liste à l'autre au fur et à mesure de l'avancement des travaux, offrant ainsi une visualisation claire de l'état d'avancement du projet.
3. **Attribution des Tâches** : Les différentes tâches à réaliser étaient attribuées individuellement et organisées sur les cartes Trello. Cela permettait de prioriser les tâches et de planifier efficacement le travail à effectuer.
4. **Suivi de l'Avancement** : Le tableau Trello offrait une vue d'ensemble de l'avancement du projet, en permettant de suivre facilement les tâches terminées, celles en cours et celles à venir. Cela permettait de rester organisé et de maintenir le cap sur les objectifs du projet.



III. Difficultés Rencontrées

A. Complexité des Fonctionnalités :

1. **Intégration de Fonctionnalités Avancées** : L'une des principales difficultés rencontrées a été liée à l'intégration de fonctionnalités avancées, telles que le système de classement des joueurs ou le système de notation et de commentaires. Ces fonctionnalités nécessitaient une compréhension approfondie des algorithmes de tri et de calcul, ainsi qu'une mise en œuvre soigneuse pour garantir leur bon fonctionnement.
2. **Gestion des Sessions Utilisateur** : La mise en place d'un système de gestion des sessions utilisateur s'est avérée être un défi technique, notamment en ce qui concerne la sécurité et la gestion des sessions actives. Il a fallu mettre en place des mécanismes de sécurité robustes pour protéger les sessions utilisateur et éviter les failles de sécurité potentielles.
3. **Interface Utilisateur Intuitive** : Concevoir une interface utilisateur intuitive et conviviale a également été une difficulté, car cela nécessitait une compréhension approfondie des besoins et des préférences des utilisateurs finaux. Des itérations et des tests ont été nécessaires pour affiner l'interface et s'assurer qu'elle offrait une expérience utilisateur optimale.

B. Gestion des Données :

1. **Modélisation des Données** : La modélisation efficace des données a posé un défi, en particulier en ce qui concerne les relations entre les différents objets métier, tels que les joueurs, les jeux et les commentaires. Il a fallu concevoir des schémas de données flexibles et évolutifs pour répondre aux besoins changeants de l'application.
2. **Sécurité des Données** : Assurer la sécurité des données était une préoccupation majeure, en particulier en ce qui concerne la protection des informations sensibles des utilisateurs, telles que les mots de passe et les données personnelles. Des techniques de hachage et de cryptage ont été utilisées pour sécuriser les données sensibles et éviter les violations de la vie privée.
3. **Optimisation des Requêtes** : L'optimisation des requêtes SQL pour améliorer les performances de l'application a été un défi, en particulier lorsque la quantité de données à traiter était importante. Des index et des stratégies de mise en cache ont été utilisés pour optimiser les performances des requêtes et réduire les temps de réponse de l'application.

En surmontant ces difficultés, j'ai pu acquérir une expérience précieuse dans la conception et le développement d'applications web complexes, ainsi qu'une compréhension approfondie des défis liés à la gestion des fonctionnalités avancées et des données dans un environnement en constante évolution.

IV. Compétences Acquises

A. Maîtrise de la Programmation Orientée Objet (POO) :

1. **Compréhension Approfondie des Concepts :** La réalisation de ce projet m'a permis de consolider ma compréhension des principes fondamentaux de la programmation orientée objet (POO), tels que l'encapsulation, l'héritage et le polymorphisme. J'ai acquis une vision plus claire de la manière dont ces concepts peuvent être appliqués pour créer des structures de code modulaires et réutilisables.
2. **Utilisation Avancée des Classes et des Objets :** En travaillant sur ce projet, j'ai eu l'occasion d'explorer des fonctionnalités avancées de la POO, telles que les interfaces, les traits et les espaces de noms. J'ai appris à concevoir des classes bien structurées et à les organiser de manière logique pour faciliter la maintenance et l'extension du code.
3. **Encapsulation et Abstraction :** J'ai appris à utiliser l'encapsulation pour restreindre l'accès aux données et aux méthodes d'une classe, favorisant ainsi la sécurité et la fiabilité du code. L'abstraction m'a permis de définir des interfaces claires et des contrats bien définis entre les différentes parties du système, facilitant ainsi la collaboration entre les composants.
4. **Héritage et Polymorphisme :** J'ai exploité les concepts d'héritage et de polymorphisme pour créer une architecture de code flexible et extensible. En utilisant l'héritage, j'ai pu réutiliser du code existant et éviter la duplication inutile, tandis que le polymorphisme m'a permis de traiter des objets de différentes classes de manière uniforme, améliorant ainsi la modularité et la maintenabilité du code.
- 5.

B. Gestion de Projet Agile :

1. **Planification Itérative :** En adoptant une approche agile pour la gestion du projet, j'ai appris à planifier et à exécuter le travail par itérations, en priorisant les fonctionnalités les plus importantes et en les livrant de manière incrémentale. Cela m'a permis de rester flexible et réactif aux changements tout au long du processus de développement.
2. **Adaptabilité et Réactivité :** En travaillant dans un environnement agile, j'ai appris à être adaptable et réactif face aux changements et aux défis imprévus. Plutôt que de s'accrocher à un plan préétabli, j'ai appris à embrasser le changement et à ajuster mes stratégies en fonction des besoins changeants du projet et des retours d'information des utilisateurs.

C. Développement Web Avancé :

1. **Utilisation Avancée des Technologies Web :** En développant ce projet, j'ai eu l'occasion d'explorer et d'utiliser des technologies web avancées telles que PHP, HTML, CSS, JavaScript et MySQL. J'ai approfondi ma compréhension de ces langages et outils, ce qui m'a permis de créer une application web robuste et fonctionnelle.
2. **Implémentation de Fonctionnalités Complexes :** Le développement de ce projet m'a confronté à la mise en œuvre de fonctionnalités complexes telles que la gestion des utilisateurs, la gestion des jeux, le système de notation et de commentaires, etc. En surmontant ces défis, j'ai acquis une expérience précieuse dans la conception et l'implémentation de fonctionnalités avancées pour des applications web.

3. **Optimisation des Performances et de la Sécurité :** J'ai appris à optimiser les performances de l'application en utilisant des techniques telles que la mise en cache, la compression des ressources et l'optimisation des requêtes SQL. De plus, j'ai renforcé la sécurité de l'application en mettant en œuvre des pratiques de sécurité telles que la validation des données, la protection contre les attaques XSS et l'authentification des utilisateurs.

En conclusion, la réalisation de ce projet m'a permis de développer et de renforcer un large éventail de compétences, allant de la maîtrise de la programmation orientée objet à la gestion de projet agile et le développement web avancé. Ces compétences acquises seront précieuses pour mes projets futurs et ma carrière professionnelle dans le domaine du développement logiciel.

V. Conclusion

A. Bilan du Projet :

Le projet de développement de la plateforme de jeux en ligne a été une expérience enrichissante qui m'a permis d'acquérir de nouvelles compétences et de consolider mes connaissances dans le domaine du développement web. En réalisant ce projet, j'ai réussi à atteindre la plupart des objectifs fixés initialement et à surmonter plusieurs défis techniques et organisationnels.

1. **Atteinte des Objectifs :** Le projet a été réalisé avec succès dans le respect des délais et des fonctionnalités requises. La plateforme développée offre aux utilisateurs une expérience interactive et engageante, leur permettant de découvrir de nouveaux jeux, de partager leurs préférences et d'interagir avec d'autres membres de la communauté.
2. **Apprentissage Continu :** Tout au long du projet, j'ai continué à apprendre et à m'améliorer, en explorant de nouvelles technologies, en résolvant des problèmes complexes et en collaborant avec d'autres développeurs. Chaque défi rencontré a été l'occasion d'approfondir ma compréhension et d'acquérir de nouvelles compétences, ce qui a contribué à ma croissance professionnelle.
3. **Satisfaction Client :** Bien que le projet ait été réalisé individuellement, j'ai veillé à maintenir une communication étroite avec le client ou le superviseur tout au long du processus de développement. Leur rétroaction régulière et leur soutien ont été précieux pour garantir que le produit final réponde aux attentes et aux besoins des utilisateurs.

B. Perspectives Futures :

Le développement de la plateforme de jeux en ligne marque la fin d'une phase importante, mais il ouvre également la voie à de nouvelles opportunités et défis passionnants dans le domaine du développement web. Voici quelques perspectives futures que j'envisage :

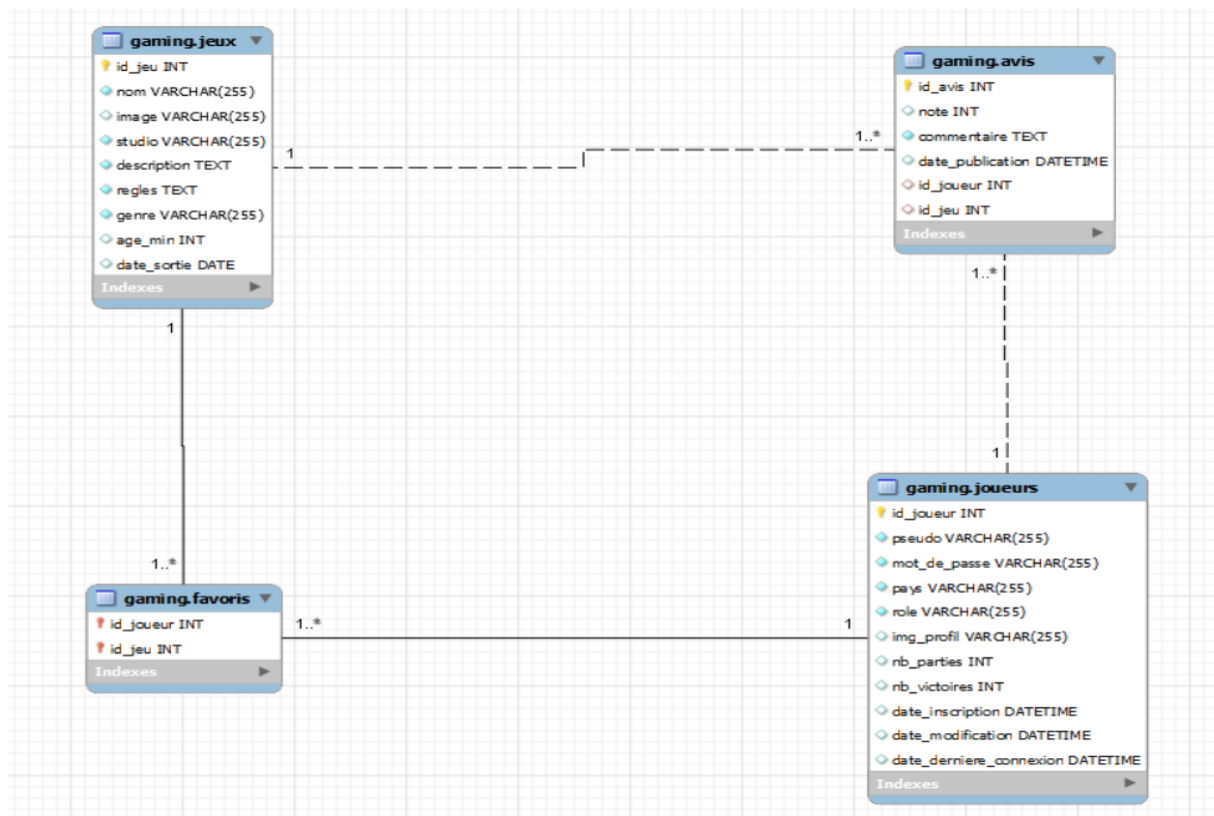
1. **Amélioration Continue** : Bien que la plateforme soit fonctionnelle, il reste toujours des possibilités d'amélioration et d'optimisation. Je prévois de continuer à travailler sur le projet pour ajouter de nouvelles fonctionnalités, améliorer la convivialité et optimiser les performances.
2. **Exploration de Nouvelles Technologies** : Le domaine du développement web est en constante évolution, avec l'émergence de nouvelles technologies et frameworks. Je compte explorer ces nouvelles opportunités et me familiariser avec les dernières tendances pour rester à jour et compétitif sur le marché.
3. **Collaboration et Projets d'Envergure** : Je suis ouvert à de nouvelles collaborations et à des projets d'envergure qui me permettront de mettre en pratique mes compétences et de relever de nouveaux défis. Travailler en équipe sur des projets complexes peut être une expérience enrichissante qui favorise l'apprentissage et la croissance professionnelle.

En conclusion, le projet de développement de la plateforme de jeux en ligne a été une étape importante dans mon parcours professionnel, mais c'est aussi le début d'une nouvelle aventure remplie de promesses et d'opportunités. Je suis reconnaissant pour cette expérience et je suis impatient de voir ce que l'avenir me réserve dans le domaine du développement web.

VII. Annexes

A. Schéma de Base de Données :

Voici le schéma de la base de données utilisé pour le projet de plateforme de jeux en ligne :

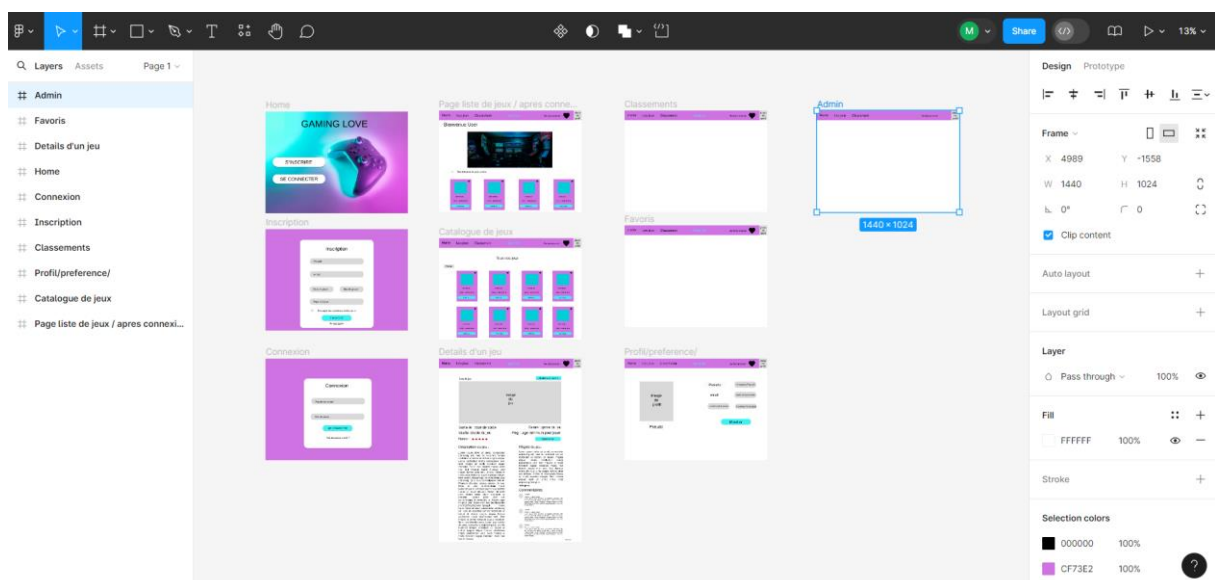


Ce schéma détaille la structure des tables et des relations entre les différentes entités de la base de données, telles que les utilisateurs, les jeux, les commentaires, etc.

B. Maquette de l'Application avec Figma:

Voici quelques captures d'écran de la maquette de l'application développée pour la plateforme de jeux en ligne :

Ces captures d'écran présentent l'interface utilisateur de l'application, y compris la page d'accueil, les pages de profil utilisateur, les pages de jeu, etc. Elles donnent un aperçu visuel de l'apparence et de la convivialité de l'application pour les utilisateurs finaux.



À compter du 8 avr., les espaces de travail gratuits seront limités à 10 collaborateurs. [En savoir plus sur la limitation du nombre de collaborateurs](#)

A faire

Admin : suspension et suppression de compte

Revoir la sécurité de l'application

Faire des tests à chaque fonctionnalité

+ Ajouter une carte

En cours

Créer un dépôt git

Back de la page Admin

Page admin avis

Page back admin joueurs

Page back admin favoris

+ Ajouter une carte

A revoir

Gestion des messages d'erreurs

+ Ajouter une carte

Terminé

front page des favoris

front page des classements

Front page detail du jeu

Front page liste de jeux

Front de la page de connexion

Faire le front de la page d'inscription

Faire le front-end de la page d'accueil

Mettre en place la maquette de l'application

🕒 22 févr. - 22 févr.

+ Ajouter une carte

+ Ajoutez une autre liste

1

Click "SE CONNECTER"



2

Click the "Pseudo" field.



CONNEXION

Pseudo

Mot de passe

SE CONNECTER

[S'inscrire](#)



3

Click the "Mot de passe" field.



CONNEXION

nola

Mot de passe

SE CONNECTER

[S'inscrire](#)



4

Click "SE CONNECTER"



CONNEXION

nola

.....

SE CONNECTER

[S'inscrire](#)



5

Click "Les Jeux"



Accueil Les Jeux Classement Mes Statistiques

Top N°2

♥ Mes favoris





Nola, heureux de vous revoir




6

Click this dropdown.



Accueil Les Jeux Classement Mes Statistiques Top N° 2  Mes favoris 



Filtres

Genre
Choisir... 



Note
Choisir...

[Appliquer les filtres](#)



Tous les jeux



Jeu 1
Notes: ★★★★★
[DÉCOUVRIR](#)



Jeu 2
Notes: ★★★★★
[DÉCOUVRIR](#)



Jeu 4
Notes: ★★★★★
[DÉCOUVRIR](#)



7

Click "Appliquer les filtres"

Accueil Les Jeux Classement Mes Statistiques Top N° 2 Mes favoris 


Filtres

Genre
Action


Note
Choisir...

Appliquer les filtres

Tous les jeux



Jeu 1
Notes: ★★★★★
DÉCOUVRIR




Jeu 2
Notes: ★★★★★
DÉCOUVRIR



Jeu 4
Notes: ★★★★★
DÉCOUVRIR

8

Click this dropdown.

[Accueil](#) [Les Jeux](#) [Classement](#) [Mes Statistiques](#) Top N° 2 [Mes favoris](#) 

Filtres

Genre


Choisir...

Note

Choisir...

Appliquer les filtres


Tous les jeux



Jeu 1

Notes: ★★★★★


DÉCOUVRIR



Jeu 4

Notes: ★★★★★

DÉCOUVRIR



Jeu 5

Notes: ★★★★★

DÉCOUVRIR

10

Click "DÉCOUVRIR"

Filtres

Genre

Choisir...

Note

Choisir...

Appliquer les filtres

Tous les jeux



Jeu 2

Notes: ★★☆☆☆

DÉCOUVRIR



Jeu 3

Notes: ★★★★★

DÉCOUVRIR

11

Click "AJOUTER AUX FAVORIS"

[Accueil](#) [Les Jeux](#) [Classement](#) [Mes Statistiques](#)

Top N° 2

♥ Mes favoris



Jeu 2

AJOUTER AUX FAVORIS



Date de sortie: 2013-07-11

PEGI: 15

Studio: Studio 2

Genre: Aventure

Notes: ★★☆☆☆

AJOUTER UN COMMENTAIRE

Description

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Règles du jeu

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Commentaires



Nola

2024-03-09 22:01:48

Super

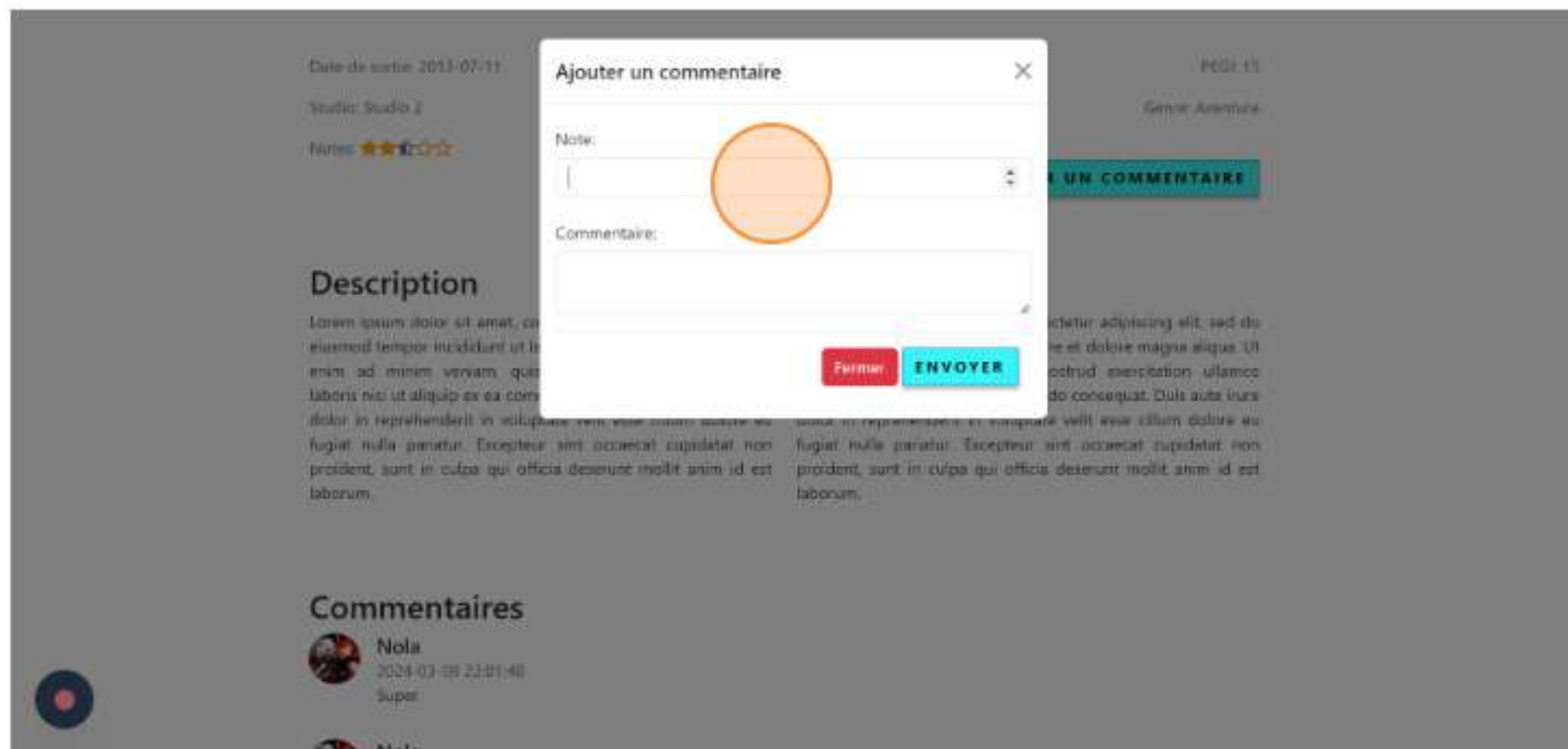


Nola



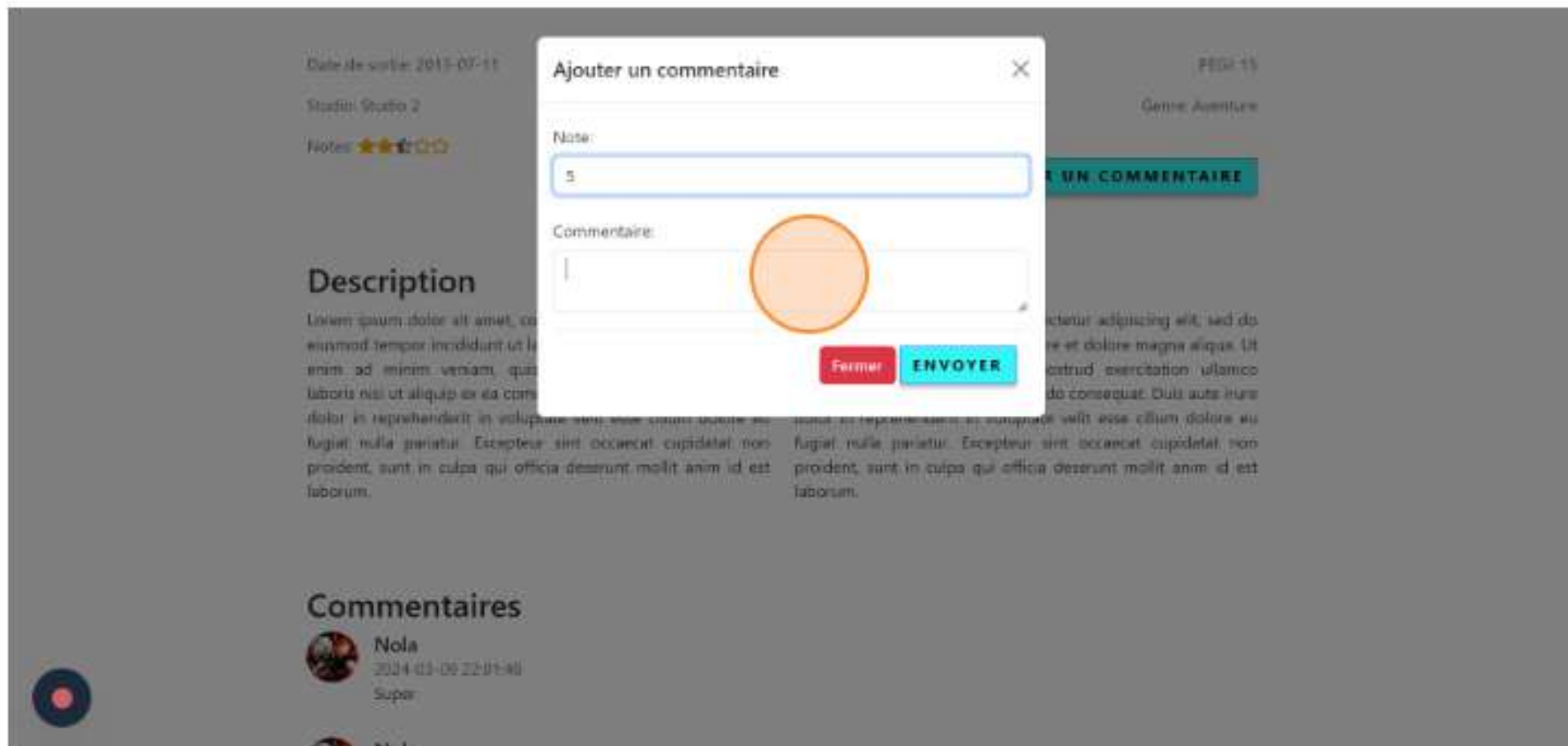
13

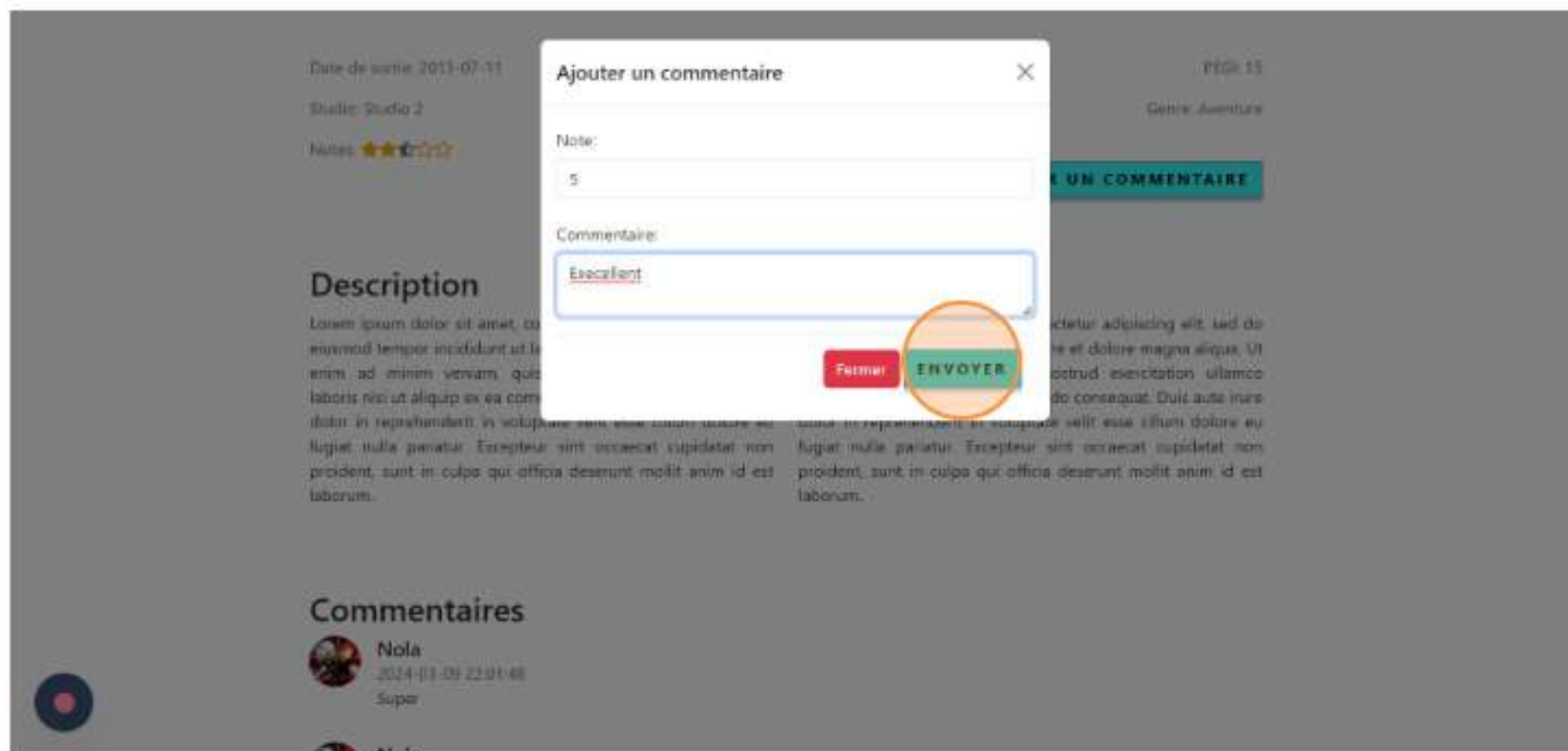
Click this number field.



16

Click the "Note:" field.





21

Click "Mes Statistiques"

[Accueil](#) [Les Jeux](#) [Classement](#) [Mes Statistiques](#)

Top N° 2

♥ Mes favoris



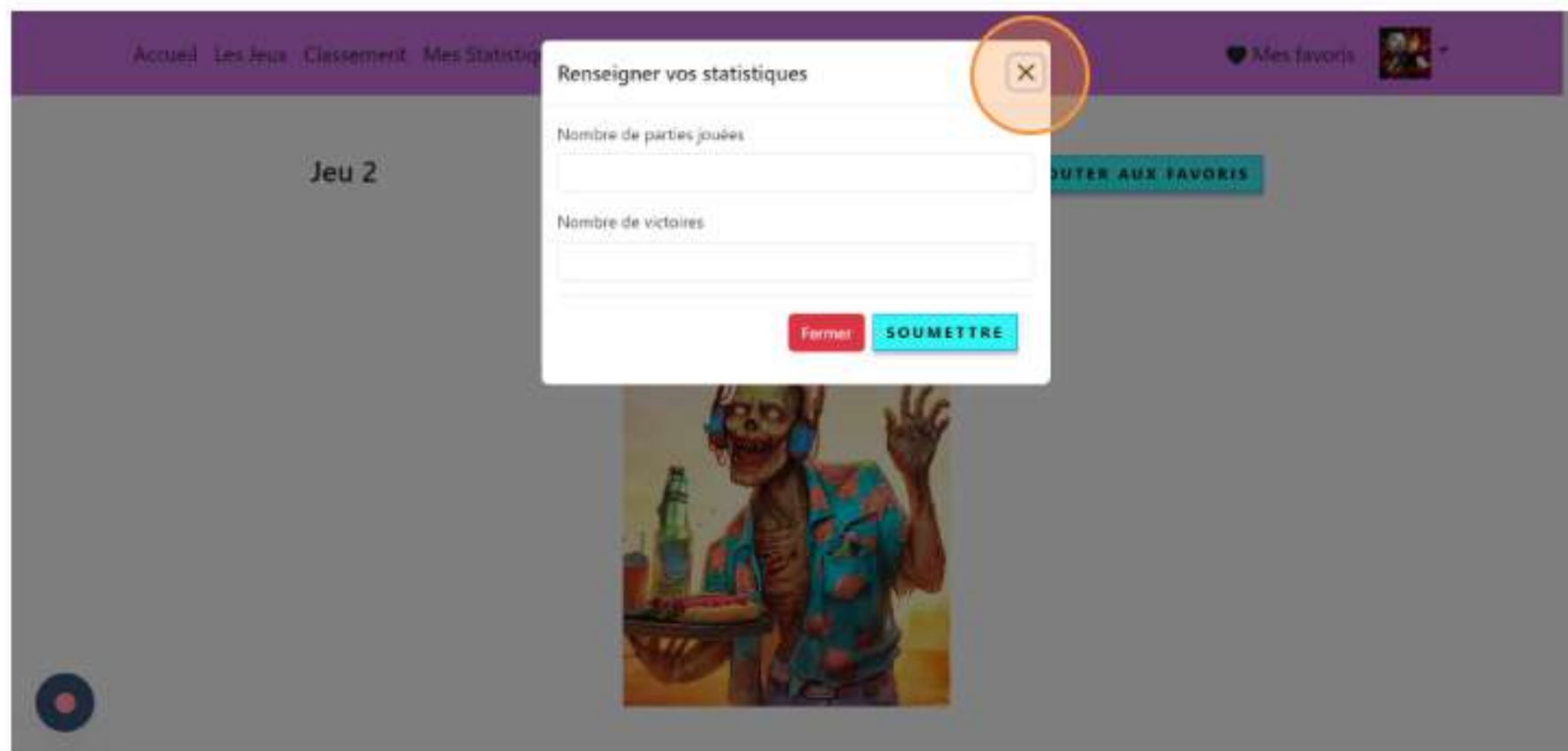
Jeu 2

AJOUTER AUX FAVORIS



22

Click this button.



23

Click "Mes favoris"

[Accueil](#) [Les Jeux](#) [Classement](#) [Mes Statistiques](#)

Top N°2

♥ Mes favoris



Jeu 2

AJOUTER AUX FAVORIS



24

Click this image.

[Accueil](#) [Les Jeux](#) [Classement](#) [Mes Statistiques](#)

Top N° 2

[♥ Mes favoris](#)


Mes jeux favoris

Image	Nom du Jeu	Genre	Actions
	Jeu 1	Action	Retirer des Favoris
	Jeu 2	Aventure	Retirer des Favoris



25



Click "Profil"


[Accueil](#) [Les Jeux](#) [Classement](#) [Mes Statistiques](#) Top N° 2 [Mes favoris](#) 

Profil

Se déconnecter

Mes jeux favoris

Image	Nom du Jeu	Genre	Actions
	Jeu 1	Action	Retirer des favoris
	Jeu 2	Aventure	Retirer des favoris



[Accueil](#) [Les jeux](#) [Classement](#) [Mes Statistiques](#)

Top N° 2

[♥ Mes favoris](#)

Profil Utilisateur

[Choisir un fichier](#) [Aucun fichier choisi](#)**METTRE À JOUR L'IMAGE**

Pseudo actuel

Nola

METTRE À JOUR LE PSEUDO

Nouveau pseudo

Nouveau pseudo

Changer de mot de passe

Mot de passe actuel

Nouveau mot de passe

Nouveau mot de passe

Confirmer le nouveau mot de passe

CHANGER DE MOT DE PASSE

27

Click "Accueil"

[Accueil](#) [Les Jeux](#) [Classement](#) [Mes Statistiques](#)

Top N° 2

Mes favoris



Classement des joueurs

Rang	Pseudo	Parties jouées	Victoires
1	Myra	20	17
2	Nola	15	6
3	Martha		
4	Nartha		





Nola, heureux de vous revoir





Click "SE CONNECTER"

CONNEXION

admin

.....

SE CONNECTER

S'inscrire



ALT





Click "Ajouter un jeu"

Gaming

Les joueurs

Les jeux

Les avis

Les favoris

Administration des jeux

Ajouter un jeu

#	Nom	Studio	Genre	Age minimum	Date de Sortie	Actions
1	Jeu 1	Studio 1	Action	10	2024-02-06	<div>ModifierSupprimer</div>
2	Jeu 2	Studio 2	Aventure	15	2013-07-11	<div>ModifierSupprimer</div>
3	Jeu 4	Studio 2	Action	15	2017-06-29	<div>ModifierSupprimer</div>
4	Jeu 3	Studio 3	Aventure	15	2024-02-02	<div>ModifierSupprimer</div>
5	Jeu 5	Studio 2	Action	15	2020-06-11	<div>ModifierSupprimer</div>

Se déconnecter



ALT





Click "Fermer"

Gaming

Les joueurs
Les jeux
Les avis
Les favoris

Administration

Ajouter un jeu

#	Nom	Studio
1	Jeu 1	Studio 1
2	Jeu 2	Studio 2
3	Jeu 4	Studio 2
4	Jeu 3	Studio 3
5	Jeu 5	Studio 2

Ajouter un nouveau jeu

Nom

Studio

Genre

jj/mm/aaaa

Age Minimum

Description

Règles du jeu

Choisir un fichier: Aucun fichier choisi

Fermer Ajouter

Se déconnecter

Actions

Modifier	Supprimer
Modifier	Supprimer
Modifier	Supprimer
Modifier	Supprimer
Modifier	Supprimer



ALT





Click "Modifier"



ALT

Gaming

Se déconnecter

Les joueurs

Les jeux

Les avis

Les favoris

Administration des jeux

Ajouter un jeu

#	Nom	Studio	Genre	Age minimum	Date de Sortie	Actions
1	Jeu 1	Studio 1	Action	10	2024-02-06	Modifier Supprimer
2	Jeu 2	Studio 2	Aventure	15	2013-07-11	Modifier Supprimer
3	Jeu 4	Studio 2	Action	15	2017-06-29	Modifier Supprimer
4	Jeu 3	Studio 3	Aventure	15	2024-02-02	Modifier Supprimer
5	Jeu 5	Studio 2	Action	15	2020-06-11	Modifier Supprimer



Click "Les jeux"



ALT

Gaming

Se déconnecter

Les joueurs

Les jeux

Les avis

Les favoris

Modification du jeu : Jeu 1

Nom

Jeu 1

Studio

Studio 1

Age Minimum

10

Genre

Action

Date de Sortie

06/02/2024



Règles

et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



Click "Les jeux"



ALT

Gaming

Se déconnecter

Les joueurs

Les jeux

Les avis

Les favoris

Administration des jeux

Ajouter un jeu

#	Nom	Studio	Genre	Age minimum	Date de Sortie	Actions	
1	Jeu 1	Studio 1	Action	10	2024-02-06	Modifier	Supprimer
2	Jeu 2	Studio 2	Aventure	15	2013-07-11	Modifier	Supprimer
3	Jeu 4	Studio 2	Action	15	2017-06-29	Modifier	Supprimer
4	Jeu 3	Studio 3	Aventure	15	2024-02-02	Modifier	Supprimer
5	Jeu 5	Studio 2	Action	15	2020-06-11	Modifier	Supprimer



Click "Les avis"

Gaming

Les joueurs

Les jeux

Les avis

Les favoris

Administration des jeux

Ajouter un jeu

#	Nom	Studio	Genre	Age minimum	Date de Sortie	Actions
1	Jeu 1	Studio 1	Action	10	2024-02-06	Modifier Supprimer
2	Jeu 2	Studio 2	Aventure	15	2013-07-11	Modifier Supprimer
3	Jeu 4	Studio 2	Action	15	2017-06-29	Modifier Supprimer
4	Jeu 3	Studio 3	Aventure	15	2024-02-02	Modifier Supprimer
5	Jeu 5	Studio 2	Action	15	2020-06-11	Modifier Supprimer



ALT



Click "Les favoris"



ALT

Gaming

Se déconnecter

Les joueurs

Les jeux

Les avis

Les favoris

Administration des avis

#	Nom du jeu	Notes	Commentaire	Nom du joueur	Date de publication	Actions
100	Joueur1	joueur1@example.com	1	100	90	Modifier Supprimer



Click "Les joueurs"

Gaming

Les joueurs

Les jeux

Les avis

Les favoris

Administration des favoris

#	Joueur	Jeu
25	100	Joueur1

Se déconnecter



ALT



Click "Se déconnecter"



ALT

Gaming

Les joueurs

Les jeux

Les avis

Les favoris



Se déconnecter

Administration des joueurs

#	Pseudo	Pays	Nombre de parties	Nombre de victoires	Date inscription	Date connexion	Actions
100	Joueur1	joueur1@example.com	1	100	90	90	Suspendre Supprimer

