

CONFIGURATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

1. Création de l'espace sur Trello en prenant soin de le rendre public. Le lien vers le Trello du projet est : <https://trello.com/b/thOCgTcx/gamestore>
2. Création du repository sur GitHub en passant directement par l'interface web avec ajout directement du fichier readme.md et du fichier .gitignore :
 - a. Clic sur « Create a new Repository ».
 - b. Initialisation de mon dossier projet préalablement préparé avec différentes documentations ainsi que l'arborescence du site en passant par le terminal de mon IDE qui est VS Code. Tout en étant à la racine du projet j'entre les commandes suivantes :

```
git init
git commit -m "First commit"
git branch -M main
git remote add origin git@github.com:MyriamKuhn/Gamestore.git
git push -u origin main
```

- c. J'effectue mon premier commit en prenant soin de vérifier les fichiers que je vais indexer puis je les pousse sur mon repository git afin de les rendre disponibles.

```
git status
git add .
git commit -m "Initialisation du projet"
git push -u origin main
```

- d. Par la suite je crée différentes branches qui me permettront de mieux gérer mon travail : main restera toujours ma copie de secours qui sera celle publiée à l'état final et testée, dev sera la branche de travail et de développement, release sera la branche qui sera destinée à la publication et au déploiement de mon site.
3. Création de ma base de données directement déployée sur <https://www.alwaysdata.com/fr/>. Je crée une base de données sur mon espace avec

un utilisateur unique consacré uniquement à cette base de données et un mot de passe sécurisé. Je me connecte ensuite à cette base de données dans mon IDE et je lance le fichier de création de la base de données que j'ai créé préalablement afin de mettre en place toutes les tables.

4. Création de mon environnement local de travail :
 - a. J'utilise WAMP afin de disposer d'un serveur Apache local pour tester mon site en local.
 - b. Je crée un Virtual Host directement dans l'interface de WAMP qui sera nommé « gamestore.local » en suivant les instructions de WAMP.
 - c. J'ai à présent accès à mon site en local qui fonctionnera à l'aide d'un serveur Apache en entrant : <http://gamestore.local/> dans mon navigateur lorsque WAMP sera actif.
5. Je me rends dans mon IDE pour commencer à travailler sur la première page index.php de mon site en prenant soin de créer une sous branche de la branche dev sur mon git afin d'y publier régulièrement mon avancement.
6. Etant donné que j'ai décidé de travailler avec le framework Bootstrap, je prends le soin de télécharger les fichiers qui me sont nécessaires afin que je puisse adapter le framework à l'aide de SASS.
7. J'ai décidé de déployer mon site web sur <https://www.alwaysdata.com/fr/> en passant par un client FTP traditionnel comme FileZilla, j'y entre les données de connexion qui me sont données par mon hébergeur et j'y publie tous les fichiers qui se trouvent dans le dossier dist dans ma branche release sur git. Le site déployé sera disponible à l'adresse : <https://myriam.alwaysdata.net/gamestore/>