

# POKEDASH



BRUXELLE Julian



ROVERE Nathanaël



TROLARD Damien

# IDÉES

## Fonctionnalités

## Design

L'objectif était initialement de créer un outil utilisable en stratégie pokemon, afin de constituer des équipes de pokemon polyvalentes et compétitives. Pour cela nous avons imaginé plusieurs fonctionnalités à l'origine du projet.

Nous avons rapidement convenu que pour avoir une expérience utilisateur optimale, il fallait, en plus de la page pour composer une équipe : une page pokédex où l'utilisateur peut voir l'ensemble des pokemons, et une page par pokemon, les décrivant individuellement. Voyons le résultat page par page :

## POKEDEX

Sur cette page, l'utilisateur peut **rechercher** les pokemons qu'il désire par **nom, type ou région**, toujours afin de compléter son équipe de manière stratégique (certains formats imposent un unique type, ou une unique génération). Il peut également **consulter** l'ensemble des pokemons existants en surfant de page en page, et accéder à chacun de leurs profils. Enfin, si l'utilisateur sait immédiatement ce qu'il veut, il a la possibilité **d'ajouter** directement un pokemon à son équipe en cliquant sur le + rouge.

## POKEMON

Pour chacun des pokemons, on peut voir ses **faiblesses** et **forces** (en fonction de son type), mais aussi les **4 premières attaques** qu'il apprend, ainsi que ses **statistiques**. Avec le bouton "couleur", on peut voir notre pokemon en "**shiny**". Et on a toujours la possibilité **d'ajouter** un pokemon à son équipe.

## ÉQUIPE

La page finale du Dashboard, celle qui permet de regarder les informations générales sur notre **sélection**. Ici, on peut voir la moyenne des **statistiques** de l'équipe (afin de voir si elle est bien homogène), la **provenance** moyenne de pokemon (région), ainsi que la **répartition des types** de notre équipe. On a toujours la possibilité **d'enlever** un pokemon pour le remplacer à tout moment, et de **consulter** sa page.

# IDÉES

## Fonctionnalités

## Design

Pour que l'expérience utilisateur soit la plus intéressante possible, nous avons avant tout pensé interface, personnalisation de la navigation, et responsivité. C'est pourquoi parmi nos idées de design, cette sélection représente notre objectif.

Utiliser plusieurs affichages pour les **données** (attaques, barres, donut) pour diversifier l'interface.



Mettre **deux couleurs** par type, et changer l'affichage des pokemon en fonction de leur.s type.s afin de rendre l'expérience plus riche.



Changer la barre de scroll de base en une barre pokemon, pour une **immersion** plus forte



Permettre de changer la couleur des pokemons, pour **personnaliser** encore plus la navigation de chacun.



Présenter chaque composante d'une page sous forme d'un "**post-it**" permet un design à la fois intéressant et responsive.



Un menu simple (deux entrées), et qui réagit au **hover**, afin de toujours savoir où l'on est



Pouvoir changer le **nombre de pokemon** affichés à la fin de la page, pour ne pas surcharger le haut, tout en étant **pratique** au bon moment



# FONCTIONNEMENT

## Outils

## Équipe

Framework Front-End	<b>Hyperapp</b>
Style	<b>CSS</b>
Backoffice	<b>PokeApi</b>
Design	<b>Figma</b>
Organisation	<b>Github, Trello</b>

Pour le développement de notre projet, nous avons utilisé de nombreux outils.

Le développement du front-end de notre dashboard s'est fait avec **Hyperapp** car c'est celui que nous avons appris. Nous avons à un moment donné pensé à utiliser React et créer notre propre base de données afin d'avoir une fonction de recherche plus performante, mais le temps que cela demandait alors nous paraissait trop important, alors nous avons continué avec ce framework.

Pour le style, le **CSS** nous a permis d'atteindre tous nos objectifs, c'est pourquoi il est la langage que nous avons utilisé.

**PokeApi** nous a permis de rassembler toutes les données affichées sur Pokedash. Elle est en anglais, mais nous l'avons gardée quand même car très complète et aussi par manque de temps pour recréer une base de données fonctionnelle.

Le design a été fait sur **Figma**, afin que chacun puisse facilement accéder aux dernières évolutions de la maquette, tout en pouvant la modifier si besoin. Le contenu additionnel est créé sur **Illustrator**.

Enfin, nous avons communiqué autour du projet grâce à **Messenger** et nous sommes organisé sur **Trello** et **Drive**, afin de toujours nous prévenir de nos avancées. Notre code est sur **Github** et notre hébergement sur le serveur de Damien.

# FONCTIONNEMENT

Outils

Équipe

Julian



Développeur Back-End

Lien avec l'API

Datavisualisation

Nathanaël



Coordination (Trello, Git, Drive)

Maquette / Assets

Développeur Front-End

Damien



Développeur Front-End

Responsive

Hébergement

# PROGRESSION

L'organisation de notre groupe étant basée sur la **complémentarité**, de manière à ce que chacun aie des **tâches claires et définies** ; ainsi notre progression s'est passée naturellement et efficacement.

Dans un premier temps, Nathanaël a créé l'**environnement de travail** (Git, Trello, Drive, Figma). Ensuite, la conception de la **maquette** s'est déroulée pendant que Julian **intégrait l'API** et que Damien créait le **header** de notre interface. Ainsi, nous avons rapidement eu une maquette avancée, un environnement propre, et le lien avec l'API fonctionnel ; mais nous avons aussi pu nous poser de nombreuses questions pour l'avenir du projet, comme le besoin de créer notre propre base de données. Cette idée est longtemps restée en nous pour simplifier les requêtes (celles de notre API étant particulièrement compliquées). Toutefois, à la vue du temps que nous pouvions accorder au projet, nous nous sommes résolus à continuer simplement avec celle-ci.

Puis, le vrai développement a pu commencer. Comme nous avons principalement **trois pages** différentes (pokemon, pokedex et équipe), nous avons aisément pu nous **répartir les tâches** pour travailler ensemble sans créer de conflits sur notre repo git. Ainsi Damien a commencé par travailler sur la page **pokemon** (fiche d'identité), et Julian sur la page **pokedex** (recherche et affichage des pokemons). Pendant ce temps, Nathanaël finalisait la maquette. Une fois que les principales fonctionnalités étaient implémentées sur une page, Damien et Nathanaël s'occupaient du **style** de la page, et Julian passait à une **autre page**. De page en page, et au fil des fonctionnalités, notre projet a avancé rapidement.

Au fil du projet, nous avons **listé** toutes les fonctionnalités qu'il nous restait à implémenter en catégories : **bugs, respect des contraintes, à implémenter, responsive, bonus** (si le temps le permet) ; pour nous les répartir. Chaque jour de travail, Nathanaël vérifiait chaque point, reclassait les priorités, et ajoutait les observations de la journée ; tant et si bien, qu'à chaque moment, quiconque pouvait aller voir ce qu'il restait à faire, et s'y atteler.

C'est cette organisation-là qui nous a permis d'être efficaces sans jamais nous marcher dessus, et toujours en **communiquant** au maximum entre nous, quitte à rappeler l'existence de la maquette et du trello mis à jour régulièrement !



# POST-MORTEM

Le bilan sur notre équipe est qu'elle a été complémentaire et efficace, et qu'ainsi nous sommes parvenus à surmonter les problèmes, mais aussi à créer un dashboard se rapprochant beaucoup de ce que l'on imaginait à l'origine.

Toutefois, il reste quelques éléments auxquels on avait pensé, mais que l'on ne retrouve pas à l'heure actuelle sur Pokedash :

## ATTAQUES

Les 4 attaques affichées pour un pokemon sont les 4 premières, alors qu'à l'origine nous voulions sélectionner **les attaques les plus fortes** de chacun, afin de montrer chaque pokemon de manière compétitive. Malheureusement, cette fonctionnalité demandait un parcours de liste trop long, et tout le dashboard en pâtissait. C'est pourquoi nous nous sommes ravisés en nous disant que les 4 premières attaques permettait tout de même à un utilisateur d'avoir une vision globale du pokemon, car souvent celles-ci sont tout de même forte, grâce au système d'oeufs.

## DONNÉES

Mettre le site en **français**. L'api étant 100% en anglais, nous avons d'abord pensé à la recréer en français (pour pouvoir rechercher les pokemons avec le nom qu'on leur connaît), et pourquoi pas changer les **images** de pokemons afin qu'elle soient plus en accord avec notre charte graphique. Plus important, les appels à la base de données aurait été bien simplifiés, car les données étaient ici très importantes et dures à extraire. Mais compte tenu de la durée du projet, mais aussi des autres projets de l'imac, nous avons décidé que ce n'était pas très important, et que l'essentiel se trouvait dans l'idée.

