

REPORT

**BIAU ALEXANDRE
COLETTE ADRIEN**

URL DU SITE

<https://butter-grip.glitch.me/>

URL SERVEUR

<http://localhost:4000>

Identifiants admin

login : admin / **password** : admin

Présentation

Ce site est un jeu du type « tu préfères ... ». L'utilisateur crée son compte afin de jouer au jeu. Il répond aux questions et peut consulter le pourcentage d'utilisateurs ayant répondu la même chose que lui.

Étapes de conception

La page d'accueil :

L'utilisateur arrive sur une page attrayante lui permettant de se connecter au jeu. Pour cela il doit créer son compte sur le serveur et ensuite se connecter à celui-ci via un compte existant (par exemple celui qu'il vient de créer).

Contraintes : Créer une connexion entre le serveur et le client (site) afin de créer un compte utilisateur qui reste en mémoire. Celui-ci doit être retrouvé lors de la connexion via son identifiant/password.

Le jeu :

L'utilisateur peut se déconnecter ou simplement jouer au jeu. Une question est posée et l'utilisateur répond. Le pourcentage total de sélection des réponses par chaque utilisateur s'affiche.

Contraintes : Déconnecter l'utilisateur. Garder en mémoire les réponses de chaque utilisateur.

Problèmes rencontrés

A force de répétition le principe de lancement et d'exécution de javascript par un bouton devient intuitif.

La principale difficulté vient de la connexion avec le serveur. Effectivement comme nous n'en avons jamais utilisé, nous avons investi énormément de temps à comprendre comment fonctionnait les interactions client/serveur. Une fois ces notions assimilées, plusieurs essais ont été nécessaires afin de stocker en mémoire serveur une variable qui persiste peu importe l'utilisateur et peut être modifiée à chaque réponse.

N.B : En utilisant les warnings générés en console par le serveur lui-même lors de dysfonctionnement, il est assez aisé de trouver ce qu'il ne fonctionne pas.

Doc

EN LIGNE :

Ouvrir son navigateur et se rendre à l'adresse suivante :

<https://butter-grip.glitch.me/>

EN LOCAL :

dans le fichier « .vue », rajouter à la variable url : «http://localhost :4000 »

Lancer 2 terminaux : un serveur / un client

TAPER :

Serveur : « npm run serve »

Client : « nodemon server.js »

Se connecter à l'url du site via votre navigateur