

Projet de programmation WEB TI504N



Introduction :

Ce projet est à réaliser en utilisant HTML, CSS et Javascript dans le cadre du cours de programmation web.

Il s'agit d'un site web proposant des minis-jeux sur le thème d'un personnage d'animation nommé Molang.

Présentation des fonctionnalités :

Ce site comporte :

- une page de connexion : permettant de se connecter à l'aide d'un formulaire
- une page d'inscription (l'inscription n'étant pas disponible)
- une page d'accueil : où est indiqué la difficulté des jeux dans un tableau
- une page avec le catalogue des jeux
- une page pour le jeu 1 interactif : Jeu de la taupe
- une page pour le jeu 2 interactif : Cartes mémoires
- une page à propos

Header

L'en-tête de page comporte le logo du site, le titre de la page et la barre de navigation permettant d'accéder à la page d'accueil, au catalogue ou de se déconnecter et revenir à la page de connexion. Il indique aussi le pseudo du joueur quand celui-ci a été indiqué lors de la connexion.

Pour sauvegarder et extraire l'information sur le pseudo, j'ai utilisé localStorage.

Footer

Le bas de page permet d'accéder à la page à propos.

Page de connexion

voir fichier : *connexion.html*

Il existe deux façon de se connecter.

Vous pouvez vous connecter en utilisant les comptes déjà disponibles :

Compte	Pseudo	Mot de passe
1	user1	mdp1
2	user2	mdp2

Ou bien vous connecter en tant qu'invité en utilisant juste le pseudo de votre choix.

The screenshot shows a login interface with two main sections. The top section, titled 'Entrer avec un compte', contains a 'Pseudo:' label, a text input field, a 'Mot de passe:' label, another text input field, a link 'Pas de compte ? S'inscrire', and a 'Se Connecter' button. The bottom section, titled 'Entrer en tant qu'invité', contains a 'Pseudo:' label, a text input field, and an 'Entrer' button. The background is a light yellow color.

Pour se connecter via un compte existant, le programme lit le fichier *users.json* comportant toutes les informations sur les pseudos et mot de passe.

Remarque : le formulaire de connexion comporte un mot de passe. C'est une opération délicate en termes de sécurité puisque la manipulation directe des identifiants dans le code JavaScript n'est pas sécurisée dans le cas de ce site et est présent juste pour des objectifs éducatifs.

Page d'accueil

voir fichier : *accueil.html*

Cette page indique présente dans un tableau les jeux proposés et l'univers de ce site.

Présentation

Bienvenu sur le site proposant des mini-jeux sur le thème de Molang.

Jeu		Difficulté
Jeu de la taupe	Frappez sur les Molangs qui apparaissent pour gagner des points. Mais attention si vous frappez sur les chenilles la partie est terminée !	Facile
Cartes mémoires	Retrouvez les paires en ne retournant que deux cartes à la fois. Si vous obtenez les mêmes motifs vous remportez la paire, le jeu continue jusqu'à trouver toutes les paires.	Moyen

Page catalogue des jeux

voir fichier : *catalogue.html*

Cette page vous permet d'accéder aux différents jeux disponibles. Pour y jouer, cliquer sur le jeu.

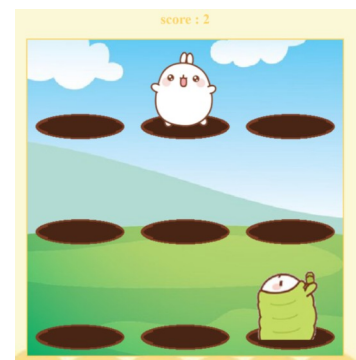
Page jeu 1 : Jeu de la taupe

voir fichier : *game1.html*

Appuyez sur le bouton Jouer pour commencer la partie.

Pour frapper sur un Molang, effectuez un clic dessus.
Chaque Molang frappé vous permet de gagner 2 points, le jeu se termine quand vous frappez une chenille.

A la fin de la partie, votre score sera indiqué puis vous serez redirigé vers le catalogue.



J'ai rencontré des difficultés lors de la détection de clic puisque lors de la comparaison entre `clickedTile` et `this.molangIndex`, `clickedTile` ne correspondait pas à un div mais à l'image du dessus, à savoir Molang ou la chenille. La solution trouvée a été de prendre l'élément parent pour trouvé le div, comme vous pouvez le voir dans *game.js* dans la fonction `selectTile()`.

Page jeu 2 : Cartes mémoires

voir fichier : *game2.html*

Appuyez sur le bouton Jouer pour commencer la partie.

Pour retourner une carte, effectuez un clic dessus.
Si les deux cartes retournés sont identiques, vous avez trouvé une paire. Sinon, les deux cartes se remettent en face caché et vous pouvez continuer. La partie se termine quand toutes les paires ont été trouvées.



A la fin de la partie, vous serez redirigé vers le catalogue.

Page à propos : Cartes mémoires

voir fichier : *apropos.html*

Un courte présentation du travail réalisé ainsi que le nom/prénom y sont indiqués.

Page d'inscription

voir fichier : *inscription.html*

Cette page permet de se créer un compte.

Ayant rencontré des difficultés pour l'utilisation de fetch avec json à cause de la politique CORS et la façon dont les requêtes de ressources provenant d'origines différentes sont restreintes par les navigateurs, je n'ai pas pu écrire dans le fichier JSON. Dans le contexte du développement local, cette restriction m'empêche alors d'écrire les informations d'un formulaire dans le fichier JSON et de sauvegarder l'inscription. Une des solutions possible aurait été de démarrer un serveur web local, ce qui n'a pas été fait puisque je ne savais pas si cela rentrait dans les consignes du projet.

Conclusion :

Ce projet m'a permis de m'entraîner d'avantage sur les notions vu en cours, de les approfondir et de faire face à des nouveaux problèmes. Cela permet aussi de voir tout ce qui est possible de créer avec mais aussi ces limites quand on compare à un site utilisant du PHP pour relier à une base de données ou NodeJS par exemple.

