

Rapport : Projet ProgServ

Sujet du rapport: pokédex



Etudiants: Adrien Ciampone
Classe : M46/1
Date : 24.05.18
Professeurs : Philipona Claude

Table des matières

1. Introduction	3
2. Le projet	3
2.1 principal	3
2.2 Option d'ajout 1	3
2.3 Difficulté rencontré	3
3. Maquette	4
4. Resultat	4
4.1 Inscription	4
4.2 login	4
4.3 Game	5
5. Installation	5

1. Introduction

Le projet personnel consiste en un mini-projet réalisé par 1 personne. Le sujet est choisi par les étudiants et est validé par le professeur.

L'envergure du projet doit être réaliste par rapport au temps à disposition (env. 20 heures de travail par personne). Avant de débiter, un descriptif (0,5-1 p. A4 max) du projet doit être envoyée par e-mail (claude.philipona-nospam@heig-vd.ch, supprimer la chaîne *-nospam*). Le descriptif doit être validé avant le début du projet.

2. Le projet

2.1 principal

Le projet consiste à une page web où les utilisateurs vont avoir la possibilité de se donner un nom de dresseur et ensuite sur la page suivante de capturer des pokémons en appuyant sur un bouton qui ira chercher un pokémon aléatoire dans la base de données qui regroupera 151 pokémons capturable. Ensuite le visiteur est invité à capturer ou laisser s'enfuir le pokémon. Si il le capture le pokémon est enregistré dans son pokédex (encyclopédie de pokémon). Cet action ira écrire les informations suivante dans le pokédex (dateCapture, nbrCapture, noPokemon, nom, type(s), LastNomDresseur).

Le projet est disponible sur githubs sous l'adresse suivante :

<https://github.com/Skyggen/heig-pokedex>

2.2 Option d'ajout 1

Il existera des groupes de pokémon avec un différent taux de rencontre.

2.3 Difficulté rencontré

Le projet s'est déroulé généralement bien mais vu le manque de temps je n'ai pas pu complété totalement la base de donnée que j'aurai voulu donc avoir 151 pokémons capturables. Ils manque aussi les information comme le dernier dresseurs qui as capturer un certain pokémon en effet je ne voyais plus l'utilité de garder cette option, car elle demander du temps en plus à investir pour la réaliser mais n'est pas très utile au fonctionnement de l'application.

3. Maquette

Pokedex

Lancer une recherche pour trouver un pokémon que vous pourrez capturer pour l'ajouter à votre pokédex.

recherche

Votre pokédex 2/151 pokémon capturés

Pokemon / No / Type / Nbr capture / Dernier dresseur

Salameche	4	feu	1	Ilans
Carapuce	7	eau	5	Skyggen

4. Resultat

4.1 Inscription



Game

S'inscrire

Login

Inscription

	Pseudo	
	Password	
<p>S'inscrire !</p>		

4.2 login



Game

S'inscrire

Login

Pok Game login

Login

4.3 Game



Game

Skyggen

Logout

Pok Game



Pokemon: Chenipan
Pokémon No: 10
Type: insect
Niveau: 22
Sexe: male

Capturer

Fuire

Pokémon(s) capturé(s) par Skyggen

No	Nom	Type(s)	Niveau	Sexe	Description
5	Reptincel	feu	58	male	Reptincel est un Pokémon sauvage, difficile à maîtriser. Beaucoup de dresseurs trouvent leur Pokémon changé à leur évolution, et parfois il échappe à leur contrôle. Ses griffes acérées sont des armes redoutables, et quand il se bat, sa flamme prends une couleur bleue-argentée.
6	Dracaufeu	feu,vol	78	femelle	Pokémon noble, Dracaufeu est aussi réputé pour avoir sale caractère. Il crache d'impressionnants jets de flammes, et ses ailes lui permettent de voler à 1400 mètres d'altitude. Cependant, si son dresseur possède assez de détermination pour lui prouver que c'est lui le maître, il peut devenir extrêmement puissant.
8	Carabaffe	eau	42	male	Carabaffe est un nageur émérite. Il contrôle efficacement ses oreilles et sa queue pour s'en servir de gouvernail. C'est un pokémon très apprécié des nageurs car il crache de

5. Installation

Attention, cette application nécessite l'installation de Smarty sur le serveur. Si celui-ci n'est pas présent il est accessible ici: <https://www.smarty.net/>

1. Télécharger la totalité du projet
2. Décompresser l'archive
3. Placer le contenu du dossier à l'endroit voulu sur le serveur (racine ou pas)
4. Importez le fichier `adrien.ciampone.sql` dans votre base de données (celui contient la structure de la base de données ainsi que quelque pokémons qui ont été implémenté et aussi des utilisateurs)
5. Ouvrir le fichier `config.php` et le modifier en fonction de votre configuration
 - `Username` = Utilisateur de la BDD
 - `Password` = Mot de passe de la BDD
 - `Database` = Nom de la BDD