

Projet web

Création Site web de jeu

Travail Réalisé : Ismail Moumni - Eugeniu Iacobciuc

L3 - Informatique

Institut Galilée Université Paris XIII

Introduction

Sujet

Cahier de charges

Développement

Outils de développement

Côté Client

Côté administrateur

Difficultés rencontrés

Conclusion

Introduction

Sujet

Le site web Game of Geo est conçue pour améliorer les connaissances géographique sur les monuments historiques.

Dans une première partie on a commencé sur les fonctionnalités demandés afin d'avancer sur le projet et de programmer la totalité des fonctions demandés. Après on a continué sur le côté design de site pour un joli rendu à la fin de projet.

Cahier de charges

Les fonctionnalités pour le client:

- **Remplir le formulaire** : le joueur remplit un formulaire contenant ses informations personnel (nom, prénom , adresse mail, pseudo et mot de passe).
- **High score** : affiche le meilleur score depuis une base de données. On affiche les 10 meilleurs score.
- **Règles de jeu** : Contient les règles à respecter.
- **Le jeu** : affiche une map ou le jeu se déroule.

Les fonctionnalités pour l'administrateur:

- **formulaire de jeu** : L'administrateur à la possibilité de remplir un formulaire contenant l'intégralité des questions.
- **Joueur inscrit** : l'administrateur peut voir les joueurs inscrit.

Fonctionnalités Développées

Dans la partie des fonctionnalités, on a pu développer toutes les fonctionnalités référencées ci-dessous sauf la fonctionnalité d'administrateur joueur inscrit. Aussi on a pu télécharger le fichier geojson localement depuis un appel ajax.

Fonctionnalités non développées

Dans la partie des fonctionnalités non développer, on n'a pas pu terminer la fonction score la (partie AJAX-Mysql). Le renvoie du score dans la base de données.

Développement

Outils de développement

♣ HTML/CSS

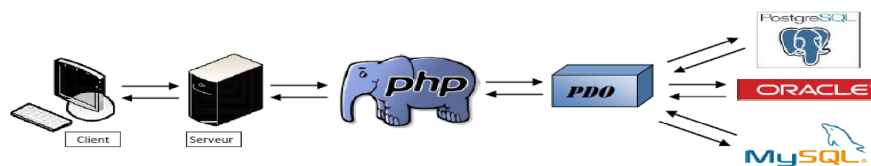
Le HTML (« HyperText Mark-Up Language ») est un langage dit de « balisage » ou de « structuration » permettant la conception de pages web avec des balises de formatage. Les balises permettent d'indiquer la façon dont doivent être présentés le document et les liens qu'il établit avec d'autres documents.

Le CSS (« Cascading Style Sheets » : feuilles de style en cascade) est un langage informatique complétant le HTML. Alors que le HTML structure la page Web, le CSS va la mettre en forme en y apportant du style.

♣ PHP/MySQL

Le PHP est un langage de script exécuté du côté serveur (comme les scripts CGI, ASP, ...) et non du côté client (un script écrit en JavaScript ou une applet Java s'exécute sur son ordinateur...). La syntaxe du langage provient de celles du langage C, du Perl et de Java. Ses principaux atouts en font un des langages web le plus utilisé :

- ✓ Une grande communauté de développeurs partageant des centaines de milliers d'exemples de script PHP ;
- ✓ La gratuité et la disponibilité du code source ;
- ✓ La simplicité d'écriture de scripts ;
- ✓ La possibilité d'inclure le script PHP au sein d'une page HTML
- ✓ L'intégration au sein de nombreux serveurs web (Apache, Microsoft IIS, etc.). C'est également un langage simple à utiliser avec des bases de données (de nombreux SGBD sont supportés, mais le plus utilisé avec ce langage est MySQL, un SGBD gratuit disponible sur de nombreuses plateformes : Unix, Linux, Windows, MacOS X, ...)



♣ JavaScript

Le JavaScript est un langage de script incorporé dans un document HTML. Historiquement il s'agit même du premier langage de script pour le Web. Ce langage est un langage de programmation qui permet d'apporter des améliorations au langage HTML en permettant d'exécuter des commandes du côté client, c'est-à-dire au niveau du navigateur et non du serveur web.

♣ WampServer

« WampServer est une plate-forme de développement Web sous Windows pour des applications Web dynamiques à l'aide du serveur Apache2, du langage de scripts PHP et d'une base de données MySQL. Il possède également PHPMyAdmin pour gérer plus facilement vos bases de données. »

Nous avons décidé d'utiliser WampServer car c'est un logiciel que nous avons déjà utilisé et c'est celui que nous connaissons le mieux. De plus il est régulièrement mis à jour et propose le français parmi ses langues d'utilisation.



♣ Bootstrap

«Bootstrap est une collections d'outils utile à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur etc. ...) de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. »

L'utilisation de Bootstrap nous permettra de bien avancer sur la partie graphique du site web afin d'avoir une prémaquette.



Bootstrap facilite l'utilisation des balises Html et le design du site en utilisant CSS. Il comporte un système de grille simple et efficace pour mettre en ordre l'aspect visuel de la page web.

Le choix de Bootstrap revient à la facilité de concevoir un site web rapidement avec moins d'erreurs à corriger avec W3C Validator.


Bootstrap est un framework populaire, il est utilisée afin de rendre une page accessible d'après n'importe media (Smartphone, pc, tablette). Il utilise deux préprocesseur CSS Less et Sass.

le préprocesseur est un outil permettant de générer dynamiquement des fichiers CSS. L'objectif est d'améliorer l'écriture de ces fichiers en apportant une flexibilité au développeur web.

La base de données

La base de données contient 3 tables:


1. Table : Question

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Extra
<input type="checkbox"/> 1	id.q 	int(255)			Non	Aucune	AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/> 2	cord	varchar(255)	utf8_general_ci		Oui	0,0	
<input type="checkbox"/> 3	nom	varchar(255)	utf8_general_ci		Oui	NULL	
<input type="checkbox"/> 4	description	varchar(255)	utf8_general_ci		Oui	NULL	
<input type="checkbox"/> 5	img	varchar(252)	utf8_general_ci		Oui	NULL	

2. Table : Score

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Extra
<input type="checkbox"/> 1	id	int(15)			Non	Aucune	
<input type="checkbox"/> 2	ps	varchar(256)	utf8_general_ci		Non	Aucune	
<input type="checkbox"/> 3	val	int(11)			Non	Aucune	
<input type="checkbox"/> 4	dat	timestamp		on update CURRENT_TIMESTAMP	Non	CURRENT_TIMESTAMP	ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP

3. Table : utilisateurs

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Extra
1	ps 	varchar(256)	utf8_general_ci		Non	Aucune	
2	prenom	varchar(256)	utf8_general_ci		Non	Aucune	
3	nom	varchar(256)	utf8_general_ci		Non	Aucune	
4	pwd	varchar(256)	utf8_general_ci		Non	Aucune	
5	email	varchar(256)	utf8_general_ci		Non	Aucune	

Coté Client

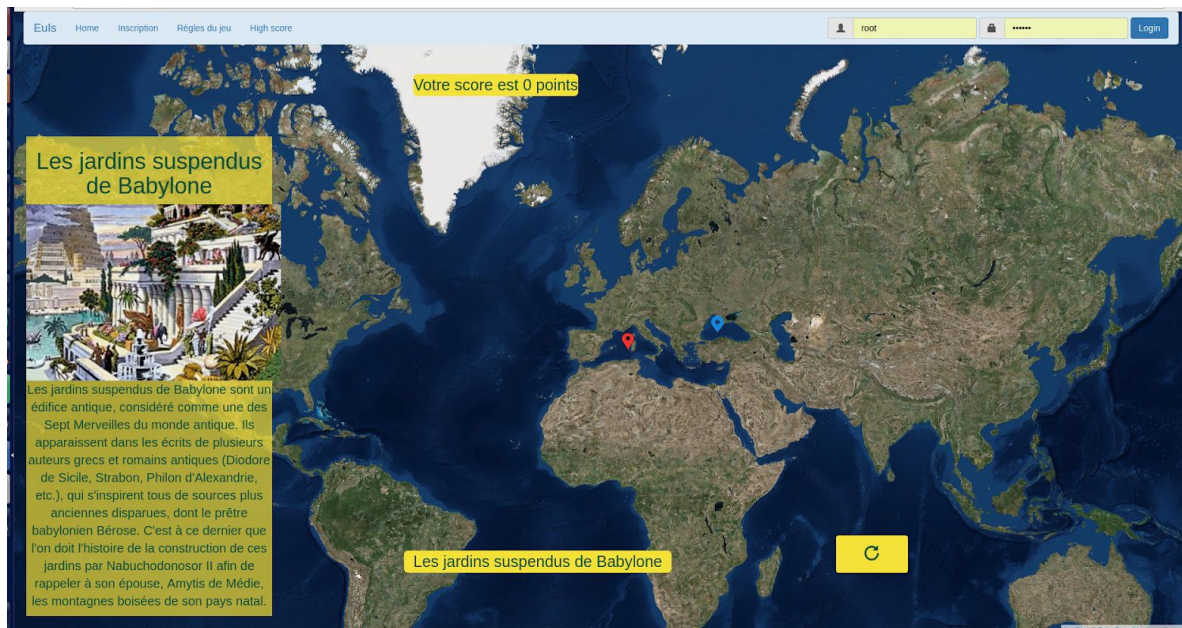
Page index:



La page de jeu : le joueur accède au jeu en cliquant sur Jouer

Le questionnaire contient 7 question aléatoire depuis le fichier file.geojson.

L'utilisateur répond aux questions et à chaque réponse il reçoit sa note ainsi des informations depuis le fichier Json et une image du lieu.



Pour passer à la prochaine question le joueur clique sur le bouton en bas à gauche.

Page inscription

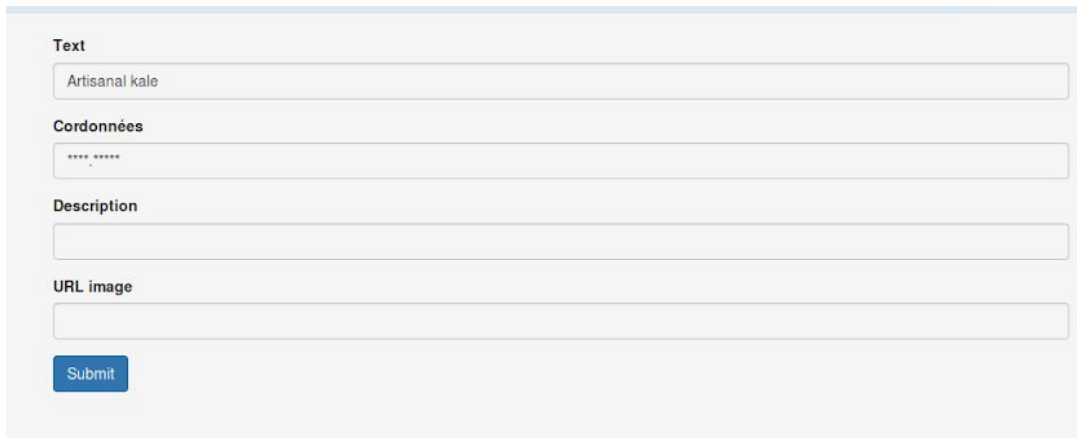
l'utilisateur crée son compte sur le site.

Nom	Prénom
<input type="text" value="First name"/>	<input type="text" value="Last name"/>
Pseudo	Email
<input type="text" value="Pseudo"/>	<input type="text" value="root"/>
Password	<input type="button" value="Sign in"/>
<input type="password" value="*****"/>	

Page High score

Column heading	Column heading	Column heading
admin	2500	2500
admin	4000	4000
Column heading	Column heading	Column heading
admin	4000	4000
admin	2500	2500

- Le premier tableau sert à afficher les 10 meilleurs score du jeu.



The image shows a web form with the following fields:

- Text**: A text input field containing "Artisanal kale".
- Cordonnées**: A text input field containing "0000 0000".
- Description**: A text input field that is empty.
- URL image**: A text input field that is empty.
- Submit**: A blue button with the text "Submit".

- Le deuxième affiche le score du l'utilisateur.

Côté Administrateur

Dans le côté administrateur j'ai créée une page web qui affiche un formulaire pour enregistrer les questions dans la base de données.

Pour accéder à cette page, l'administrateur doit appeler le fichier /localhost/admin.php.

Difficultés rencontrés

Dans ce projet de création de site de jeu, l'un des plus grands problèmes qu'on a eu durant la période de création c'est le manque d'organisation et aussi l'apprentissage des technologies nécessaire à la réalisation du projet a été une tâche difficile.

Nous pensons qu'avec plus de temps nous aurions pu rendre un projet plus intéressant. Malgré ses difficultés on a pu développer la totalité des fonctionnalités demandées dans le cahier de charge ainsi on aura pu ajouter des nouvelles fonctionnalités avec d'autres outils.

Conclusion

Ce projet nous a permis d'acquérir plusieurs connaissance sur la programmation web et aussi voir les difficultés de conception que chaque programmeur web rencontre quotidiennement.

Globalement le projet a été un bon exercice pour ce qu'on a vu dans ce module.