

Projet : Game Lib

Table des matières

[I. Introduction 4](#_Toc60609617)

[II. Les Pages 5](#_Toc60609618)

[a. Accueil (index.html) 5](#_Toc60609619)

[b. Liste des Jeux (listeJeux.html) 5](#_Toc60609620)

[c. Page du Jeu (jeu.html) 6](#_Toc60609621)

[d. Abonnement (abonnement.html) 7](#_Toc60609622)

[e. Contact (contact.html) 7](#_Toc60609623)

[f. A Propos (apropos.html) 8](#_Toc60609624)

[g. Les pages Cachées 9](#_Toc60609625)

[i. Page de développement (dev.html) 9](#_Toc60609626)

[ii. « EasterEgg » (cookie.html) 9](#_Toc60609627)

[h. Les petits ajouts 10](#_Toc60609628)

[III. Répartition des tâches 11](#_Toc60609629)

[a. Logiciels utilisés 11](#_Toc60609630)

[b. Organisation 12](#_Toc60609631)

[IV. Conclusion 13](#_Toc60609632)

[a. Difficultés rencontrées 13](#_Toc60609633)

[b. Apport de cette expérience 13](#_Toc60609634)

Table des Illustrations :

[Figure 1 : Page index.html 5](#_Toc60609635)

[Figure 2: Page listeJeux.html 5](#_Toc60609636)

[Figure 3: Page jeu.html du jeu Zelda Breath of the Wild 6](#_Toc60609637)

[Figure 4: Affichage de la variable dans l'URL 6](#_Toc60609638)

[Figure 5: Bout de code permettant de récupérer la variable dans l'URL 6](#_Toc60609639)

[Figure 6: Page abonnement.html 7](#_Toc60609640)

[Figure 7: Page contact.html 7](#_Toc60609641)

[Figure 8: Message reçu sur Discord après l'envoi du formulaire 8](#_Toc60609642)

[Figure 9: Page aPropos.html 8](#_Toc60609643)

[Figure 10: Page dev.html 9](#_Toc60609644)

[Figure 11: Page cookie.html 9](#_Toc60609645)

[Figure 12: Page d'accueil en mode Sombre 10](#_Toc60609646)

[Figure 13: Couleurs principale sélectionnée 10](#_Toc60609647)

[Figure 14: Serveur Discord du Projet 11](#_Toc60609648)

[Figure 15: Tableau de Bord Trello 11](#_Toc60609649)

[Figure 16 : Application GitHub Desktop 12](#_Toc60609650)

C

CSS · 4

H

HTML · 4, 5

HTTP · 8

J

JS · 4

P

PHP · 4, 6

# Introduction

Dans le cadre du projet de fin de notre premier semestre en DUT Informatique dans l’IUT de Rodez. Il nous était demandé de réaliser un site WEB en utilisant les langages adéquats : HTML[[1]](#footnote-1) pour le fond (c’est-à-dire le contenu du site), CSS[[2]](#footnote-2) pour la partie graphique et JS[[3]](#footnote-3) pour les petits programmes qui complèterons l’expérience.

Notre équipe est composée de : VABRE Lucàs (le chef de projet), SERIEYS Lucas, STRUB Lilian, VILLENEUVE Noé et NOGARET Tristan.

Et c’est à partir du Mercredi 25 Novembre 2020 que nous débutons le projet.

Pourquoi « Game Lib » ? Nous avons opté pour un nom assez court et simple pour ne pas ennuyer le visiteur. « Game » signifie jeu en anglais et « lib » est l’abréviation du mot : librairie. Le site se veut donc comme une véritable librairie de jeux vidéo ou le consommateur pourra acheter une grande variété de jeux.

Après de longues réflexions, nous avons opté à la création d’un site de vente de jeu vidéo dématérialisé en tous genres (comme les célèbres enseignes « Epic Games » et « Steam »).

Quelques contraintes sont à prévoir. En effet ce projet permettra de valider l’apprentissage des langages HTML, CSS et JS (des langages qui se manipulent en local, entre autres) c’est pourquoi nous aurons contournée certaines fonctionnalités du site qui nécessitent l’appui d’un langage de programmation de côté serveur comme le PHP[[4]](#footnote-4). Les fonctions qui ne pourront pas être implémentés seront : l’achat du jeu voulu (pour des raisons de droits), mais aussi la création d’un profil utilisateur, ou autre.

Nous avons néanmoins essayé de contourner un maximum ces contraintes pour offrir une expérience intéressante pour l’utilisateur.

# Les Pages

Voici les différentes pages sur projet : elles ont chacune une fonction bien prédéfinie que nous allons détailler très prochainement.

## Accueil (index.html)

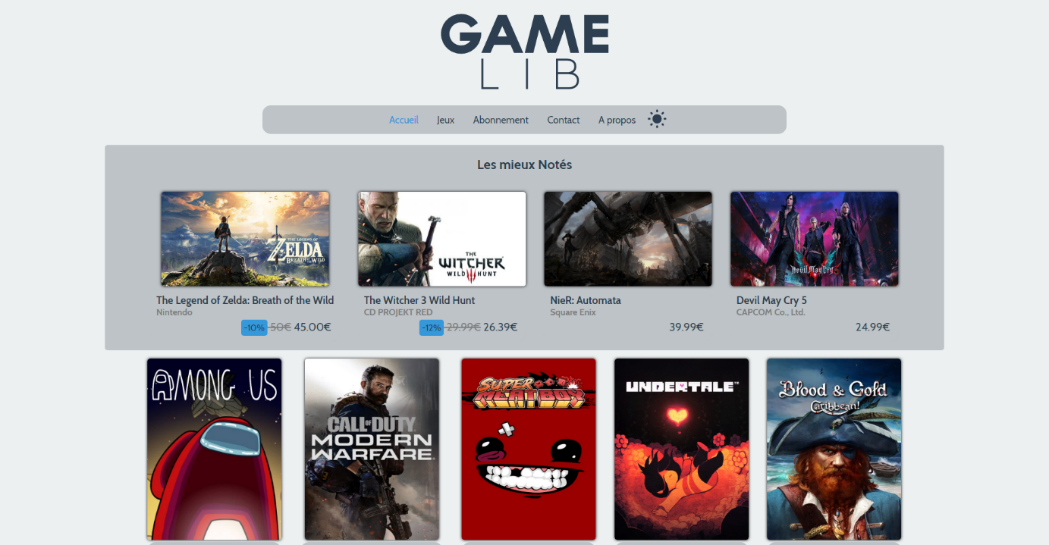


Figure : Page index.html

La page d’accueil est la plus importante page du site car c’est avec elle que l’utilisateur vas découvrir et comprendre le site. C’est pourquoi il est important de ne pas trop surcharger l’affichage.

L’affichage comprend le logo du site, une barre de navigation puis les jeux disponibles sur le site, certains sont regroupé par catégorie. Les catégories proposées sont les suivantes :

* Les jeux les mieux notés par la critique
* Les jeux en promotions
* Les jeux Gratuits
* Les jeux réalisés par des indépendants

## Liste des Jeux (listeJeux.html)

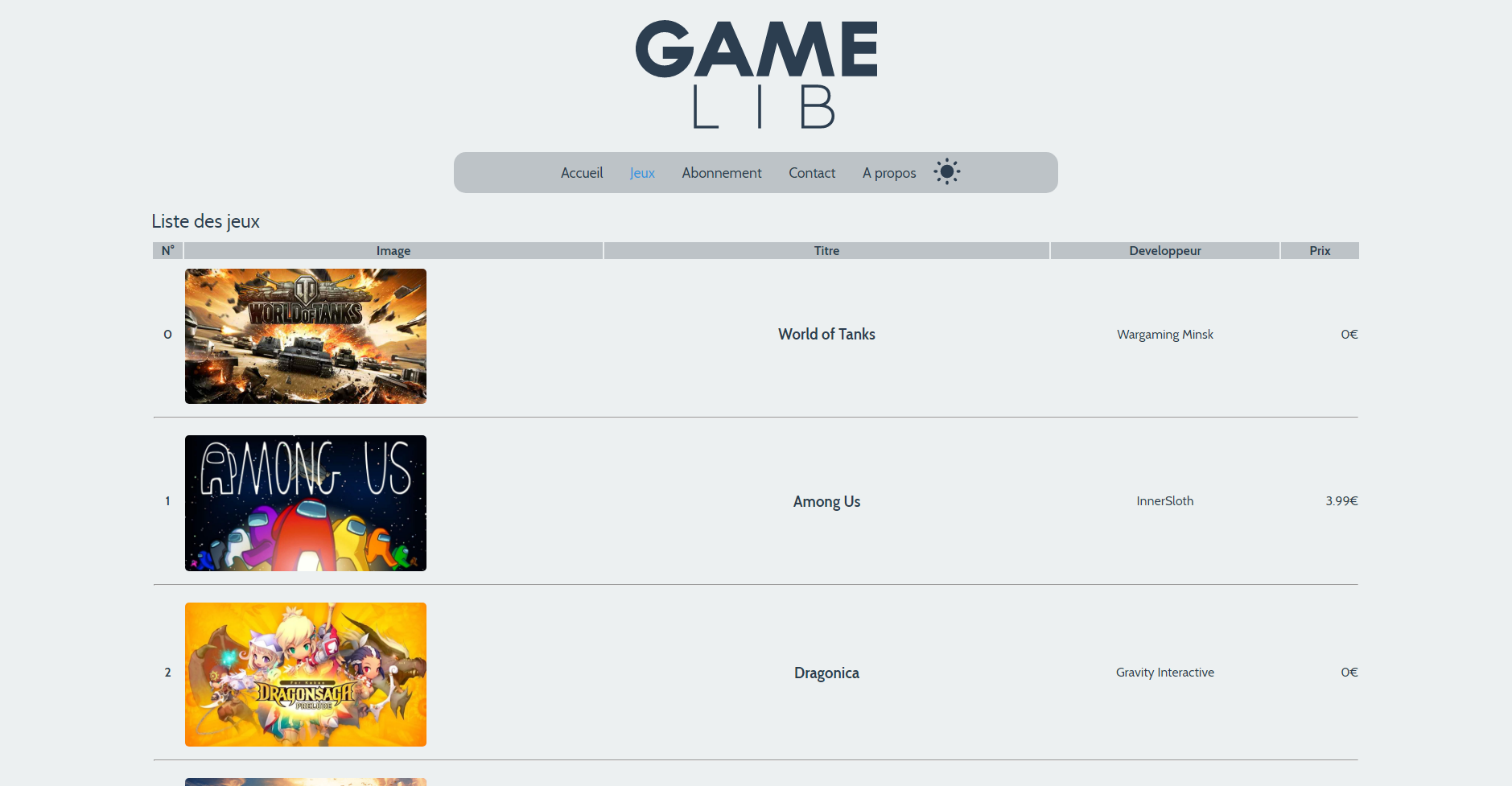


Figure : Page listeJeux.html

La page « listeJeux.html » est accessible via la barre de navigation et affiche la totalité des jeux disponibles sur le site à l’aide de la mise en forme tableau que propose le langage HTML. Cette liste est automatiquement mise à jour grâce à un programme JavaScript(jeu.js) qui ajoutera une nouvelle ligne à chaque nouveau jeu dans la base de données (locale). Nous avions eu l’idée de créer une méthode de filtres permettant d’afficher les jeux dans l’ordre alphabétique, ou encore de les trier par prix, seulement cela n’a pas pu se faire car demandais trop de temps à réaliser.

## Page du Jeu (jeu.html)

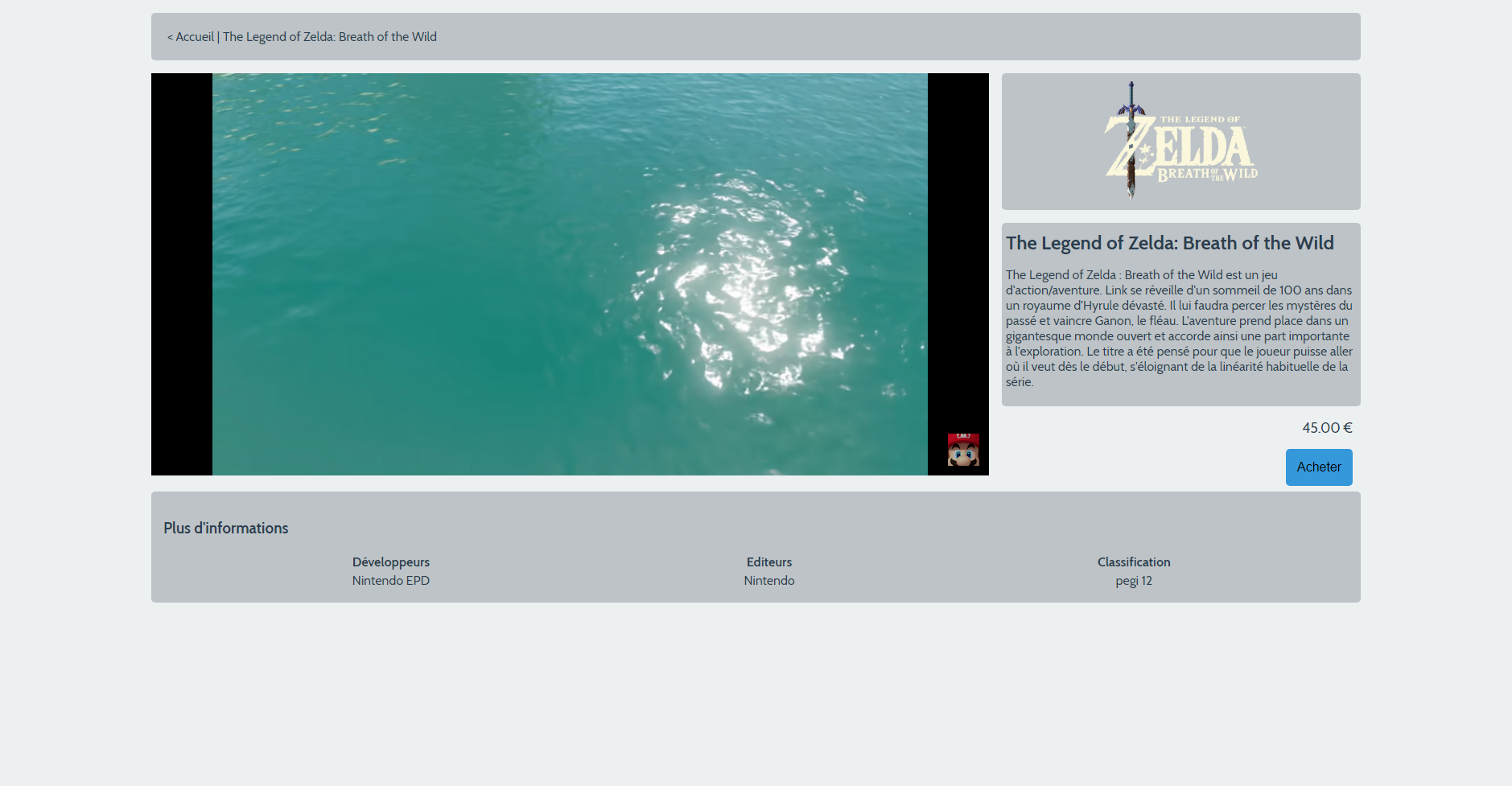


Figure 3: Page jeu.html du jeu Zelda Breath of the Wild

Comparé aux pages précédentes, celle-ci semble atypique, car en effet elle s’adapte aux jeux que vous avez choisis. Pour faire très simple, nous avons simulé la méthode d’envoi de variable dans la barre de recherche utilisé par le langage PHP (la méthode GET). Cette variable est récupérée et traitée pour afficher toutes les informations des jeux qui sont contenus dans le fichier « base de données » (data.js). Cette page permet donc de présenter le jeu choisis à l’aide d’une vidéo récupérée sur « Youtube » (si celle-ci ne se charge pas une image de remplacement prendra sa place), le titre, une description et d’autres informations complémentaires comme les développeurs et la classification du jeu.



Figure : Affichage de la variable dans l'URL

Tout ce qu’il se trouve après le « ? » constitue le nom d’une variable suivie d’un égal puis de sa valeur.

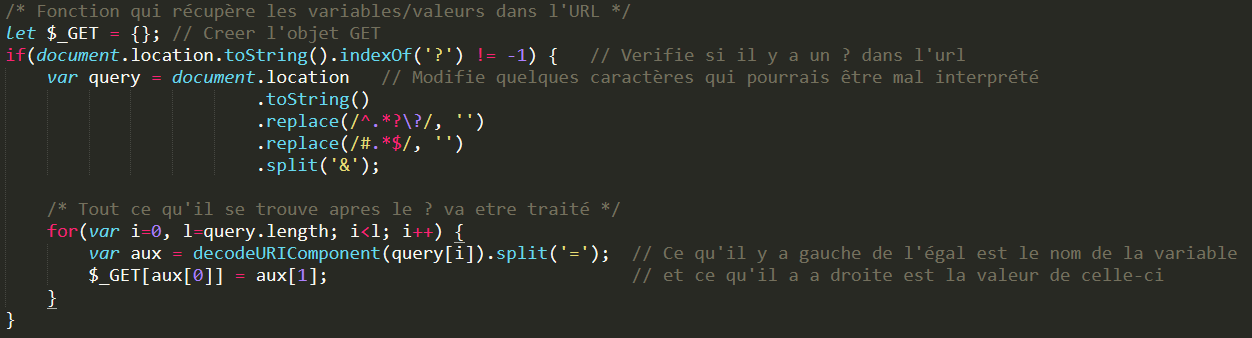


Figure : Bout de code permettant de récupérer la variable dans l'URL

C’est grâce à ce petit bout de code que nous pouvons analyser cette variable.

## Abonnement (abonnement.html)

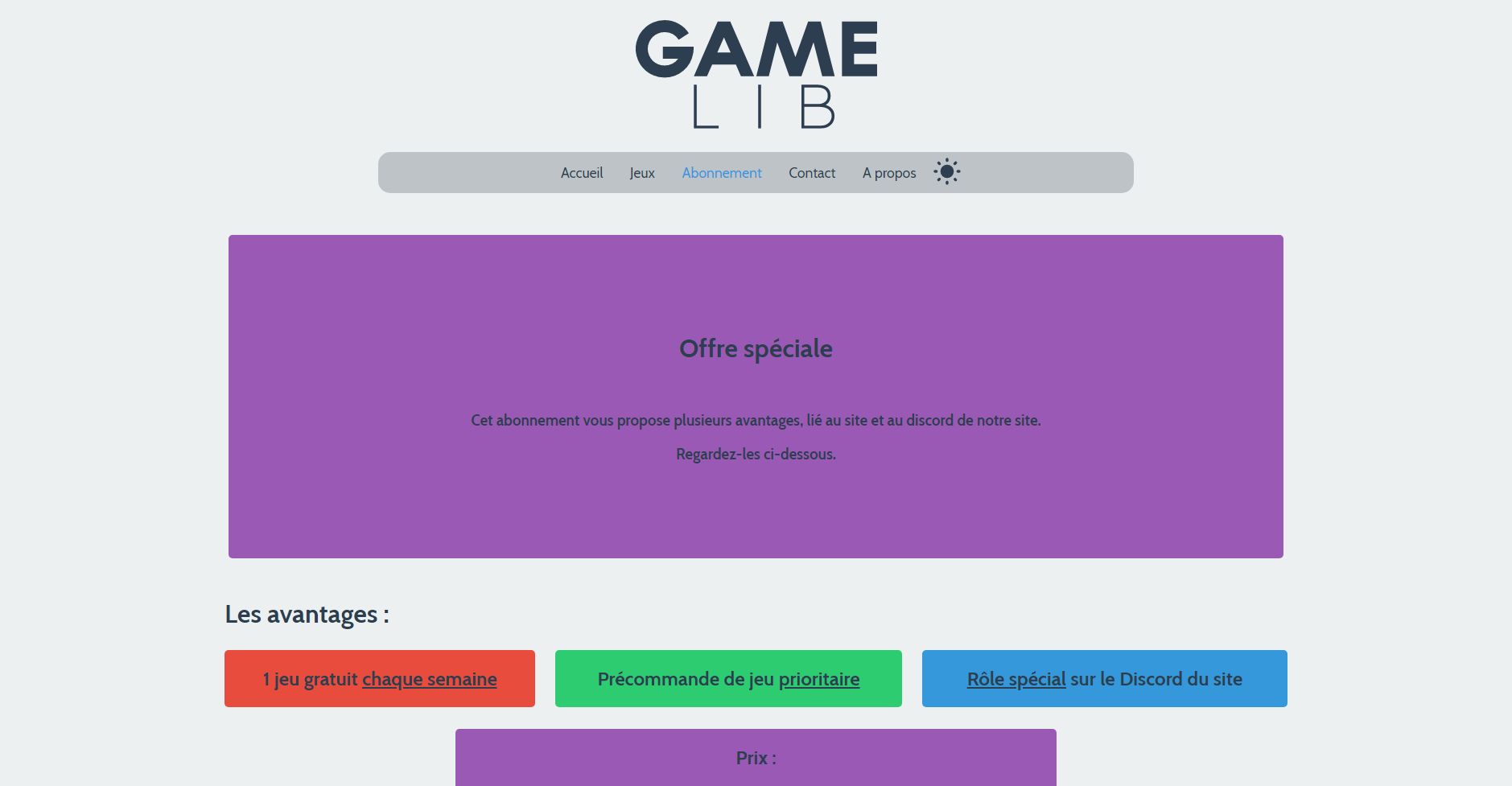


Figure : Page abonnement.html

La page d’abonnement va inciter l’utilisateur à souscrire à un abonnement pour bénéficier d’avantages qui pourrais permettre (dans un scénario ou le site est réellement en ligne) de payer l’hébergeur du site. Les différents avantages sont :

* 1 jeu gratuit toutes les semaines
* La possibilité de précommander un jeu avant les autres utilisateurs
* Avoir un titre sur nos réseaux sociaux

## Contact (contact.html)



Figure : Page contact.html

La page de Contact va inviter l’utilisateur à faire part de ses remarques sur le site. Proposer des ajouts pour l’améliorer et autres en complétant un formulaire. Ses informations seront envoyées sur un salon Discord (logiciel utilisé par l’équipe de développement pour travailler sur le projet) à l’aide d’un outils appelé « WebHook », permettant de réaliser des requêtes HTTP.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Figure : Message reçu sur Discord après l'envoi du formulaire

## A Propos (apropos.html)

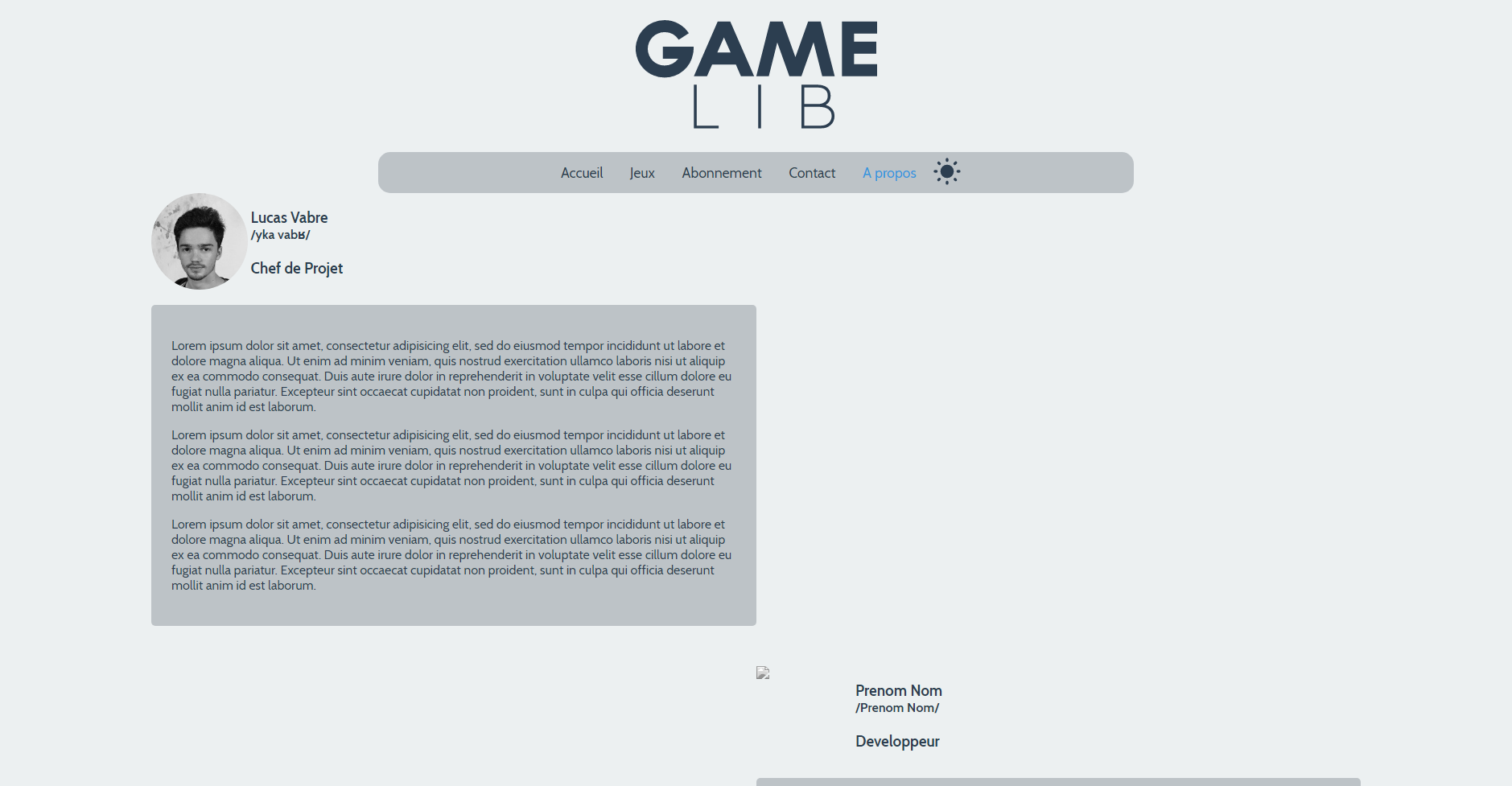


Figure : Page aPropos.html

Cette page vient présenter l’équipe qui a participé à la création du site. Elle peut sembler insignifiante mais est très importante lorsqu’il s’agit d’une plateforme qui gère l’argent de ses consommateurs. C’est pourquoi il faut que le client puisse nous faire confiance.

## Les pages Cachées

Ce site possède deux pages cachées :

### Page de développement (dev.html)

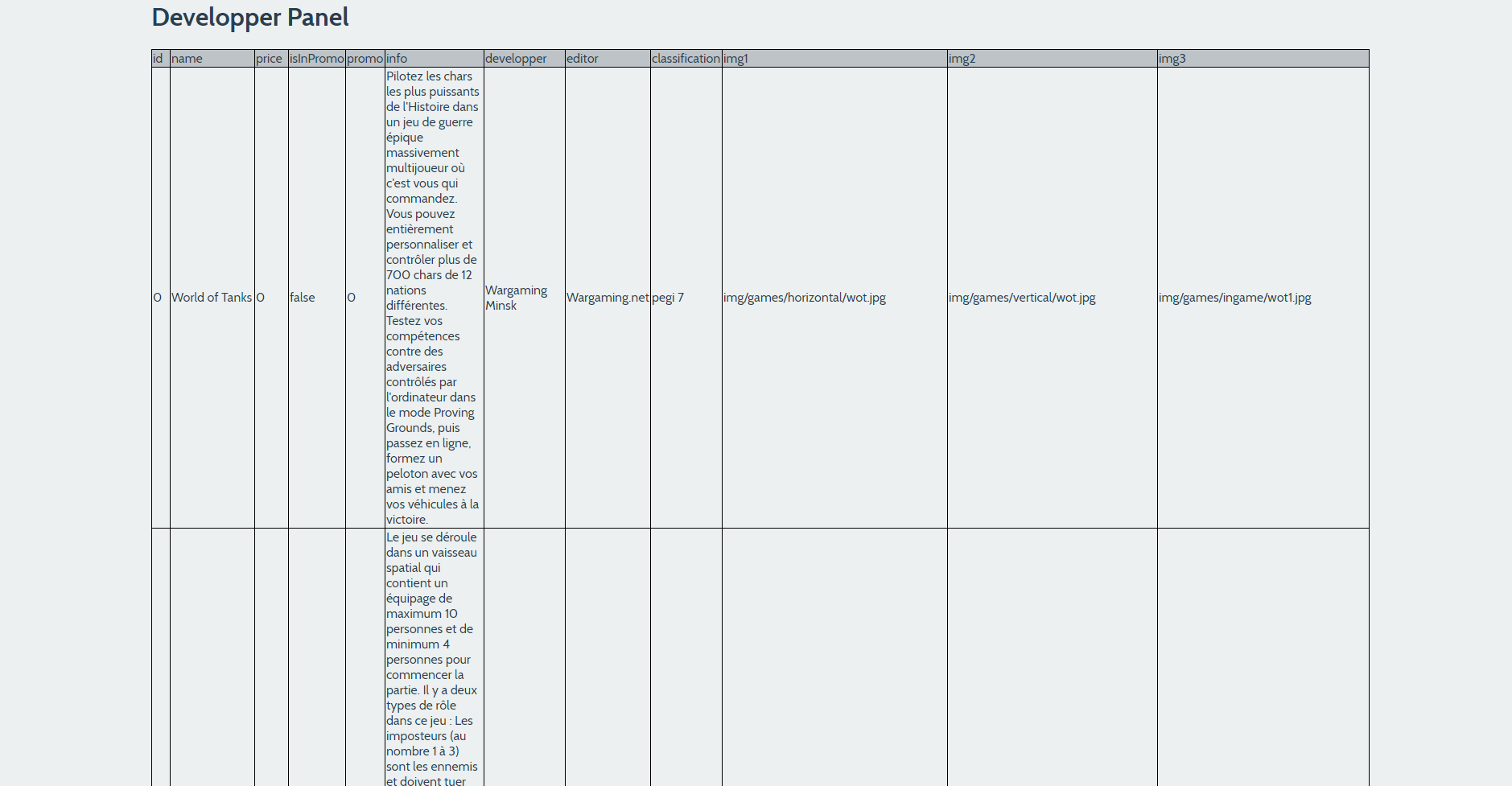


Figure : Page dev.html

La page dev.html n’est pas destinée au public, elle permet juste à l’équipe de développement de vérifier le contenu sauvegardé dans le navigateur.

### « EasterEgg » (cookie.html)

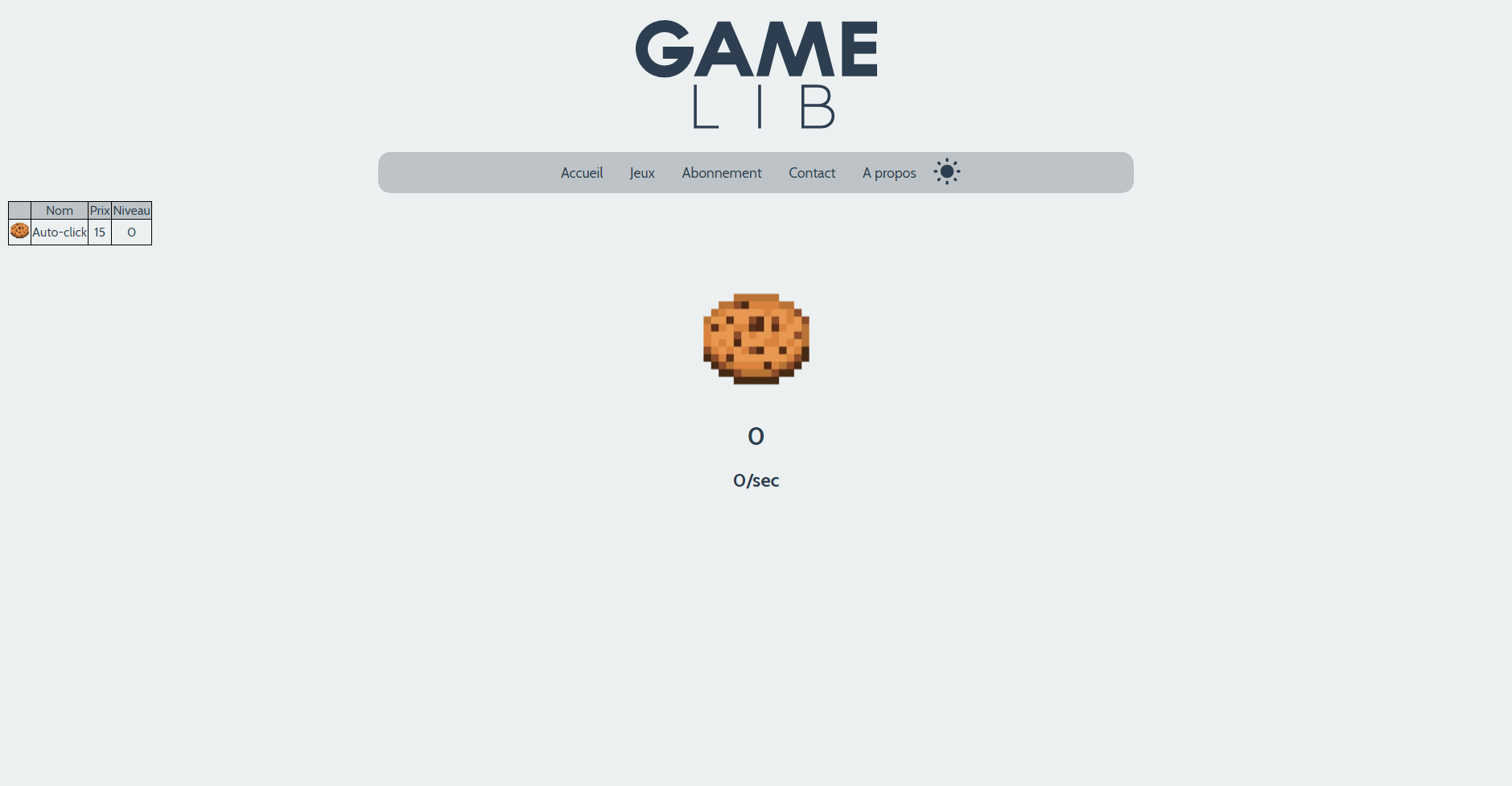


Figure : Page cookie.html

Après avoir tapé frénétiquement « cookie » sur la page d’accueil, vous tomberez sur la page du cookie, qui est en réalité un petit jeu avec une petite durée de vie mais reste amusant dans les moments où l’utilisateur doit faire des choix pour acheter son jeu de Noël.

Plus sérieusement, ce petit ajout n’est qu’un petit secret amusant que nous avons laissé.

## Les petits ajouts

Quelques petites fonctions ont été réalisées pour s’adapter aux envies de l’utilisateur.

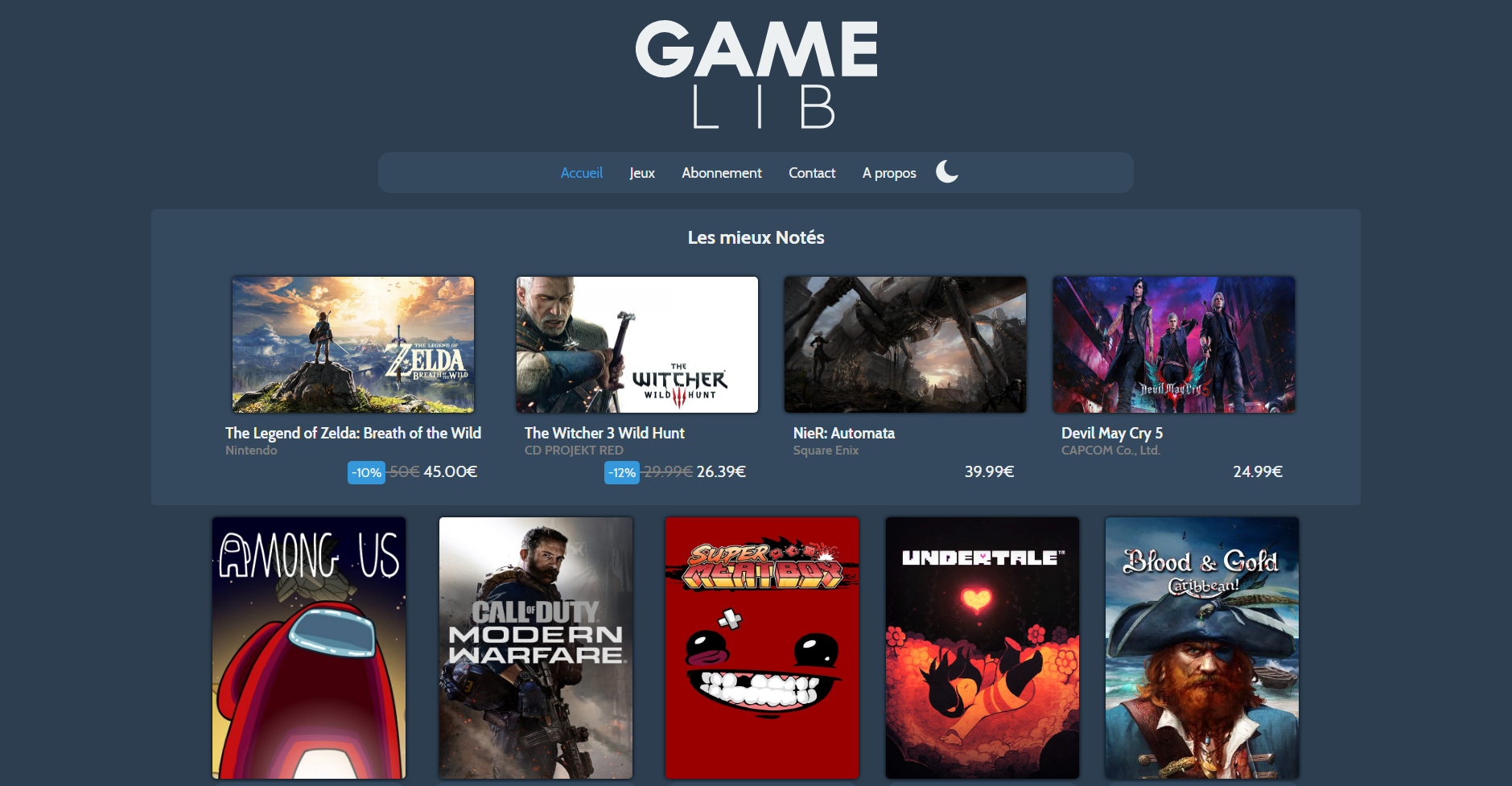


Figure : Page d'accueil en mode Sombre

Dont la présence d’un mode sombre qui s’active lorsque l’on clique sur l’icône soleil dans la barre de navigation. Au chargement d’une autre page, le site se souviendra de votre choix et passera la page sélectionnée en mode sombre.

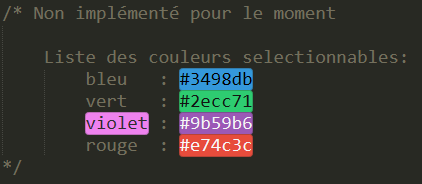


Figure : Couleurs principale sélectionnée

Le second ajout permet à l’utilisateur de régler lui-même, à sa convenance, la couleur des différents aspects du site, avec une palette de couleur défini par nous-même. Cela permet une consultation du site encore plus plaisante pour l’utilisateur.

# Répartition des tâches

Le travail en équipe est très compliqué sans moyens de communications ni outils. C’est pourquoi nous avons remédié à ce petit obstacle.

## Logiciels utilisés

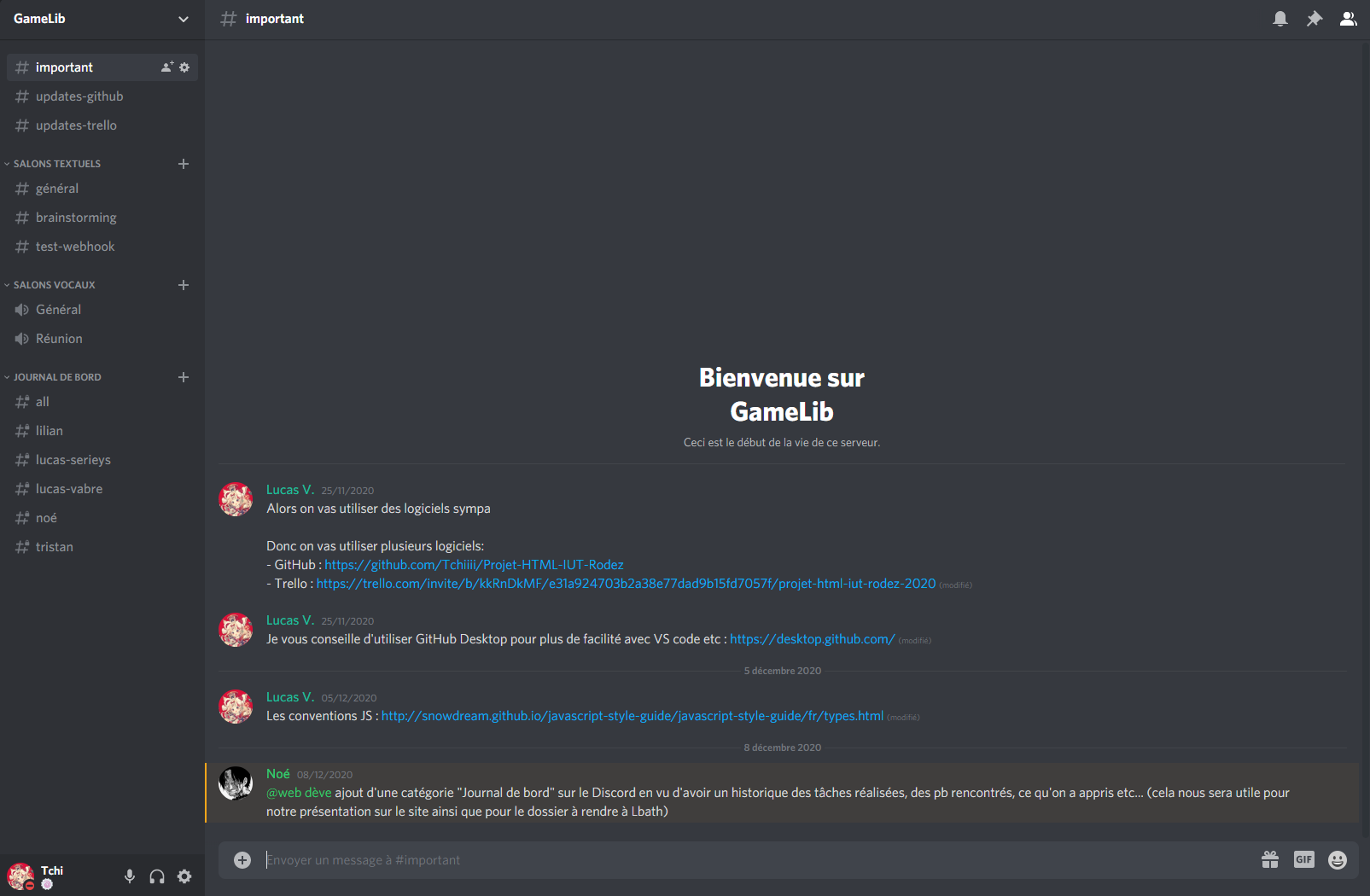


Figure : Serveur Discord du Projet

Pour communiquer entre programmeurs le logiciel « Discord[[5]](#footnote-5)» était la meilleure solution, en plus de pouvoir partager des images, photos, vidéos, de réaliser des appels, nous pouvons l’utiliser pour récupérer les informations du formulaire de contact.

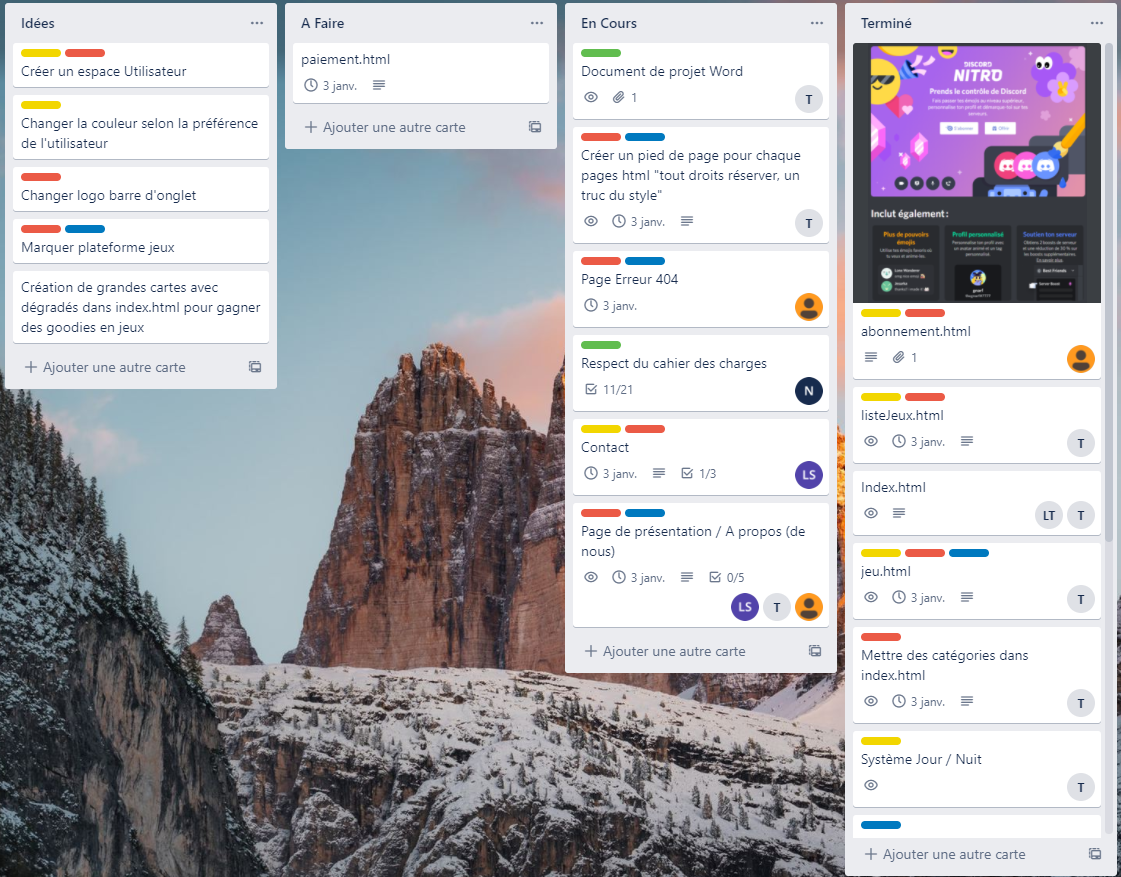


Figure : Tableau de Bord Trello

Pour une meilleure organisation nous avons utilisé le site « Trello[[6]](#footnote-6)» pour décider de qui doit faire quoi. Nous pouvions trier nos idées bien plus facilement.

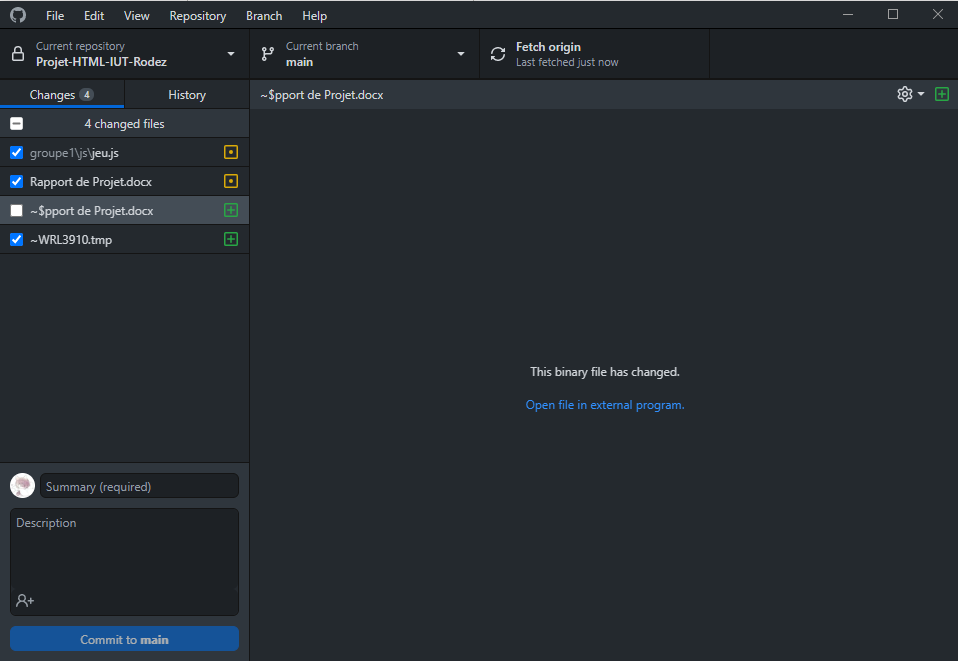


Figure : Application GitHub Desktop

Pour le partage et la mise en commun du code nous avons utilisé « GitHub[[7]](#footnote-7)» et son logiciel « GitHub Desktop » pour plus de simplicité. Les informations étaient envoyées à toute l’équipe lorsqu’une modification était effectué.

D’autres sites ont été utilisé pour la sélection des couleurs :

<https://flatuicolors.com/palette/defo>

Ou encore pour l’affichage de l’alphabet phonétique :

<https://easypronunciation.com/fr/french-phonetic-transcription-converter#phonetic_transcription>

## Organisation

En ce qu’il concerne l’organisation, celle-ci était très simple. Celui qui se sentait de faire une carte du « [Trello](#Image_Trello)» s’attribuait la tâche et se mettait au travail. Chacun a pu choisir ce qu’il préférait faire.

# Conclusion

## Difficultés rencontrées

Dès le début, le groupe était d’accord pour traiter un sujet sur les jeux-vidéo sachant que c’est un sujet qui nous intéressait et qu’évidemment nous connaissions les rouages. Cependant, les premières tentatives de plan et de structure furent infructueuses et, finalement grâce à l’aide de Lucas Vabre nous avons ainsi pu choisir notre thème général : une librairie de jeux-vidéo, semblable à celle d’Epic Game ou encore Steam. Durant la première séance, une fois le sujet défini, nous avons recherché et débattu des fonctionnalités présentent sur le site mais il était impossible de tout créer et inclure dans le projet. Lors des séances, nous travaillons sur des postes informatiques différents et pour la rédaction du code ou l’accomplissement des tâches nous nous répartîmes le travail, ce qui peut être problématique en cas de problème, il fallait envoyer son code au chef de projet, qui ensuite nous aidait.

## Apport de cette expérience

Ce travail a été très bénéfique : premièrement il a permis d’apprendre de nombreuses choses et enrichi notre culture personnelle à travers des recherches sur les jeux, les différents langages de programmation, l’utilisation de GitHub et Trello. Ensuite, durant les heures passées à travailler en équipe, nous avons noué des liens malgré le confinement grâce aux réunions que nous tenions sur Discord et avons acquis de l’expérience pour l’organisation des tâches à effectuer. Enfin, ce dossier nous a permis de progresser dans le travail en autonomie.

1. Hypertext Markup Language [↑](#footnote-ref-1)
2. Cascade Style Sheet [↑](#footnote-ref-2)
3. JavaScript [↑](#footnote-ref-3)
4. Hypertext Preprocessor [↑](#footnote-ref-4)
5. Logiciel VoIP [↑](#footnote-ref-5)
6. Site internet de gestion de projet [↑](#footnote-ref-6)
7. Site de partage de code informatique [↑](#footnote-ref-7)