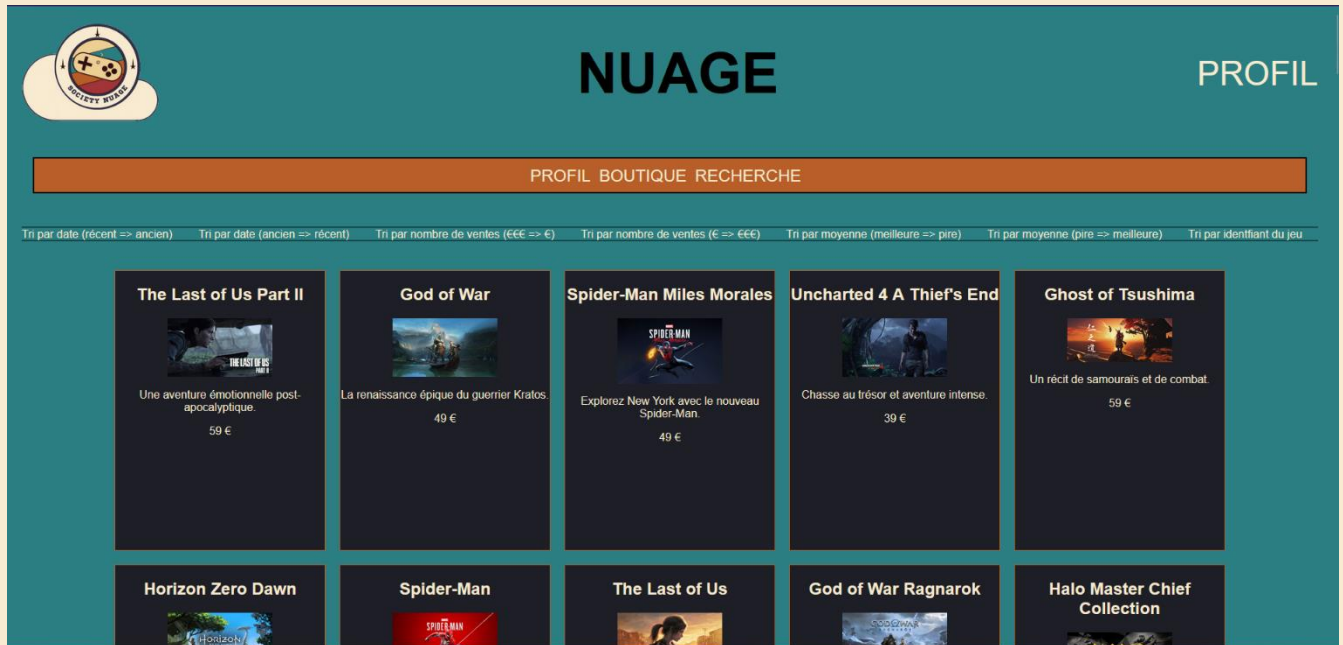




NUAGE



Par Hugo DESTINÉ et Tomasz GAWRYS

Table des matières

Présentation du projet	2
Partie technique	3
Fonctionnalités du site web	4
Pistes d'améliorations	5
Répartition du travail	5



NUAGE

Présentation du projet

Ce projet a pour but de créer un site internet nommé Nuage. Sur ce site, il est possible de créer des comptes de les gérer, d'acheter des jeux, de les noter et de les partager à ses amis.

Ce projet est composé de deux parties, une base de données contenant l'ensemble des données utilisées, et le site Web en HTML, complété par les modules Flask et Psycopg2.

Le site web se lance sur la page d'accueil, qui est la boutique de jeux. Depuis cette page, il est possible d'acheter des jeux, de les trier par prix, par notation, par date de sortie, et par id dans la base de données (dans la base de données, les jeux sont insérés par studio d'édition, c'est donc à quelques exception près un tri par éditeur de jeux).

On peut créer un compte ou se connecter à un compte déjà existant. Lors de l'inscription, il faut renseigner un pseudonyme unique, un vrai nom, une adresse-email unique, une date de naissance et un mot de passe (d'au moins 12 caractères, avec au moins une lettre minuscule, majuscule et un caractère spécial).

Une fois le compte créé ou connecté, il est possible de voir la liste des jeux possédés, les partagés par nous ou reçus, de noter les jeux que l'on possède, de voir les statistiques de succès obtenus et de gérer son porte-monnaie.

Il est aussi possible de filtrer la recherche de jeux, en cliquant sur recherche « Recherche ». La recherche est codée comme une intersection, c'est-à-dire que si l'on entre un titre, un prix et des genres, la recherche de jeux va chercher le ou les jeux remplissant TOUS les critères à la fois. On peut donc chercher un genre, un titre, un prix, l'éditeur ou le studio de développement du jeu.

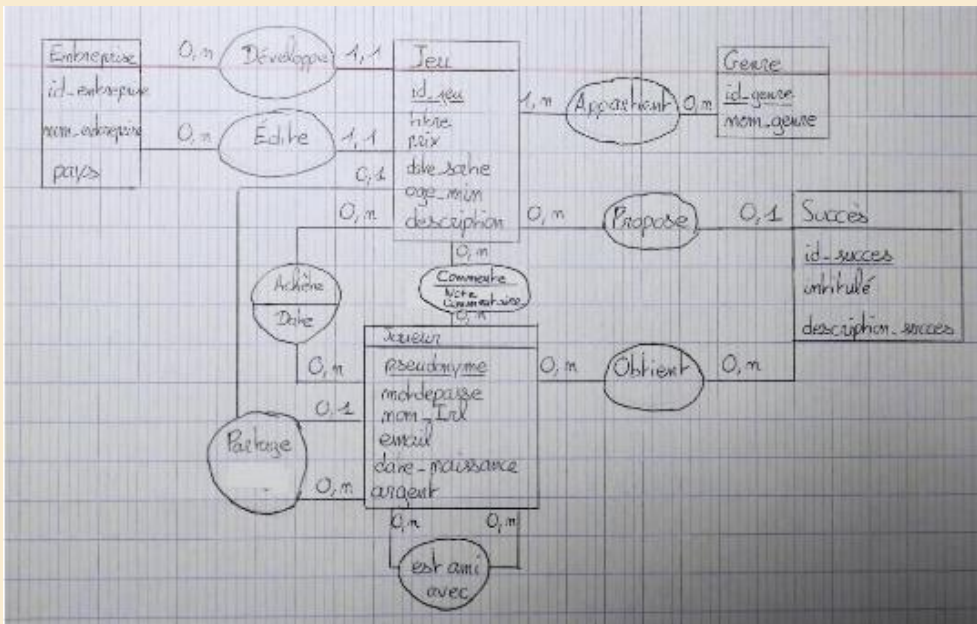
Enfin, pour activer ou désactiver le partage de jeu, il suffit de cliquer sur le jeu. Si un compte est connecté, mais que l'on ne possède pas le jeu, sur cette page il nous est proposé de l'acheter.



NUAGE

Partie technique

Voici le schéma entité-association et le schéma relationnel que nous avons rendu à l'étape 2.



= FOREIGN KEY

entreprise (id_entreprise, nom_entreprise, pays)

jeu (id_jeu, titre, prix, date_sortie, age_min, description, #id_entreprise_dev, #id_entreprise_edit)

genre (id_genre, nom_genre)

appartient (id_genre, id_jeu)

joueur (pseudonyme, motdepasse, nom, email, date_naissance, argent)

est_ami_avec (pseudonyme1, pseudonyme2)

achete (pseudonyme, id_jeu, date_achat)

succes (id_succes, intitulé, description_succès, #id_jeu_s)

obtient (pseudonyme, id_succes)

commente(pseudonyme, id_jeu, note, commentaire)

partage(pseudonyme1, pseudonyme2, #id_jeu)



NUAGE

Les vues rendues à l'étape 2 sont également présentes dans le fichier views-nuage-DESTINE-GAWRYS.sql

Nous avons gardé les contraintes appliquées dans l'étape 2, comme le fait qu'un même joueur ne pas partager un même jeu à deux personnes différentes, l'impossibilité de laisser des données de joueur nulles, et la notation des jeux comprise entre 0 et 20.

Cependant la contrainte de l'âge a été modifiée dans le fichier main.py, afin d'empêcher à tout joueur de créer un compte s'il a moins de 13 ans. Et contrairement à notre opinion dans l'étape 2, l'âge requis pour acheter un jeu n'est désormais plus une indication d'achat, mais bien une réelle interdiction appliquée aux joueurs. Nous avons également ajouté les options ON DELETE CASCADE et ON UPDATE CASCADE sur les attributs pseudonyme, afin d'actualiser la base si besoin.

Fonctionnalités du site web

Le site web permet de créer ou de se connecter à un compte, ce qui est permis par une requête post. Les mots de passe étaient traités avec une table de hachage, dont la clé secrète est notée au début du fichier main.py.

Notre système de tri de jeu sur la page d'accueil est constitué de requêtes comme celles-ci :

```
SELECT COUNT(jeu.id_jeu) as nbr, jeu.titre FROM jeu LEFT JOIN achete ON jeu.id_jeu = achete.id_jeu GROUP BY jeu.id_jeu ORDER BY nbr ;
```

Grâce aux options mises en place plus tôt, on peut supprimer des partages de jeu ou des amitiés avec des requêtes comme

```
DELETE FROM partage WHERE (pseudonyme1 = %s AND pseudonyme2 = %s) ;
```

Notre page de recherche est codée en intersection, ce qui rend le code assez inefficace à cause de la comparaison des résultats précédents aux suivants pour chaque catégorie de recherche.



NUAGE

Les onglets dans le menu profil sont tous constitués de requêtes à la base par rapport au pseudonyme de connexion.

Enfin, dans le fichier main.py se trouve un dictionnaire contenant le nom des jeux ainsi que les URL des trailer sur Youtube (certains trailers ne s'affichent pas sur notre site car Youtube ne l'autorise pas, mais ils sont bels et bien trouvables).

Pistes d'améliorations

Parmi les améliorations possibles se trouve évidemment l'amélioration esthétique du site par le CSS, même si nous sommes assez fiers de l'allure du site, qui correspond à ce que nous voulions produire.

Répartition du travail

Le travail a été réparti plutôt équitablement, nous nous sommes occupés ensemble de la base de données et du codage du main, l'un a aussi travaillé sur l'esthétique du site. Nous nous sommes « relayés » sur le codage du main, surtout sur les fonctions les plus complexes, comme l'affichage de la page dédiée à un seul jeu. Il y avait plusieurs cas possibles à traiter, avec des cas compliqués à gérer.

Nous avons beaucoup échangé par discord et à la fac sur le projet, ce qui fait que les difficultés et les bugs étaient rapidement connus des deux personnes.

Nous avons fréquemment échangé des dossiers du projet, e fonction des avancées faites par lun ou l'autre, afin que nous ayons en tout temps la version la plus stable et la plus synchronisée possible. Les problèmes étaient souvent étudiés et fixés par les deux membres en même temps.