

Rapport de Projet Web – IIEPowerRanking

Projet Groupe 28

Sommaire :

I/Préambule

II/Connexion et Utilisateur

III/Base de données et fonctionnalités

IV/La feuille de style

SEMESTRE 2
MARZIN Théau
BRÉLIVET Lucas
SERRANO Alvaro
DEPLANQUE Robin

I/ Préambule :

L'idée principale de ce site web, IIEPowerRanking, est de pouvoir regrouper les joueurs des tournois et leurs performances au sein des Nuits du Jeu Vidéo dites NJVs, dans un même site, avec un système d'inscription le tout géré par une base de données ; site qui serait alors important pour comparer les joueurs entre eux, pour savoir le niveau des concurrents, et voir leurs courbes de progressions.

Ce site s'intéresse tout d'abord aux joueurs de Smash, tout en prévoyant de s'étendre à d'autres jeux présents en tournois tel League of Legends autant que d'étendre les informations recueillies sur les joueurs.

Pour le réaliser le travail fut réparti entre les différents membres de notre groupe. La partie feuille de style fut confiée à SERRANO Alvaro lorsque les parties de gestion de base de données et d'interface et fonctionnalités du site furent traitées par l'ensemble des membres restants du groupe.

II/ Connexion et Utilisateur :

Le site comprend une base d'utilisateurs où l'on peut s'inscrire avec un nom d'utilisateur, un mot de passe et un email. Les utilisateurs peuvent ensuite se connecter en entrant leur nom d'utilisateur et leur mot de passe. On cherche une entrée dans la base possédant ces deux champs, puis on crée une instance d'une classe User, en tant que variable de session, contenant toutes les informations associées à cet utilisateur contenues dans la base, excepté le mot de passe.

Pour l'instant ce système n'a pas d'utilité, mais il permettrait dans le projet final de réserver l'accès aux informations aux membres. On pourrait récupérer la liste de membres d'iiens.net, tout en permettant à des non iiens ayant participé à des tournois d'accéder à leur classement. Cela permet aussi de créer des comptes administrateurs pour entretenir facilement le site. Enfin, cela permet d'envoyer des newsletters par email aux membres pour les informer des actualités et des tournois planifiés.

Le mode d'inscription et de connexion actuel n'est qu'un premier jet rudimentaire et peu sécurisé - par exemple, il n'empêche pas de créer deux comptes avec les mêmes nom d'utilisateur et mot de passe - qu'il convient d'améliorer avant la mise en service du site.

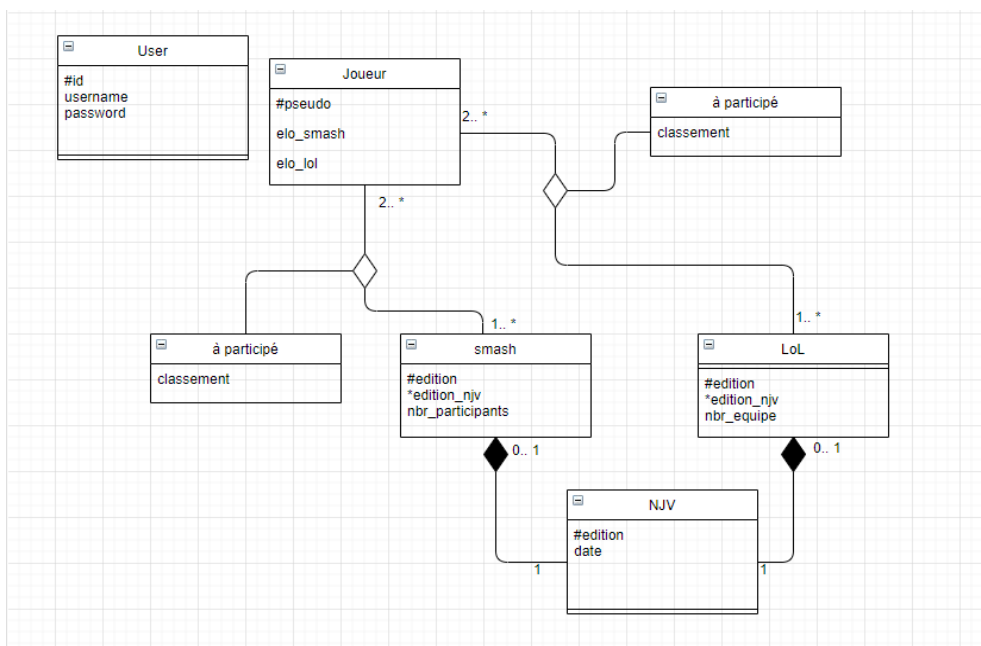
III/Base de données et fonctionnalités :

Lors de l'implémentation de la base de données, l'accent a été mis sur la possibilité de consulter indépendamment chaque NJV, chaque tournois et chaque joueur, et tous les détails pertinents associés, comme le classement des joueurs à chaque tournois, la dates de ceux-ci, etc.

Les deux classes tournois sont relié à une NJV via la clé étrangère « Édition », clé primaire de la classe NJV. Chaque tournois toujours est associé à une NJV, et une NJV peut théoriquement ne pas comporter de tournois. Ces derniers requiert aux moins deux joueurs y participant.

Les joueurs sont eux relié ou non à un ou plusieurs tournois, via une classe d'association qui associe pseudo et édition du tournois, en prenant aussi en argument le classement du joueur.

Les tournois smash devaient d'origine être répartie en deux catégories, tournois « 1 contre 1 » et « 2 contre 2 », mais cela posait problème lors de l'utilisation des classes d'associations, il a alors été choisi de se concentrer sur les tournois 1 contre 1.



En récupérant les données via Postgresql, on affiche les NJV ayant eu lieu au cours de l'année sur la page d'accueil, et on peut choisir d'obtenir plus de détail à l'aide d'un bouton, nous donnant ainsi accès aux tournois ayant eu lieu durant l'événement, les joueurs y ayant participé et leurs classements respectifs.

Un objectif à terme serait de pouvoir accéder directement à un joueur, ou un tournoi, via une barre de recherche, et d'avoir accès à un classement global des joueurs sur l'année, via un système d'ELO.

IV/La feuille de style :

Après avoir essayé de créer un design "à la main" en définissant la forme de chacun des composants de la page web, il est petit à petit devenu clair que procéder de cette manière était peu productif et prenait énormément de temps pour un résultat pas vraiment à la hauteur de nos espérances.

C'est ainsi qu'à l'aide du site UI Design Daily, je me suis mis à rechercher des design qui conviendrait plus à notre projet. Lorsqu'un design semblait convenir il était soumis au groupe et on se décidait ou non à continuer sur cette voie.

Quand un design était validé par tout le monde, le design final pouvait commencer à être fait. En partant de la fonte choisie, des modifications ont été faites afin d'arriver à ce que nous voulions, des couleurs fortes pour une meilleure visibilité.

V/Améliorations :

En prévision d'une utilisation à long terme du site par les IIEs, des améliorations nous paraissent utiles pour une meilleure utilisation. Implanter une autorisation d'accès et/ou de modification des données en fonction des identifiants de connexion, créer une newsletter avec les résultats des dernières NVJs tout en mettant en oeuvre ce système pour d'autres jeux tel League of Legends.

Dans un souci de facilité d'accès, il faudrait alors aussi pouvoir automatiser le fait de prendre l'ELO actuel des joueurs sur les sites officiels et de l'afficher sur notre propre site.