

Documentation technique pour le projet « GameSoft »

1. Réflexions initiale technologique

Pour le développement du Site GameSoft, j'ai tout d'abord porter ma réflexion sur les langages de programmation que je souhaitais utiliser, ainsi que sur l'outil de base de données qui me permettrait au mieux d'accomplir le projet, et voici le résultat de mes réflexions :

• *Langages utilisés :*

- **HTML** : Utilisé pour créer la structure de base de vos pages web, en définissant les éléments et la mise en page.
- **CSS** : Utilisé pour styliser et mettre en forme vos pages web, en gérant l'apparence visuelle (couleurs, polices, mise en page, etc.).
- **PHP** : Utilisé pour la logique côté serveur, permettant de traiter les données, accéder à la base de données, et générer des pages dynamiques en fonction des interactions de l'utilisateur.
- **JavaScript** : Utilisé pour ajouter des fonctionnalités interactives et dynamiques à vos pages web.
- **AJAX** : Utilisé pour permettre des mises à jour asynchrones des données sans recharger la page complète, ce qui améliore l'expérience utilisateur.

• *Base de données :*

- **PHPMyAdmin avec le SQL** : PHPMyAdmin est une interface de gestion de base de données pour MySQL (qui est un système de gestion de base de données basé sur SQL). Il est utilisé pour créer, gérer et interagir avec la base de données de votre site, qui stockera les informations sur les jeux, les utilisateurs, etc.

Ensuite, j'ai essayé de déterminer si ces choix étaient les plus adaptés à mon projet, et j'en suis ainsi venue aux justifications suivantes :

• Justification des choix technologiques :

- HTML, CSS et JavaScript sont des langages de base pour le développement web qui permettent de créer des pages interactives et attrayantes pour les utilisateurs.
- PHP est utilisé pour la logique côté serveur car il est bien adapté pour gérer les interactions avec la base de données et générer des pages dynamiques en fonction des données de l'utilisateur.
- AJAX sera utile pour améliorer l'expérience utilisateur en permettant des mises à jour asynchrones sans rechargement de page.
- PHPMyAdmin avec MySQL est un choix courant pour la gestion des bases de données, car il offre une interface conviviale pour administrer la base de données.
- Bootstrap : l'utilisation de Bootstrap pour le projet GameSoft permettra de développer un site web moderne, réactif, esthétiquement plaisant, et facilement personnalisable. La productivité accrue grâce

à la multitude de composants prédéfinis et la compatibilité cross-browser offriront une expérience de développement fluide et permettront de concentrer davantage sur les fonctionnalités uniques du projet plutôt que sur des aspects techniques basiques du développement front-end.

2. Configuration de l'environnement de développement

Pour développer dans les meilleures conditions et arriver à un résultat qui correspondrait à mes attentes, j'ai pris le temps de déterminer le meilleur environnement possible pour moi, et je suis arrivé aux conclusions suivantes :

Éditeur de code : J'ai choisi Visual studio, car c'est un IDE complet et celui que j'ai le plus souvent utiliser, donc celui avec lequel je suis le plus à l'aise.

Serveur Web : Ici, j'ai sélectionné UwAmp, également dans un souci de praticité et d'accoutumance, je trouve également que l'interface est ergonomique et facile de prise en main.

Navigateur web : J'ai utilisé les navigateur Mozilla Firefox et google chrome principalement pour effectuer des tests.

Gestionnaire de base de données : Ici, c'est PhpMyAdmin qui à était utilisé, choix lié à mon utilisation de UwAmp.

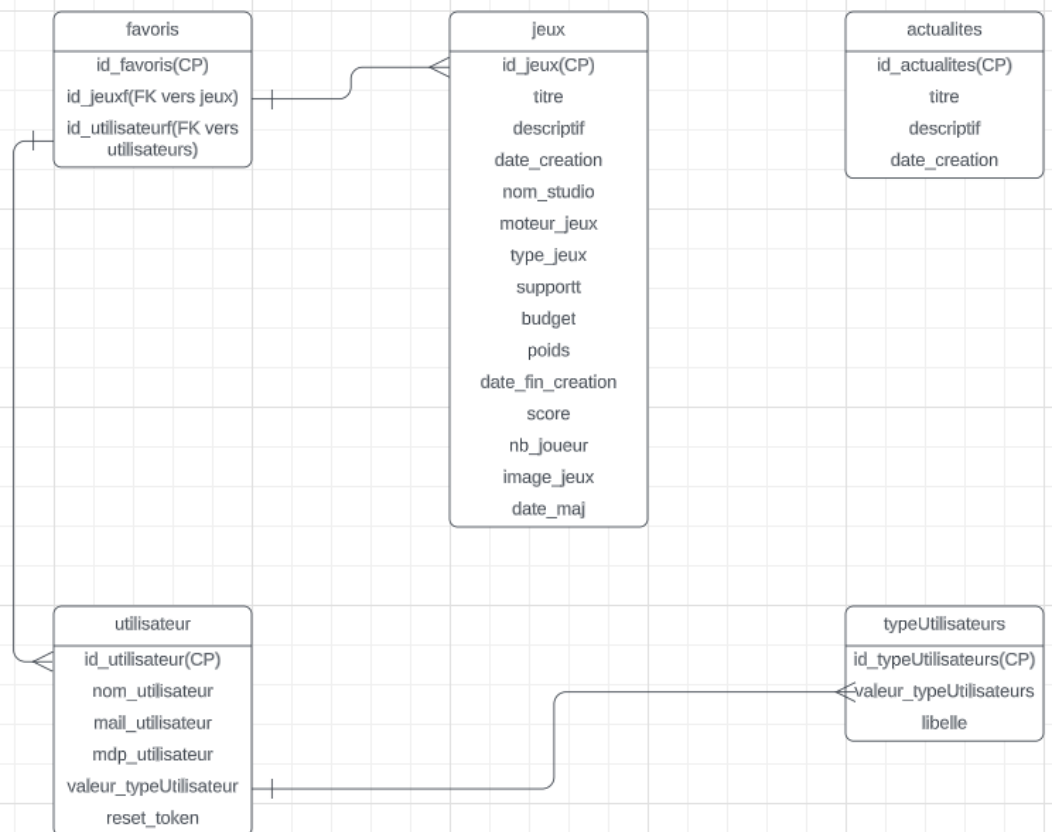
Gestionnaire de projet : Mon choix s'est porté sur GitHub pour la gestion de mon projet, en effet, c'est celui qui est présenter au cours de ma formation, et celui avec lequel je me sens le plus à l'aise.

Par la suite, j'ai construit un dossier bien structuré pour commencer un développement de la manière la plus organisé possible, j'ai également procédé à plusieurs tests pour déterminer si tout fonctionné, tel que des tests unitaires, ainsi que des retours de fonctions.

3. Modèle conceptuel de données

CE = Clé étrangère
CP= Clé Primaire

Database ER diagram (crow's foot)



4. Diagramme d'utilisation et de séquence

