

## ***L'architecture du site***

Notre projet se divisera en quatre pages : la page d'accueil, la page du compte du joueur, la page propre au jeu et enfin la page pour importer les différentes photos et noms d'étudiants. D'une part, HTML et CSS seront utilisés pour la mise en forme de l'ensemble des pages. D'autre part, JavaScript et PHP seront utilisés afin de dynamiser le site, mais aussi afin de gérer la base de données. Celle-ci sera utilisée à l'aide d'outils SQL. La bibliothèque JQuery et la technologie du web AJAX seront aussi utilisés afin de faciliter le développement.

### ***1- La page d'accueil***

Cette page comprendra un formulaire d'inscription et une zone de connexion. On utilisera, dans un premier temps, Javascript afin de rendre la page dynamique, par exemple : lorsqu'on clique pour se connecter, la page du compte de l'utilisateur devra s'ouvrir. De plus, afin de créer de nouveaux comptes ou permettre la connexion de l'utilisateur, l'emploi de PHP sera nécessaire. En effet, dans le cas où un utilisateur se crée un nouveau compte, il faudra que ses données entrées soient enregistrées dans notre base de données. De même, dans le cas où un utilisateur déjà inscrit se connecte, ses données devront être stockées dans la base de données. En conclusion, PHP permettra de rendre le site « vivant ».

### ***2- La page du compte du joueur***

Sur cette page, l'utilisateur pourra gérer son compte (déconnexion, modification du mot de passe, suppression du compte etc.), ouvrir la page du jeu ou ouvrir la page d'importation. Pour cela, l'utilisation de Javascript sera effectuée. Nous souhaiterions éventuellement afficher le score de l'utilisateur qui résulterait de la moyenne de toutes ses parties, mais aussi réaliser un classement des meilleurs utilisateurs. Dans les deux cas, cela sera possible grâce à PHP et l'utilisation de la base de données.

### ***3- La page de jeu***

La page de jeu utilisera notamment JavaScript pour choisir le prénom correspondant à la photo. En effet, il y aura un système de score ; au moment du « clique » :

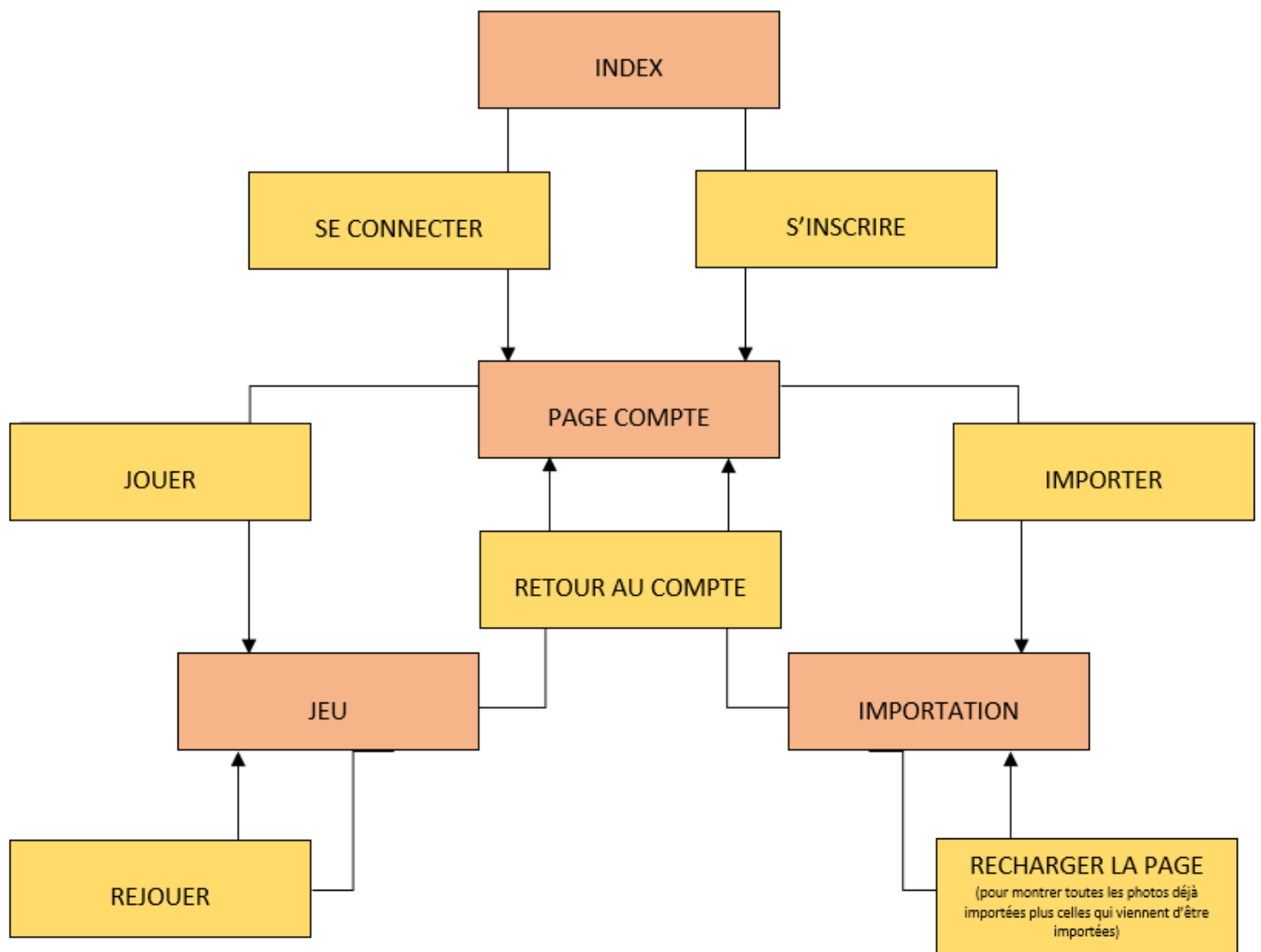
- Si l'utilisateur a la bonne réponse, son score s'incrémentera.
- Si l'utilisateur n'a pas la bonne réponse, son score ne changera pas.

Il devrait aussi y avoir affiché le nombre de tours restant, ainsi qu'un retour possible à la page du compte. PHP sera alors utilisé d'une part pour l'importation des photos et des noms. D'autre part, il permettra de valider la réponse ou non.

### ***4- La page d'importation***

Cette page affichera les photos déjà importées grâce à PHP. Il sera possible de les supprimer mais aussi d'en importer de nouvelles, qui seront alors ajoutées à notre base de données. Et, de la même manière que la page précédente, un retour à la page du compte pourra être effectué, grâce à JavaScript.

### Diagramme de séquence



**Légende :**



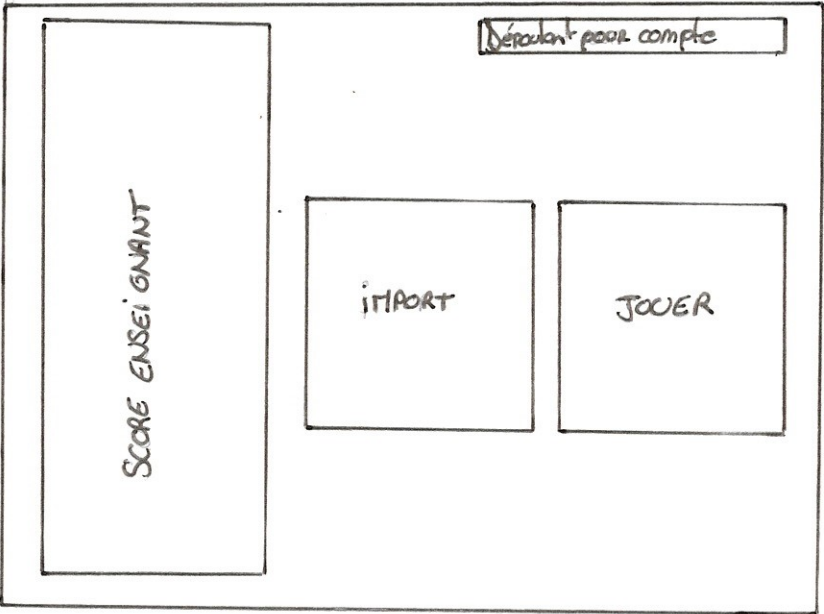
## Interface graphique

Page d'accueil

• INDEX •

The wireframe depicts a web page layout. At the top left, a rectangular box is labeled "TITRE". To its right, three stacked boxes are labeled "Nom d'utilisateur", "Mot de passe", and "Se connecter". On the left side of the main content area, a vertical rectangle is labeled "IMAGE". To its right, a larger rectangular container holds four stacked input fields labeled "Nom d'utilisateur", "Mot de passe", "Confirmation du mot de passe", and "Adresse email". Below these fields, at the bottom right of the container, is a button labeled "S'inscrire".

• PAGE COMPTE •



• JEU •

RETOUR AU COMPTE

SCORE

RESTE

PHOTO

Nom 1

Nom 2

• IMPORTATION •

RETOUR AU COMPTE

AFFICHAGE DE TOUTES  
LES PHOTOS  
DEJA IMPORTÉES

IMPORTER

Répartition des taches				
Dates		Intitulé	Personne	Validation
Préparation	21/03/2019	Réunion de préparation	TOUS	X
		Architecture	ANGELINE	X
		Scénario : Diagramme de séquence	COLLEEN	X
		Interface Graphique : croquis	COLLEEN	X
		Répartition des taches	GABRIEL	X
		Ebauche de la page accueil	ANGELINE	X
		Ebauche de la page jeu	COLLEEN	X
		Ebauche de la page compte	GABRIEL	X
		Ebauche de la page importation	GABRIEL	X
		Recherche du design css du site	GABRIEL	X
Le 25 Mars	25/03/2019	Réunion de mise en commun de la préparation	TOUS	X
Le 26 Mars	26/03/2019	Premier rendu	GABRIEL	X
Niveau 1		Création d'un compte	GABRIEL	
		Crypter le mot de passe	GABRIEL	
		Connexion à un compte	ANGELINE	
		Modification d'un compte	GABRIEL	
		Déconnexion d'un compte	ANGELINE	
		Suppression d'un compte	COLLEEN	
		Gestion de plusieurs comptes	COLLEEN	
Le 7 Avril	07/04/2019	Réunion de mise en commun du niveau 1	TOUS	
Niveau 2		Récupération d'une photo aléatoirement	ANGELINE	
		Récupération de deux noms dont celui de la photo	ANGELINE	
		Choisir le nom	GABRIEL	
		Terminer le jeu au bout de 20 photos	COLLEEN	
Le 18 Avril	18/04/2019	Réunion de mise en commun du niveau 2	TOUS	
Niveau 3		Ajout d'une photo et de son nom	ANGELINE	
		Visualisation de toutes les photos importées	COLLEEN	
		Suppression d'une photo	GABRIEL	
Le 1 Mai	01/05/2019	Réunion de mise en commun du niveau 3	TOUS	
Bonus (facultatif)		Mode compétitif	A VOIR	
		Tableau de score entre professeurs	A VOIR	
		Et plus ...	A VOIR	
Le 11 Mai	11/05/2019	Réunion de mise en commun des bonus	TOUS	
Le 12 Mai	12/05/2019	Deuxième rendu	GABRIEL	