

# ESCAPE FROM RATLAND

*Site Web pour les debutants sur le jeux-video Ultra Hardcore FPS  
“Escape From Tarkov”*

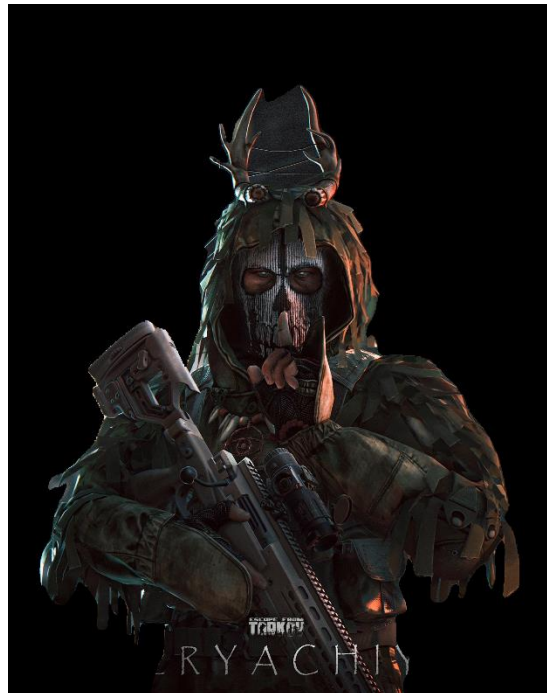
Projet réalisé dans le cadre de la présentation au

**Titre Professionnel Développeur Web et Web Mobile**

*Présenté par*

**Adnan SHAH**

**SJT-2023**





# REMERCIEMENT

Au cours de cette formation, j'ai eu recours à mon réseau qui m'a grandement aidé pour mener à bien mon projet.

Un grand merci à mon équipe de stage SJT qui m'a apporté son soutien et m'a permis de progresser. Je suis également reconnaissant envers mon formateur Mme Bah Fatoumata pour ses conseils constructifs, sa disponibilité et sa bienveillance.

Mes sincères remerciements vont également à mes camarades de formation pour leur aide ponctuelle.

Je souhaite exprimer ma gratitude à mes amis qui m'ont aidé à concrétiser ce projet.

Je tiens aussi à remercier chaleureusement mes adhérents pour leur soutien et leur compréhension face à ma fatigue durant cette période.

J'aimerais également exprimer ma reconnaissance envers toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réussite de mon projet professionnel. Leur soutien a été un moteur essentiel tout au long de cette formation.

# PROJECT ABSTRACT

The project I am about to present is the culmination of 8 months of training as a web and mobile web developer.

I chose a project that involves creating a mutual aid website dedicated to the Ultra-Hardcore FPS video game "Escape From Tarkov". This site aims to provide a comprehensive platform offering detailed information on various elements of the game such as bosses, maps, traders, etc. The main objective is to assist players by providing a centralized and accessible resource, thus enhancing their gaming experience. Key features of the site include a complete database of bosses, detailed maps, and information on traders, with a particular focus on mutual aid and knowledge sharing within the "Escape From Tarkov" community.

I developed the project entirely on my own, evolving it throughout my 9-month training by incorporating the knowledge and skills acquired during the process. I also utilized online documentation and various forums for assistance.

In this documentation, you will find all the steps in the realization of my project. Starting with zoning and prototyping, the frontend where I used HTML5, CSS3, and JavaScript, and finally, for the backend, I used PHP and MySQL, including the usage and sequential diagrams.

As part of this project, I integrated specific features to enhance the user experience. Two key pages were developed, namely the "Bosses" and "Help" pages, presenting detailed information on the game's bosses as well as tips and advice for players.

These pages have been designed with a touch of modern aesthetics, incorporating futuristic animations created in CSS3 to make the interface visually appealing and immersive.

Data security is a top priority, and I have implemented robust protection using advanced SQL security techniques. This ensures that sensitive information stored in the database, such as user registration data, remains confidential and safe from potential threats.

Another crucial aspect of the application is user communication. To this end, I have included a PHP contact form, providing users with a direct means to ask questions, provide feedback, or report issues. This form has been developed with strict security considerations to avoid any potential exploitation.

Furthermore, to ensure a seamless user experience, I have implemented a secure registration and login system. Users can create accounts securely and log in reliably, thus benefiting from personalized access to the site's features. This approach enhances user trust in the platform while preserving the confidentiality of their personal information.

In summary, this project aims to provide a comprehensive and secure mutual aid platform for the "Escape From Tarkov" community by integrating innovative features and emphasizing data security and user interface friendliness.

# RÉSUMÉ DU PROJET

Le projet que je vais vous présenter est l'aboutissement de 8 mois de formations de développeur web et web mobile.

Le projet que j'ai choisi consiste en la création d'un site d'entraide dédié au jeu vidéo FPS Ultra-Hardcore "Escape From Tarkov". Ce site vise à fournir une plateforme complète offrant des informations détaillées sur les différents éléments du jeu tels que les boss, les maps, les marchands, etc. L'objectif principal est d'assister les joueurs en fournissant une ressource centralisée et accessible, facilitant ainsi leur expérience de jeu. Les fonctionnalités clés du site incluent une base de données complète des boss, des cartes détaillées, et des informations sur les marchands, avec une orientation particulière vers l'entraide et le partage de connaissances au sein de la communauté "Escape From Tarkov".

Le projet est entièrement fait par moi-même, c'est un projet que j'ai fait évoluer tout au long de ma formation en y ajoutant les connaissances et compétences acquises tout au long de ma formation de 9 mois. Je me suis également aidé de la documentation en ligne ainsi que des différents forums.

Dans ce dossier, vous retrouverez toutes les étapes de réalisation de mon projet. En commençant par le zoning et maquettage, le frontend dans lequel, j'ai utilisé HTML5, CSS3 et JavaScript, et enfin pour le backend où j'ai utilisé PHP et MySQL, en passant par les diagrammes d'utilisation et séquentielle.

Dans le cadre de ce projet, j'ai intégré des fonctionnalités spécifiques pour améliorer l'expérience utilisateur. Deux pages clés ont été développées, à savoir les pages "Patrons" et "Aides", présentant des informations détaillées sur les boss du jeu ainsi que des astuces et conseils pour les joueurs.

Ces pages ont été conçues avec une touche d'esthétique moderne, incorporant des animations futuristes réalisées en CSS3 pour rendre l'interface visuellement attrayante et immersive.

La sécurité des données étant une priorité, j'ai mis en œuvre une protection solide en utilisant des techniques avancées de sécurisation en SQL. Cela garantit que les informations sensibles stockées dans la base de données, telles que les données d'inscription des utilisateurs, restent confidentielles et à l'abri des menaces potentielles.

Un autre aspect crucial de l'application concerne la communication avec les utilisateurs. À cet effet, j'ai inclus un formulaire de contact en PHP, offrant aux utilisateurs un moyen direct de

poser des questions, fournir des commentaires ou signaler des problèmes. Ce formulaire a été développé avec des considérations de sécurité strictes pour éviter toute exploitation potentielle.

En outre, pour garantir une expérience utilisateur fluide, j'ai implémenté un système d'inscription et de connexion sécurisé. Les utilisateurs peuvent créer des comptes de manière sécurisée et se connecter de manière fiable, bénéficiant ainsi d'un accès personnalisé aux fonctionnalités du site. Cette approche renforce la confiance des utilisateurs dans la plateforme tout en préservant la confidentialité de leurs informations personnelles.

En somme, ce projet vise à fournir une plateforme d'entraide complète et sécurisée pour la communauté "Escape From Tarkov", en intégrant des fonctionnalités innovantes et en mettant l'accent sur la sécurité des données et la convivialité de l'interface utilisateur.

# Liste des compétences du référentiel

## Activité type : 1

1. Développer la partie front-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

1.1. Maquetter une application

1.2. Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable

1.3. Développer une interface utilisateur web dynamique

## Activité type : 2

2. Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

2.1. Créer une base de données

2.2. Développer les composants d'accès aux données

2.3. Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile



# CAHIER DES CHARGES

## 1) Introduction

En mars 2023, j'ai lancé mon propre site communautaire dédié à l'univers d'Escape From Tarkov, avec pour objectif de réunir des joueurs passionnés, qu'ils soient vétérans ou novices, partageant une même passion pour cet univers intense. En tant que fondateur et unique membre de cette initiative, je m'engage pleinement à fournir un espace en ligne dynamique et convivial, où les Tarkoviens peuvent se connecter, échanger leurs connaissances et s'entraider pour exceller dans cet environnement exigeant. Mon site web témoigne de cette dévotion, visant à créer une communauté où la stratégie, la coopération et le partage d'expériences forment les piliers de notre aventure commune. Rejoignez-moi dans cette quête palpitante alors que nous construisons un espace où la communauté d'Escape From Tarkov peut prospérer et atteindre l'excellence ensemble.

## 2) Objectif

L'objectif principal de mon site est de créer une plateforme accessible et efficace, offrant aux nouveaux venus et aux vétérans de "Escape from Tarkov" un moyen simple et efficace de suivre leur progression dans le jeu. En mettant l'accent sur la simplicité d'utilisation, le site vise à fournir une ressource centralisée permettant à la communauté de surveiller et d'améliorer leurs compétences, tout en favorisant l'entraide et le partage d'expériences pour une expérience de jeu plus enrichissante.

## 3) Cibles

Les utilisateurs cibles du site sont :

- Les débutants qui souhaitent en apprendre davantage sur le jeu
- Les vétérans qui souhaitent aider les débutants lors de leurs quêtes ou autres.

## 4) Analyse de la concurrence :

L'objectif est de se démarquer des concurrents en offrant une expérience utilisateur supérieure, un contenu informatif et une approche pédagogique innovante. Les sites-web des concurrents seront étudiés pour identifier leurs forces et leurs faiblesses. Les principaux domaines d'analyse incluent la convivialité, la conception visuelle, la clarté des informations, la facilité de navigation et les fonctionnalités offertes.

## 5) Fonctionnalités détaillées des pages principales

Les pages sont sécurisées et donc accessibles à tout le monde, les visiteurs peuvent s'inscrire et ainsi se connecter. Ils peuvent modifier leur mot de passe dans leur page de profil et/ou supprimer leur compte.

### 5.1 Page d'accueil

La page d'accueil fournira une introduction claire au site, ses fonctionnalités et son utilité. Elle pourra comporter des visuels attractifs.

### 5.2 Page d'aide

Cette page contiendra un formulaire de contact à travers lequel les utilisateurs peuvent envoyer un message à l'administrateur du site. Il doit inclure des champs pour le discord-tag, l'adresse e-mail, le nom et le corps du message.

### 5.4 Pages d'inscription

Les pages d'inscription contiendront un formulaire d'inscription sécurisé qui demandera des informations de base à l'utilisateur, comme le nom, l'adresse e-mail, le mot de passe, etc. Après l'inscription, l'utilisateur sera redirigé vers la page de connexion.

### 5.5 Page de connexion

La page de connexion comportera des champs pour l'adresse e-mail et le mot de passe de l'utilisateur.

### 5.6 Pages de profil

Les pages de profil comporteront les données des utilisateurs, elles pourront être modifiées aux besoins. Elles auront aussi un rappel du code de la route ainsi qu'une blague liée.

## 6) Spécifications techniques

Le site sera développé en HTML, CSS, JavaScript pour le Front-End, et PHP pour le Back-End. Une base de données MySQL sera utilisée pour le stockage des données. Le site sera conçu pour être mobile-friendly et sera compatible avec tous les principaux navigateurs web. Le développeur du site est une seule personne qui sera aussi l'administrateur et l'utilisateur.

## 7. Planification

En tant que seul développeur sur le projet, la planification du projet sera déterminée par ma disponibilité et mon rythme de travail. Une estimation de la date de fin du projet est fixée à début Février. (Continuation POST-FORMATION)

## 8. Budget

En tant que développeur et client, le coût principal sera le temps de développement. Le coût de l'hébergement et du nom de domaine est estimé à environ 7€ par mois pour l'hébergement et 10€ par an pour le nom de domaine.

## 9) Critères de réussite

-Convivialité :Le site doit être convivial, adapté tant aux nouveaux joueurs qu'aux vétérans d'Escape From Tarkov.

-Information complète :Fournir des descriptions détaillées des boss, cartes et marchands pour une compréhension approfondie du jeu.

-Partage efficace :Permettre aux utilisateurs de partager conseils, astuces et expériences pour encourager la collaboration.

-Recherche avancée :Intégrer des fonctionnalités de recherche avancées pour une accessibilité rapide aux informations.

-Sécurité des données :Garantir la sécurité des informations utilisateur avec des pratiques de sécurité avancées.

-Optimisation SEO :Assurer un classement élevé dans les moteurs de recherche pour attirer un trafic organique.

-Performance du site :Minimiser le temps de chargement et assurer une expérience sans erreurs.

-Engagement communautaire :Encourager l'engagement via un blog informatif et une présence active sur les réseaux sociaux.

## 10. Contraintes & risques

Respect de la législation en matière de protection des données personnelles (RGPD)

Assurer une bonne précision du comptage des kilomètres

Garantir la confidentialité des données des utilisateurs et des auto-écoles partenaires.Assurer une bonne compatibilité avec les divers appareils et navigateurs web

Ce cahier des charges servira de guide pour le développement et la mise en œuvre du site web escapefromratland.com. Il sera utilisé comme référence tout au long du processus afin de garantir la réalisation des objectifs et la satisfaction des utilisateurs.

# Spécifications fonctionnelles

## 1) Maquette

Pour créer la maquette de mon projet, j'ai opté pour l'utilisation FIGMA. J'ai choisi cet outil en raison de sa facilité d'utilisation et de son interface intuitive. FIGMA offre de nombreuses options qui me permettent de concevoir visuellement l'apparence et la disposition des éléments de mon projet.

Je vous présente ici le processus de maquettage de la page “Patrons” site :

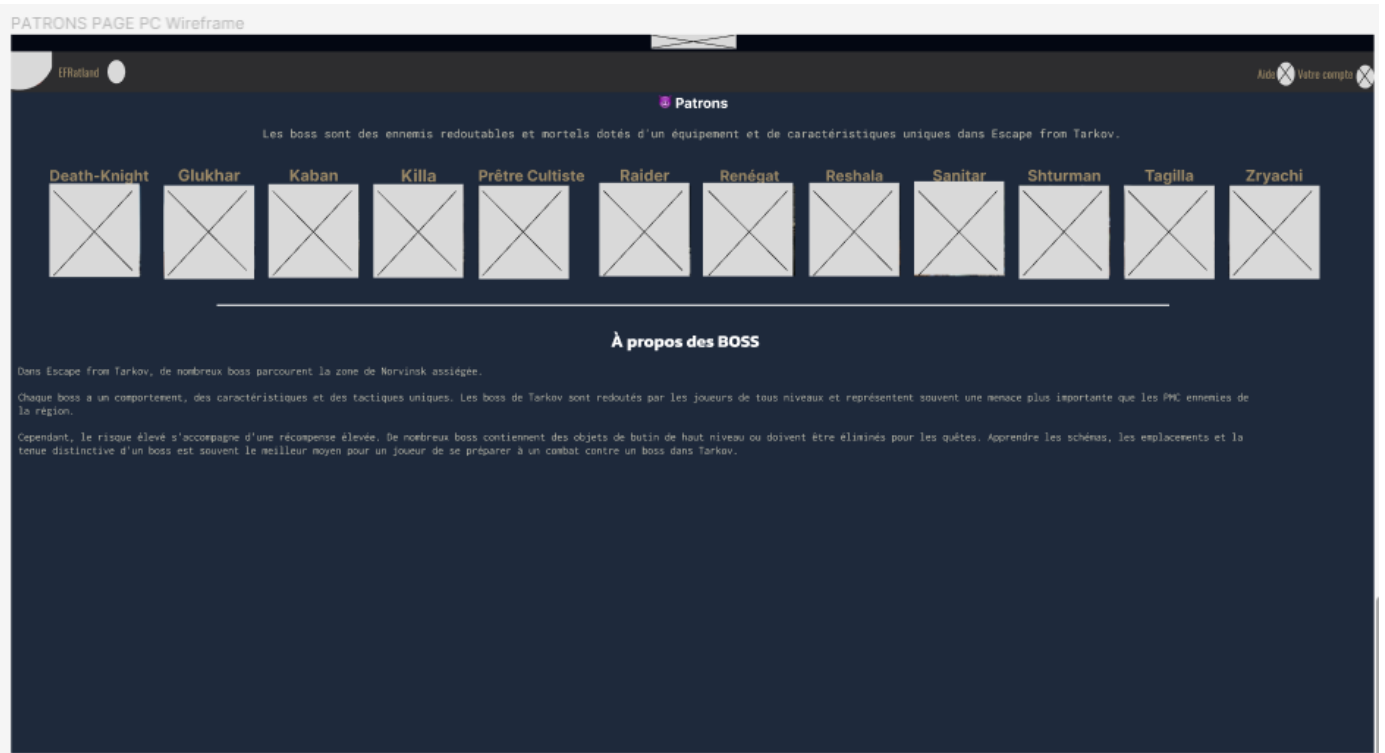
### a) Le zonning

Zoning : j'ai utilisé l'outil FIGMA pour reproduire le croquis initial sur un support numérique.



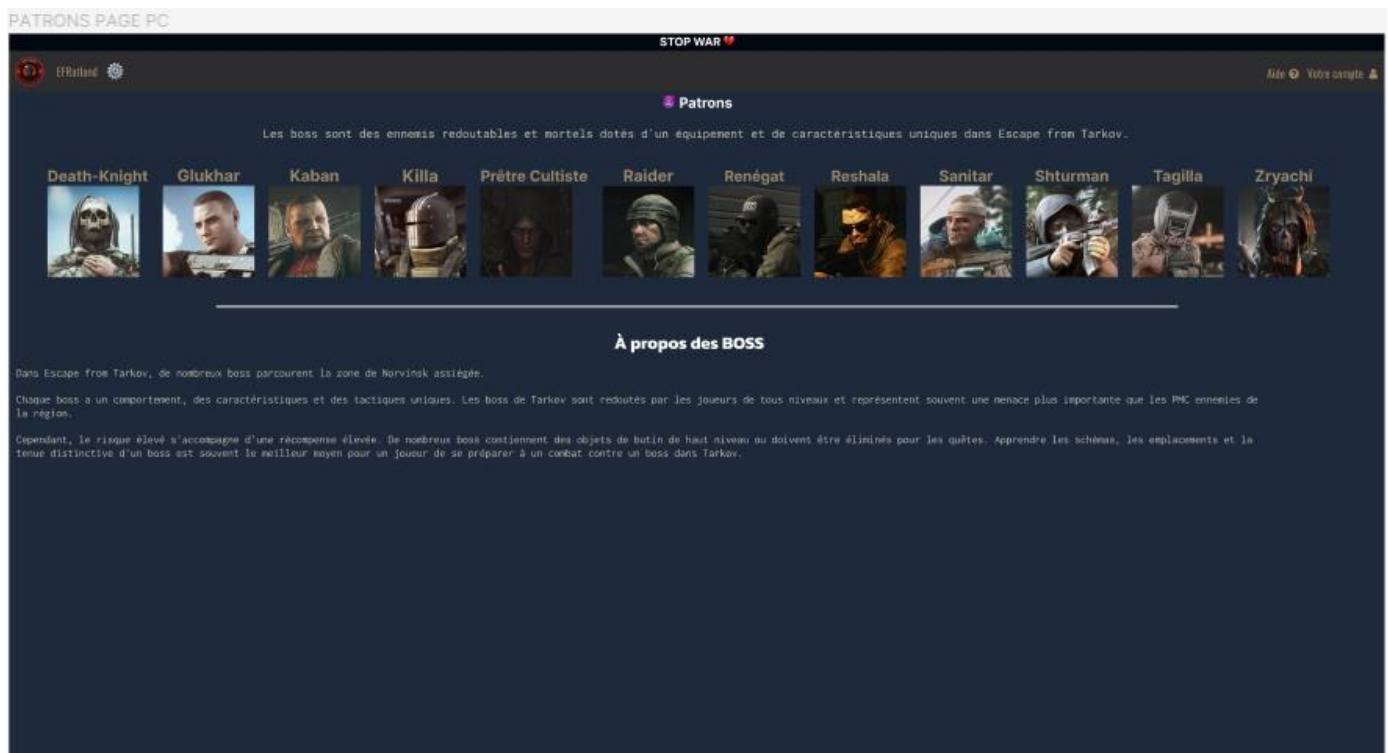
## b) Wireframe

Wireframe : En utilisant les zones définies dans le zoning, j'ai créé un wireframe basique . J'ai tracé des rectangles pour représenter chaque zone et j'ai ajouté des étiquettes pour indiquer les différents éléments.



### c)Maquette

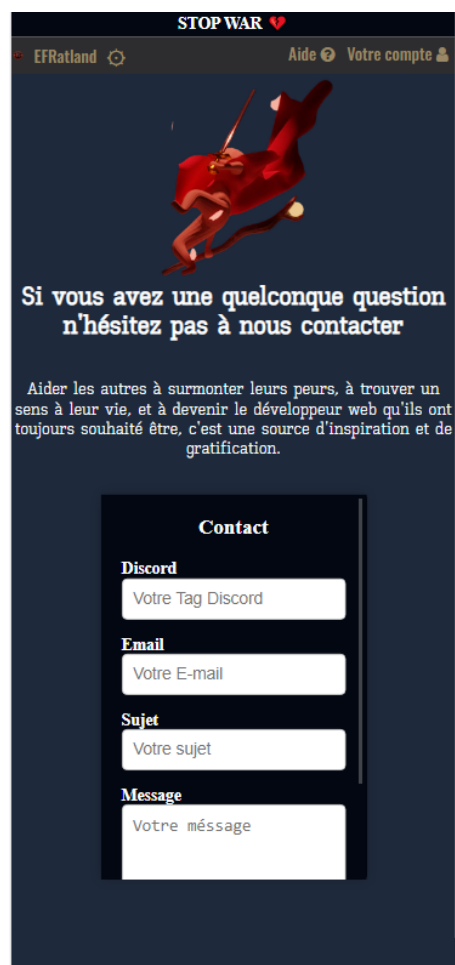
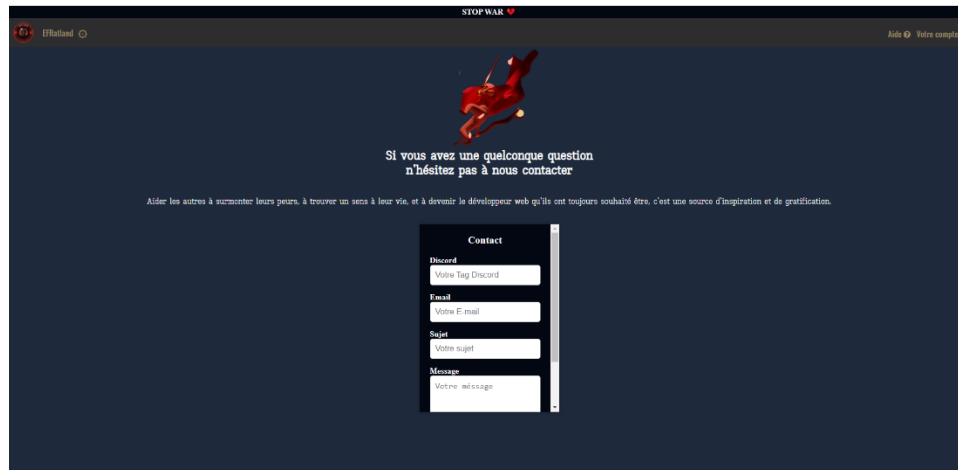
Maquette fonctionnelle : à partir du wireframe, j'ai créé une maquette fonctionnelle. J'ai utilisé des outils de conception tels que des formes, des icônes et des couleurs pour rendre la maquette plus attrayante. J'ai ajouté des éléments réels, tels que le logo de EFRatland et les liens de navigation.



### 2)Chartres graphique

L'objectif était de s'approcher des codes de son identité visuelle afin de garder cohérence et harmonie. En analysant le site de cette dernière et en nous assurant des droits d'utilisation de la charte graphique, nous avons pu reprendre les différentes typologies et couleurs utilisées.

Autre maquette :






STOP WAR

EFRatland

Aide


Votre compte

DEATH-KNIGHT



Le chef des "Goonz". Peut apparaître sur de nombreuses cartes différentes.

En savoir plus



STOP WAR

EFRatland

Aide

Votre compte

DEATH-KNIGHT



Le chef des "Goonz". Peut apparaître sur de nombreuses cartes différentes.

En savoir plus



# Gestion de projet

La gestion de projet est un aspect essentiel pour assurer le succès d'un projet, et il existe de nombreuses méthodes et outils qui peuvent faciliter cette tâche. Parmi ces méthodes, on trouve la méthode Agile, qui permet d'adopter une approche itérative et flexible pour la réalisation d'un projet. Des outils tels que Trello, Discord et Git sont souvent utilisés pour soutenir cette approche. Trello, par exemple, est un outil de gestion de projet qui permet de suivre visuellement l'avancement des tâches. Discord, quant à lui, est une plateforme de communication qui favorise la collaboration et l'échange d'idées entre les membres de l'équipe. Enfin, Git est un logiciel de gestion de versions qui facilite le suivi et la collaboration sur le code source d'un projet.

Cependant, dans le cadre de mon projet, je n'ai utilisé aucun de ces outils, car je suis mon propre client et j'estime que les avantages apportés par ces méthodes et outils ne sont pas nécessaires pour la gestion de mon projet. En tant que client et développeur unique, je suis en mesure de prendre des décisions rapidement et de m'adapter facilement aux changements de priorités, sans avoir besoin de consulter ou de coordonner avec d'autres parties prenantes.

De plus, étant donné que je travaille en solitaire, je peux garder une vision globale de mon projet et gérer mon temps et mes ressources de manière plus flexible. En conséquence, je suis en mesure de m'organiser de manière plus informelle, en utilisant des outils plus simples comme des listes de tâches, des mémos ou des rappels sur mon smartphone pour gérer l'avancement de mon projet.

Bien sûr, cela ne signifie pas que je néglige les principes de la méthode Agile. Je continue d'appliquer une approche itérative et incrémentale, en divisant mon projet en petites unités de travail que je peux compléter et évaluer régulièrement. De cette manière, je m'assure que mon projet évolue de manière cohérente et que je peux réagir rapidement aux éventuels problèmes ou ajustements nécessaires.

Bien que les outils et méthodes tels que Agile, Trello, Discord et Git offrent d'indéniables avantages pour la gestion de projet, je choisis de ne pas les utiliser dans mon projet actuel, car je suis mon propre client. Cette approche me permet de rester flexible et réactif face aux changements et de m'organiser de manière plus informelle, tout en continuant à appliquer les principes clés de la méthode Agile pour assurer le succès de mon projet.

# SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

## 1) Plateforme et Technologie:

- Le site sera développé en utilisant les langages HTML5, CSS3 et JavaScript pour le frontend, avec une intégration PHP et MySQL pour le backend.
- L'hébergement sera assuré via un service fiable et sécurisé, offrant une performance optimale.

## 2) Interface Utilisateur :

L'interface utilisateur sera intuitive, avec une navigation conviviale adaptée aux débutants et aux vétérans.

Intégration d'animations CSS3 pour une expérience visuelle attrayante.

## 3) Contenu et Fonctionnalités :

- Description détaillée des boss, cartes, et marchands d'Escape From Ratland.
- Possibilité pour les utilisateurs de partager des conseils, astuces, et expériences.
- Mise en place de fonctionnalités de recherche avancées pour une accessibilité rapide aux informations.

## 4) Sécurité des Données :

- Implémentation de mesures de sécurité avancées pour protéger les données des utilisateurs, notamment les détails d'inscription.

### 5) Optimisation SEO:

Intégration de techniques de référencement pour garantir un classement élevé dans les moteurs de recherche.

### 6)Performance du Site:

Minimisation du temps de chargement pour assurer une expérience utilisateur fluide.

Surveillance constante pour prévenir les erreurs et garantir la stabilité du site.

### 7)Engagement Communautaire :

Création d'un blog informatif pour encourager l'engagement et le partage d'informations.

Présence active sur les réseaux sociaux pour favoriser les interactions au sein de la communauté Escape From Ratland.

### 8)Rétroaction Utilisateur :

Mise en place d'un système de commentaires et de retours pour permettre aux utilisateurs de donner leur avis et suggérer des améliorations.

### 9)Accessibilité :

Assurer que le site est accessible depuis différents dispositifs, y compris les smartphones, tablettes, et ordinateurs.

## 10)Évolutivité :

Conception du site pour permettre des mises à jour futures et l'ajout de nouvelles fonctionnalités à mesure que la communauté grandit.

### Création base de données :

#### 1. Modélisation

La méthode MERISE ("Méthode d'Etude et de Réalisation Informatique pour les Systèmes d'Entreprise") est une approche spécifique utilisée pour concevoir et créer des systèmes d'information, qui sont des ensembles de processus et de logiciels Utilisés pour gérer et traiter des informations au sein des entreprises.

MERISE est conçue autour de l'idée de modélisation, qui consiste à créer une représentation simplifiée d'un système pour aider à le comprendre et à le concevoir. Cette méthode divise le système en deux aspects : les données (c'est-à-dire l'information qui sera traitée par le système) et les traitements (c'est-à-dire les opérations qui seront effectuées sur ces données).

Ce qui distingue MERISE des autres méthodes, c'est sa séparation entre la vision "conceptuelle" (ce que le système doit faire, indépendamment des détails techniques) et la vision "physique" (comment le système sera concrètement mis en place sur des ordinateurs). Cette approche permet de se concentrer d'abord sur les besoins des utilisateurs et des entreprises, avant de s'occuper des détails Techniques.

MERISE est une méthode structurée et systématique qui aide à concevoir des systèmes d'information. Elle est particulièrement utile pour les projets de grande envergure, où il est essentiel de comprendre clairement les besoins avant de commencer à coder. Cependant, elle peut être moins appropriée pour les petits

projets ou ceux qui nécessitent une grande flexibilité et des changements rapides.

C'est principalement pour ces raisons que j'ai préféré utiliser UML pour la modélisation de mon projet.

UML, ou Unified Modeling Language (langage de modélisation unifié), est un outil utilisé en informatique pour dessiner des schémas qui aident à comprendre et à décrire comment fonctionne un logiciel. On peut l'utiliser pour montrer les différentes parties d'un logiciel et comment elles sont liées entre elles. Cela permet de mieux comprendre comment concevoir et construire un logiciel, et aussi de documenter comment il fonctionne pour les autres personnes qui doivent le comprendre.

Contrairement à MERISE, qui est principalement utilisé dans les pays francophones, UML est utilisé et reconnu à l'échelle internationale.

UML offre une gamme variée de diagrammes pour modéliser presque tous les aspects, m'offrant une grande flexibilité dans la façon dont j'ai choisi de représenter mon projet. De plus de nombreux outils de modélisation et de développement de logiciels, tels que Lucidchart, supportent UML, cela m'a facilité et accéléré le processus de conception et de développement.

J'ai choisi d'utiliser deux types de schémas pour mieux expliquer mon projet : le diagramme de cas d'utilisation et le diagramme de classe. Ces schémas me permettent de représenter visuellement les différentes interactions entre les utilisateurs et le système, ainsi que la structure interne du système lui-même. Ils sont très utiles pour communiquer de manière claire et concise les principales

fonctionnalités du projet et les relations entre les différents éléments. En utilisant ces diagrammes, je peux rendre mon explication plus facile à comprendre et plus Visuelle.

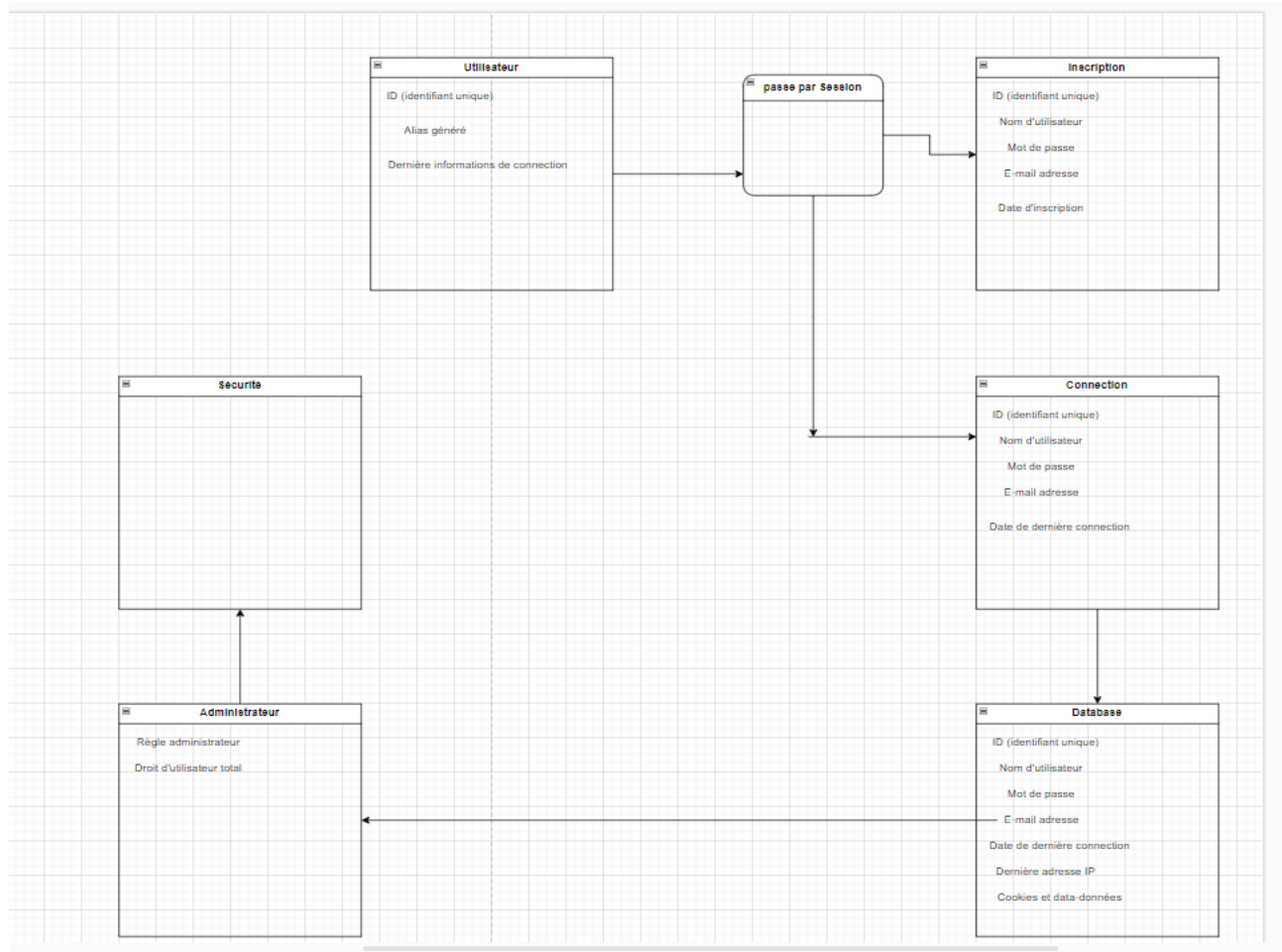




formulaire_exem formulaire
id : int(11)
pseudo : varchar(250)
email : varchar(250)
pass : varchar(250)
role : enum('admin','utilisateur')
active : tinyint(1)

formulaire_exem codes
id : int(11)
email : varchar(250)
code : varchar(5)
expire : int(11)

MCD :



Ma base de données a été créer directement sur PHPMyAdmin via MariaDB :



# Langages utilisés

## 1)SGBR

SGBDR (Système de Gestion de Base de Données Relationnelle):

Dans cette partie de mon projet, j'utilise un SGBDR pour gérer les données de mon site web.

J'ai choisi d'utiliser Xamp avec PHP comme langage de programmation pour bénéficier de leur compatibilité et de leur facilité d'utilisation.

Le SGBDR me permet de stocker, organiser et manipuler efficacement les données de mon application.

En utilisant Wamp en conjonction avec PHP, je peux créer des requêtes SQL pour interagir avec ma base de données et assurer la persistance des données.

## 2) Backend

J'ai développé le Back-End de mon site en utilisant PHP et MySQL. PHP est mon langage de programmation principal pour le traitement des requêtes.

J'utilise MySQL comme système de gestion de base de données pour stocker les données de manière relationnelle.

Avec PHP et MySQL, je peux gérer les opérations de création, lecture, mise à jour et suppression (CRUD) de mes données, ainsi que mettre en œuvre des fonctionnalités avancées telles que l'authentification des utilisateurs et la manipulation des données.

### 3)Frontend

Sur le développement du Front-End de mon site j'ai utilisé HTML, CSS et JavaScript.

J'utilise HTML pour structurer mon contenu et définir les éléments de mes pages web.

CSS me permet de styliser mes pages et de leurs donner un aspect attrayant et cohérent. JavaScript me permet d'ajouter de l'interactivité, de gérer les événements utilisateur. En combinant ces trois langages, j'ai pu créer une interface utilisateur conviviale et réactive pour EFRatland.

Ces trois parties, le SGBDR, le Back-End (PHP MySQL) et le Front-End (HTML, CSS,JS), sont essentielles pour le développement de mon application. Elles travaillent ensemble pour offrir une expérience utilisateur fluide et fonctionnelle, tout en assurant une gestion efficace des données et une interface esthétique.

# Environnement de travail

## 1) Visual Studio Code =

"Visual Studio Code est l'IDE que j'ai choisi pour le développement. C'est un outil polyvalent et très performant. Il propose des fonctionnalités telles que la coloration syntaxique, l'autocomplétion et la correction automatique, ce qui facilite l'écriture du code et réduit les erreurs.

J'aime son interface utilisateur intuitive. Ce que j'apprécie particulièrement, c'est la flexibilité de Visual Studio Code.

Je peux le personnaliser en fonction de mes préférences et ajouter des extensions pour étendre ses fonctionnalités.

Cela me permet d'adapter l'outil à ma manière de travailler et d'améliorer ma productivité.

Visual Studio Code répond le mieux à mes besoins de développement. Son interface, sa flexibilité et ses fonctionnalités avancées en font un outil essentiel pour moi.

## 2) Xamp =

Xamp (Windows, Apache, MySQL, PHP) est une solution pratique pour développer des applications web sur Windows. Il regroupe Apache, MySQL et PHP dans un package facile à installer. J'apprécie sa facilité d'installation et de configuration, ce qui me permet d'obtenir rapidement un environnement de développement prêt à l'emploi sur mon ordinateur. Avec Xamp, j'ai pu créer et tester mon site localement avant de pouvoir le mettre en ligne.

# RÉALISATIONS PERSONNELLES

J'ai commencé directement en me basant instinctivement sur ma maquette , donc le header en premier :

J'ai décidé de placé le header dans un fichier ="header.php" appart pour facilité l'implantation de mon header

L'implantation du header se fait via ce code :

```
<?php
include('header.php')
?>
```

Se fichier regroupe le code de mon header, le voici :

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
  <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>
  <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Oswald:wght@500&display=swap" rel="stylesheet">
  <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/4.7.0/css/font-awesome.min.css">

  <link rel="stylesheet" href="styles.css">
  <title>Document</title>
</head>
<body>

  <div class="pre-header">
    <span>STOP WAR ❤️</span>
  </div>

  <header>
    <div class="header-app">
      <nav class="navigation">
        <div class="toolbar-wrapper">
          <ul class="menu">
            <li class="submenu-wrapper">
              
              <a href="index.php">EFRatland</a>
              <a href="settings.php" class="settings-link" id="settings-icon">⚙️</a>

              <a href="#" class="user-link">Votre compte <i class="fa fa-user"></i></a>
              <a href="aide.php" class="help-link">Aide <i class="fa fa-question-circle"></i></a>
            </li>
          </ul>
        </div>
      </nav>
    </div>
  </header>
```

Au cours de ce projet, j'ai eu l'occasion de travailler sur plusieurs domaines. J'ai évidemment travaillé sur les parties back et front ; cependant la partie header a été particulièrement soignée pour simplifier l'utilisateur.

Je tiens à souligner que la section pré-en-tête a été ajoutée en réaction aux conflits entre l'Ukraine et la Russie. Cette section redirige vers une cagnotte destinée à aider les personnes dans le besoin. Bien que mon projet mette en lumière les ressources liées à la guerre, il est essentiel de préciser que nous ne soutenons en aucun cas les actes commis. Notre message est en faveur de la paix, étant pleinement conscients que les pertes civiles se comptent par milliers.

Le header a été fait le maximum pour être simplifié, une partie pré header détient à un message de soutien ; la partie principale de celui même ; avec “settings” pour des réglages, la partie aide pour que l'utilisateur puisse communiquer avec nous et la partie principale : l'inscription et la connexion.

Voici le CSS de la partie “moncompte”

```
body {
  margin: 0;
  font-family: Arial, sans-serif;
}

main {
  background-color: #1e293b;
  height: 100vh;
  display: flex;
  align-items: center;
  justify-content: center;
}

form {
  background-color: #030712;
  padding: 20px;
  border-radius: 8px;
  box-shadow: 0 0 10px rgba(0, 0, 0, 0.1);
}

label {
  display: block;
  margin-bottom: 8px;
  color: #333;
}

input {
  width: 100%;
  padding: 8px;
  margin-bottom: 16px;
  box-sizing: border-box;
}

button {
  background-color: #1e293b;
  color: #fff;
  padding: 10px 15px;
  border: none;
  border-radius: 4px;
  cursor: pointer;
}
```



J'ai préféré directement le mettre dans la partie HTML en 2 balises <style></style>

Je passe maintenant à ma partie animation uniquement avec du CSS3;

Je prends pour exemple ma page Tagilla.php :

Code HTML5 :

```
<?php
include('header.php');
?>
<link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
<link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>
<link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins&display=swap" rel="stylesheet">
<link rel="stylesheet" href="styles.css">
<body style="background-color:#1e293b;">
  <section class="pepsi-styles">
    <div class="card">
      <div class="circle"></div>
      <div class="content">
        <h2>Tagilla 🍷</h2>
        <p>Il est complètement fou et tentera de vous écraser. Cependant, si vous êtes d<
        <a href="https://tarkov.dev/boss/tagilla">En savoir plus</a>
      </div>
      
    </div>
  </section>
</body>
</html>
```

Et en CSS3 :

```
.pepsi-styles {
  margin: 0;
  padding: 0;
  box-sizing: border-box;
  font-family: 'Poppins', sans-serif;
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  min-height: 100vh;
}
```

```
.pepsi-styles {
  margin: 0;
  padding: 0;
  box-sizing: border-box;
  font-family: 'Poppins', sans-serif;
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  min-height: 100vh;
}
```

J'ai préféré mettre le code le plus importants , mon animations expliqué en 3 étapes:

### 1)Initialisation du conteneur et de la carte :

- Le conteneur principal avec la classe **.pepsi-styles** est configuré pour occuper au moins 100% de la hauteur visible (**min-height: 100vh**) et utilise la police 'Poppins'. Il est conçu avec un modèle de boîte incluant les bordures (**box-sizing: border-box**), et son contenu est centré horizontalement et verticalement (**display: flex; justify-content: center; align-items: center**).
- La carte (élément avec la classe **.card**) a une largeur fixe de 600 pixels, une hauteur de 350 pixels, et des coins arrondis de 20 pixels. Elle est également configurée pour afficher son contenu de manière centrée et subir des transitions de 0.5 secondes pour des effets visuels fluides.

### 2)Animation de cercle lors du survol :

- Un cercle (élément avec la classe **.circle**) est positionné en absolu par rapport à la carte, recouvrant toute la carte. Il a une couleur de fond initiale rouge (**#d83133**) et une forme de cercle définie par **clip-path**. En survol (pseudo-élément **:hover**), la couleur de fond change en bleu foncé (**#0a101f**) et la forme du cercle s'agrandit, créant un effet d'animation de transition.



### 3)Animation de l'image et du contenu lors du survol :

- L'image à l'intérieur de la carte (élément **img**) est positionnée au centre et subit une transition de 0.5 secondes. En survol, elle se déplace vers la droite (**left: 72%**) et augmente en hauteur, créant un effet d'agrandissement.
- Le contenu de la carte (élément avec la classe **.content**) est initialement invisible (**opacity: 0; visibility: hidden;**) et placé à 50% de la largeur de la carte. En survol, il se déplace vers la gauche (**left: 0**), devient visible (**opacity: 1; visibility: visible;**), créant une transition fluide. Ce contenu comprend un titre (**h2**), un paragraphe (**p**), et un lien stylisé (**a**).

## B)L'API

Mon API a directement été récupérée sur Tarkov.dev, qui est lui-même un site web basé sur l'économie actuelle de Tarkov. Chaque "item" (objet) du jeu vidéo a une valeur marchande. Le site est en open-source et propose son API pour plusieurs langages. Ici, j'ai préféré utiliser leur version JavaScript pour le site web.

Voici un exemple avec l'item ="M855"

m855			
Nom		Vendre au marchand	Vendre à Flea
	5,56 x 45 mm M855	 61 ₺	700 ₺

Nous pouvons voir qu'il présente les caractéristiques évoqués précédemment.

```

var searchButton = document.getElementById('searchButton');
var resultContainer = document.getElementById('resultContainer');

searchButton.addEventListener('click', function() {
  var searchInput = document.getElementById('searchInput').value;

  fetch('https://api.tarkov.dev/graphql', {
    method: 'POST',
    headers: {
      'Content-Type': 'application/json',
      'Accept': 'application/json',
    },
    body: JSON.stringify({ query: `{
      items(name: "${searchInput}") {
        id
        name
        shortName
        avg24hPrice
      }
    }` })
  })
  .then(response => response.json())
  .then(data => {
    // Traitement des données retournées
    console.log('data returned:', data);

    // Afficher les données dans le conteneur des résultats
    var items = data.data.items;
    var resultHTML = '';

    if (items.length > 0) {
      items.forEach(item => {
        resultHTML += '<p>ID: ' + item.id + '</p>';
        resultHTML += '<p>Nom: ' + item.name + '</p>';
        resultHTML += '<p>Nom court: ' + item.shortName + '</p>';
        resultHTML += '<p>Prix moyen (24h): ' + item.avg24hPrice + '</p>';
      });
    } else {
      resultHTML = '<p>Aucun résultat trouvé</p>';
    }

    resultContainer.innerHTML = resultHTML;
  })
  .catch(error => {
    console.error('Erreur lors de la récupération des données:', error);
  });
});

```

Quand je décide d'insérer l'ID d'un item dans la barre de recherche spécifiée il me sort les informations en temps et en heure sur le marché factuel du jeu, dans mon exemple qui suit

## BACKEND

### PAGE AIDE CONTACT

La page d'aide et de contact a pour objectif de faciliter la communication entre les utilisateurs et l'équipe de support d'Escape From Ratland. L'interface est soigneusement conçue pour offrir une expérience utilisateur agréable tout en maintenant une esthétique attrayante.

Lorsque les utilisateurs accèdent à la page d'aide et de contact, ils sont accueillis par une image représentative du projet, créant une atmosphère engageante. Le titre principal, "Si vous avez une quelconque question, n'hésitez pas à nous contacter", est clair et invite les utilisateurs à partager leurs préoccupations.

Le paragraphe suivant, "Aider les autres à surmonter leurs peurs, à trouver un sens à leur vie, et à devenir le développeur web qu'ils ont toujours souhaité être, c'est une source d'inspiration et de gratification", transmet la mission et la vision d'Escape From Ratland, ajoutant une dimension humaine au projet.

La section de formulaire de contact est intuitivement disposée avec des champs pour le Discord, l'e-mail, le sujet et le message. Les labels des champs sont explicites, facilitant la compréhension pour les utilisateurs. Le bouton "Send" est positionné de manière prominente, incitant les utilisateurs à soumettre leurs demandes.

Le formulaire est configuré pour rediriger les informations vers le script "send-email.php" situé dans le dossier backend, garantissant une gestion appropriée des données entrantes. Cela crée une expérience transparente pour l'utilisateur, qui peut ainsi envoyer ses questions et préoccupations en quelques étapes simples.

Dans l'ensemble, la page d'aide et de contact d'Escape From Ratland combine fonctionnalité et esthétique pour offrir une plateforme conviviale où les utilisateurs peuvent obtenir de l'aide et entrer en contact avec l'équipe de manière efficace.

```
<?php
include("header.php")
?>

<link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">
<link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>
<link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Jay&Pho&O&display=swap" rel="stylesheet">

<main id="maindragon-aid" style="background-color: #1e293b; color: white; display: flex; flex-direction: column; justify-content: flex-start; align-items: center; height: 100vh;">
<section>
    
</section>
<h1 class="dragon-title">Si vous avez une quelconque question
    <br class="dragon-br"> n'hésitez pas à nous contacter
</h1>
<p class="aide-dragon">Aider les autres à surmonter leurs peurs, à trouver un sens à leur vie, et à devenir le développeur web qu'ils ont toujours souhaité être, c'est une source d'inspiration et de gratification.</p>
<br><br>

<div class="aide-container">
    <div class="contact-formulaire">
<h1>Contact</h1>
<form method="post" action="backend\sending-mail\send-email.php">
    <div class="contact-form-group">
        <label for="discord">Discord</label>
        <input type="text" name="discord" id="discord" placeholder="Votre Tag Discord" required>
    </div>

    <div class="contact-form-group">
        <label for="email">Email</label>
        <input type="email" name="email" id="email" placeholder="Votre E-mail" required>
    </div>

    <div class="contact-form-group">
        <label for="subject">Sujet</label>
        <input type="text" name="subject" id="subject" placeholder="Votre sujet" required>
    </div>

    <div class="contact-form-group">
        <label for="message">Message</label>
        <textarea name="message" id="message" placeholder="Votre message" required></textarea>
    </div>

    <div class="contact-form-group">
        <button class="submit-button">Send</button>
    </div>
</form>
</div>
</div>

</main>

</body>
</html>
```

```

<?php

$discord = $_POST["discord"];
$email = $_POST["email"];
$subject = $_POST["subject"];
$message = $_POST["message"];

// require 'PHPMailer-master/PHPMailerAutoload.php';

use PHPMailer\PHPMailer\PHPMailer;
use PHPMailer\PHPMailer\Exception;
require 'PHPMailer-master/src/Exception.php';
require 'PHPMailer-master/src/PHPMailer.php';
require 'PHPMailer-master/src/SMTP.php';

$mail = new PHPMailer(true);

// $mail->SMTPDebug = SMTP::DEBUG_SERVER;

$mail->isSMTP();
$mail->SMTPAuth = true;

$mail->Host = "smtp.gmail.com";
$mail->SMTPSecure = PHPMailer::ENCRYPTION_STARTTLS;
$mail->Port = 587;

$mail->Username = "jordan.james6667@gmail.com"; //serveur smtp
$mail->Password = "dhfc whft uker yckg";

$mail->setFrom($email, $discord);
$mail->addAddress("reregg80@gmail.com", "Jean");//pour recevoir sur ton email à toi le formulaire de contact

$mail->Subject = $subject;
$mail->Body = $message;

$mail->send();

header("Location: ../../index.php");

```

Le code PHP est un script de traitement de formulaire de contact. Voici une explication sous forme de paragraphe :

Ce code PHP gère les données soumises via un formulaire de contact, récupérant les valeurs des champs Discord, email, sujet, et message à partir de la méthode POST. Ces données sont stockées dans des variables correspondantes, telles que \$discord, \$email, \$subject, et \$message.

Ensuite, le script utilise la bibliothèque PHPMailer pour envoyer un e-mail. PHPMailer est une bibliothèque puissante qui simplifie l'envoi d'e-mails depuis un serveur SMTP. Les fichiers nécessaires de PHPMailer sont inclus dans le script.

Un objet \$mail de la classe PHPMailer est créé. Il est configuré pour utiliser le protocole SMTP avec l'authentification activée. Les paramètres tels que le nom d'hôte (Host), le chiffrement (SMTPSecure), et le port SMTP (Port) sont spécifiés pour se connecter au serveur SMTP, dans cet exemple, "smtp.gmail.com" avec le port 587 et l'encryption STARTTLS.

Les informations d'identification pour le serveur SMTP sont définies avec les paramètres Username et Password. Dans cet exemple, une adresse Gmail et son mot de passe sont utilisés. Cela permet d'authentifier le script PHP auprès du serveur SMTP.

Les détails de l'e-mail sont configurés à l'aide des méthodes de l'objet \$mail. L'adresse e-mail de l'expéditeur est définie avec setFrom() en utilisant l'adresse e-mail soumise dans le formulaire (\$email) et le nom d'utilisateur Discord (\$discord). L'adresse de destination est ajoutée avec addAddress().

Le sujet de l'e-mail est défini à partir de la valeur du champ "sujet" dans le formulaire (\$subject), et le corps de l'e-mail est défini à partir du message soumis dans le formulaire (\$message).

Enfin, la méthode send() est appelée pour envoyer l'e-mail. Si l'envoi est réussi, le script redirige l'utilisateur vers la page d'accueil (header("Location: ../index.php")).

En résumé, ce script PHP utilise PHPMailer pour envoyer un e-mail avec les données du formulaire de contact à une adresse e-mail spécifiée, en utilisant un serveur SMTP défini.



Connexion à la BDD:

```
<?php

$db_host = "localhost";
$db_name = "formulaire_exem";
$db_user = "root";
$db_pass = "";

$pdo = new PDO("mysql:host=$db_host;dbname=$db_name;charset=utf8", $db_user, $db_pass);

// Afficher les erreurs PDO
$pdo->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
$pdo->setAttribute(PDO::ATTR_EMULATE_PREPARES, false);

?>
```

Le code PHP établit une connexion à une base de données MySQL en utilisant l'extension PDO (PHP Data Objects). La connexion utilise les informations d'hôte, de nom de base de données, d'utilisateur et de mot de passe définies dans les variables `$db_host`, `$db_name`, `$db_user`, et `$db_pass`.

La section try du script est destinée à gérer la soumission du formulaire. Lorsqu'une requête POST est détectée, le script récupère les valeurs des champs Discord, email, sujet, et message depuis la variable `$_POST`.

Ensuite, une instruction SQL préparée est utilisée pour insérer ces données dans une table nommée "formulaire\_contact" dans la base de données. La requête est préparée avec des paramètres de substitution pour éviter les attaques par injection SQL. Les valeurs des champs du formulaire sont ensuite passées à la méthode `execute()` pour effectuer l'insertion dans la base de données.

L'utilisation de l'instruction try est associée à la gestion des erreurs avec l'instruction catch. Si une exception est levée lors de l'exécution de la requête SQL, le script capture l'erreur et la gère de manière à afficher des informations détaillées sur l'erreur, ce qui facilite le processus de débogage.

En résumé, ce script non seulement établit une connexion à la base de données, mais également traite les données soumises via un formulaire, les insérant de manière sécurisée dans une table de base de données spécifiée. La gestion des erreurs est intégrée pour assurer une exécution fluide et identifier rapidement tout problème éventuel.

# LA SECURITE

Cryptage de la base de donnée :

```
// criptage de email et pass

// $params[':email']=md5(md5($params[":email"]) .strlen($params[':email']));
$params[':pass']=sha1(md5($params[":pass"]) .md5($params[':pass']));
```

Dans la ligne de code `$params[':pass'] = sha1(md5($params[":pass"]) . md5($params[':pass']));`, le mot de passe est d'abord passé à la fonction MD5 (`md5($params[":pass"])`) pour générer une somme de contrôle MD5. Ensuite, cette somme de contrôle MD5 est concaténée avec le mot de passe d'origine et soumise à la fonction de hachage SHA-1 (`sha1(...)`) pour créer une chaîne finale qui est censée représenter le mot de passe sécurisé.

En utilisant ces fonctions de sécurité, je m'assure que les données saisies par les utilisateurs sont correctement nettoyées, validées et conformes aux formats attendus, ce qui contribue à prévenir les vulnérabilités et à renforcer la sécurité de mes formulaires. Cependant, il est recommandé d'utiliser des mesures de sécurité supplémentaires, telles que l'utilisation de requêtes préparées lors de l'exécution de requêtes SQL, pour renforcer la sécurité du site.

# SEO

Le SEO, ou Search Engine Optimization (Optimisation pour les moteurs de recherche), constitue un ensemble de stratégies déployées pour améliorer la visibilité d'un site web dans les résultats organiques des moteurs de recherche tels que Google. L'objectif principal du SEO est d'augmenter le trafic vers un site en favorisant son classement élevé dans les pages de résultats de recherche.

Les moteurs de recherche utilisent des algorithmes complexes pour évaluer la pertinence et la qualité d'un site web par rapport à une requête donnée. Ces algorithmes prennent en considération divers facteurs, notamment la pertinence des mots-clés, la qualité du contenu, la structure du site, ainsi que la quantité et la qualité des liens externes qui pointent vers lui.

Il est crucial de noter que les moteurs de recherche mettent régulièrement à jour leurs algorithmes. Par conséquent, il est impératif de suivre de près l'évolution des meilleures pratiques en matière de SEO pour maintenir une visibilité optimale dans les résultats de recherche.

Le SEO constitue un élément essentiel de la stratégie de marketing en ligne de toute entreprise, car un classement élevé dans les moteurs de recherche peut générer un trafic significatif. Toutefois, il est important de souligner que le SEO nécessite du temps et des efforts soutenus, et les résultats ne sont généralement pas immédiats. La persévérance dans la mise en œuvre de techniques SEO efficaces est nécessaire pour maximiser les avantages à long terme.

# CONCLUSION

En conclusion, la conception de ce site web pour une auto-école est le fruit d'un engagement profond et d'une réflexion méticuleuse. Les fonctionnalités discutées, telles que la page d'accueil attrayante, la section d'inscription en ligne, l'espace dédié aux élèves, le blog informatif, les outils interactifs, ainsi que la galerie de photos et de vidéos, ont été soigneusement élaborées pour offrir une expérience complète et engageante aux visiteurs.

Envisager l'évolution potentielle de ce site vers un système de gestion pour une auto-école représente une opportunité significative de croissance et d'efficacité. La gestion intégrée des instructeurs, des véhicules, des réservations de cours et des paiements en ligne simplifiera considérablement les opérations quotidiennes de l'auto-école, contribuant ainsi à améliorer la satisfaction des élèves.

Ce projet a été une véritable exploration, me permettant d'acquérir de nouvelles compétences et de me familiariser avec des outils et technologies innovants tels que HTML, CSS, JavaScript, jQuery, Bootstrap et Leaflet. Ces compétences nouvellement acquises sont précieuses et constitueront une base solide pour mes projets futurs dans le domaine du développement web.

J'exprime ma gratitude envers toutes les personnes qui m'ont soutenu tout au long de ce projet, en particulier mon entourage, mes amis, et les ressources en ligne qui m'ont aidé à surmonter les défis et à concrétiser ce site web.

En résumé, ce projet marque une étape significative dans mon parcours de développement web, et je suis fier du résultat obtenu. J'espère sincèrement que ce site web ajoutera de la valeur à l'auto-école et offrira une expérience positive et enrichissante aux élèves.