

Rapport Projet Fil Rouge

Sujet :

**Bugsweeper: site web du
Démineur classique**

SPÉCIALITÉ
DÉVELOPPEMENT WEB

Présenté par : **SOODI Zobair** Encadrant de SOLICODE : **BOUZIANE Imane**

Année de formation : **2021 - 2022**

INTRODUCTION

Dans le domaine du jeu on cherche toujours à servir un produit de divertissement dont le but est de créer un besoin implicite chez l'utilisateur.

Ce projet était un test sur le « Démineur », le fameux jeu que connaissait tout le monde mais que peu de personnes le jouaient en pensant que c'est un jeu au hasard, ennuyant et qui n'a pas de but.

Alors le défi c'était de le valoriser tout en ajoutant quelques sessions comme le login, un système de score, une page d'instruction, comme ça l'utilisateur commence à s'intéresser à ce « Démineur ».

Dans ce rapport, nous couvrirons tous les détails

REMERCIEMENTS

J'adresse mes remerciements à Mme. BOUZIANE Imane ,
Enseignant à SOLICODE Tanger. En tant que mon
encadrante pédagogique, elle m'a guidé dans mon
travail et m'a aidé à trouver des solutions pour avancer.

Enfin, je tiens à remercier le staff administratif, et un
remerciement spécial à mes collègues pour leur soutien
et leurs encouragements.

TABLES DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	3
PARTIE 1 : CONTEXTE DU PROJET	5
Présentation du centre de formation :	5
Présentation du projet	6
PARTIE 2 : ÉTUDE GÉNÉRALE DU PROJET	7
Expression des besoins	7
Problématique	8
Solution proposée	8
Exigences fonctionnelles	9
PARTIE 3 : ANALYSE ET CONCEPTION	10
Diagramme de cas d'utilisation	10
Diagramme de classe	11
Identité visuelle	12
Wireframes / Maquettes / Prototypes	13
PARTIE 4 : RÉALISATION	20
Choix de technologies	20
Outils de travail	20
Résultats	21
CONCLUSION	24

PARTIE 1 : CONTEXTE DU PROJET

★Présentation du centre de formation :

SOLICODE :

SOLICODE est une école inclusive ouverte aux jeunes motivés et intéressés par les métiers du Digital. Aucune connaissance technique préalable n'est exigée , par ailleurs considère l'apprenant comme étant responsable de sa formation. C'est lui qui construit ses savoirs à travers des situations de recherche et de projets, **SOLICODE** favorise le travail en groupe. Ainsi, les apprenants avancent ensemble vers un même objectif dans un climat de confiance et d'ouverture.

Adresse : Bni Waryaghel 90000 Tanger, Maroc

Téléphone : 0 539 30 88 85

Email : info@Solicode.co

★Présentation du projet

Grâce à la formation de Mme Imane Bouziane et à l'aide de mes collègues durant cette année, j'ai réussi à terminer ce projet afin de tester mes compétences et connaissances acquises cette année en solicode . Dans ce projet, je me suis concentré sur le développement d'un site web en utilisant toutes mes compétences acquises dans le domaine de la programmation en plus du domaine du design et de la conception.

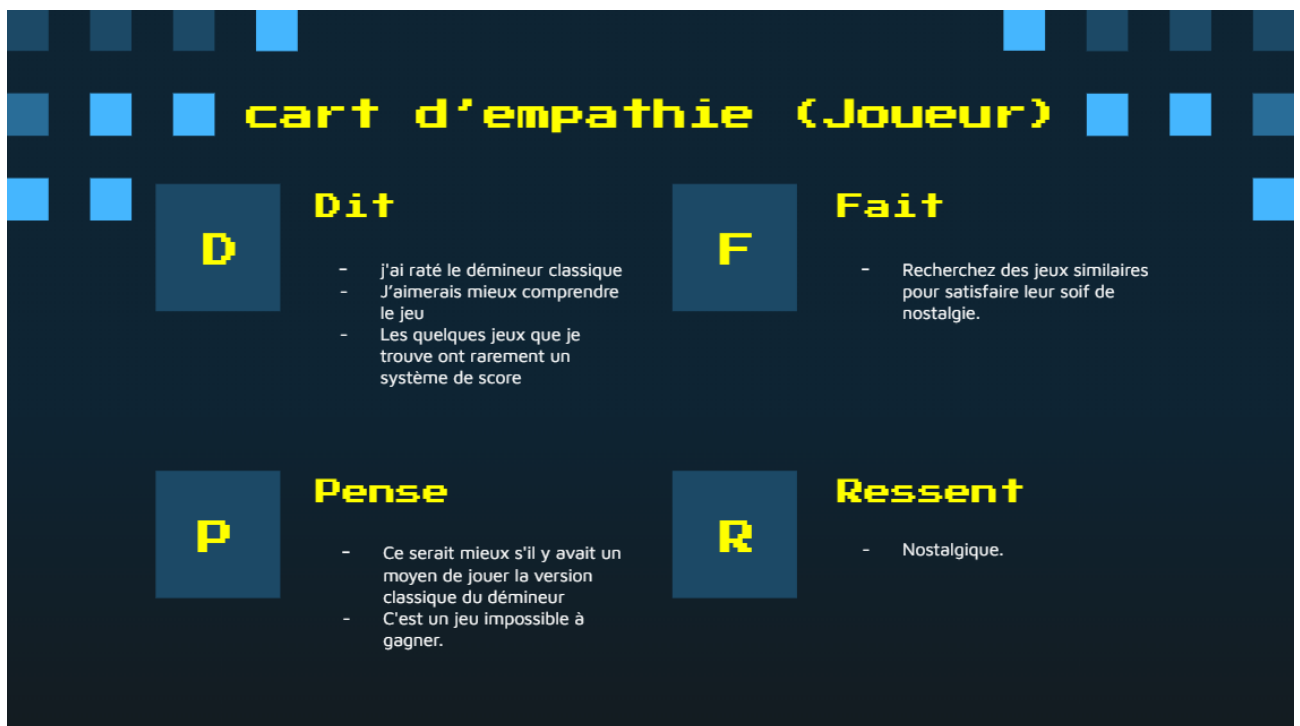
PARTIE 2 : ÉTUDE GÉNÉRALE DU PROJET

★ Expression des besoins

En tant que gamer et développeur, j'aimerais intégrer ma nostalgie des jeux à l'ancienne à ma compétence technique, afin de créer une version du jeu "démineur".

Afin d'offrir une bonne expérience aux autres joueurs aussi, je vais me relayer sur la méthode "design thinking".

Empathie:



Carte d'empathie (Joueur)

★ Problématique

Définir

À partir de la carte d'empathie du joueur, nous concluons les problèmes suivants :

- ☐ Nostalgie insatisfaite : Les jeux "démineurs" existants ne répondent pas aux besoins des joueurs nostalgiques
- ☐ Instructions peu claires : La plupart des sites Web de jeux "démineur" manquent d'une section d'instructions
- ☐ Absence de système de score: Les jeux similaires ont rarement des fonctionnalités de score

★ Solution proposée

=> Idéation

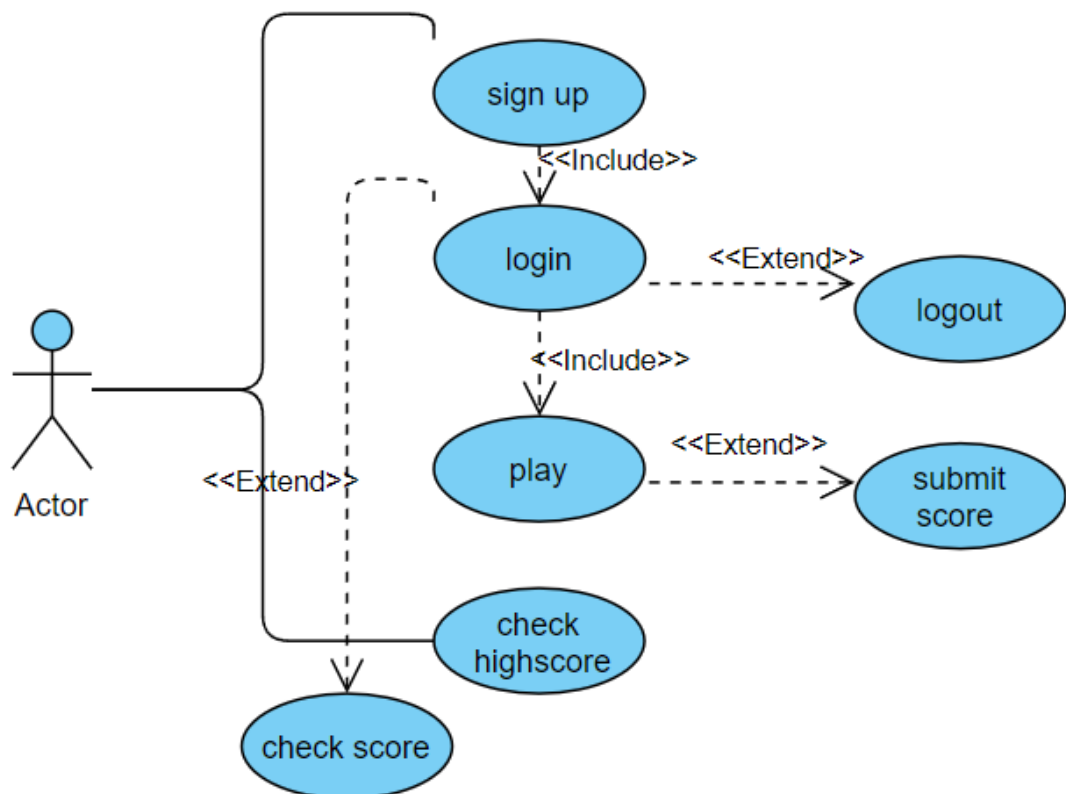
- ☐ Site web d'instructions : nous créerons un site Web qui présentera le jeu à un public plus large et expliquera les règles de manière plus approfondie.
- ☐ Jeu de navigateur : Nous allons développer une version navigateur du jeu "démineur" assez similaire à la version classique, avec quelques améliorations.

★ Exigences fonctionnelles

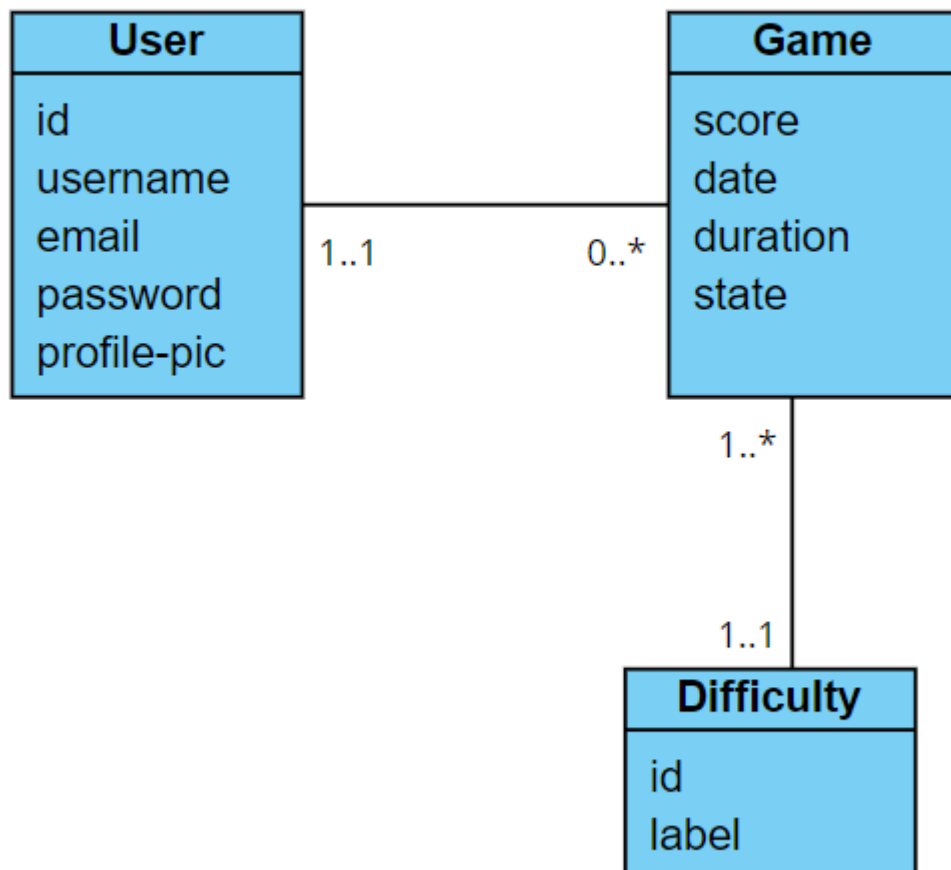
- connexion
- inscription
- authentification
- profile
- score
- instructions
- déconnexion
- jouer

PARTIE 3 : ANALYSE ET CONCEPTION

★ Diagramme de cas d'utilisation

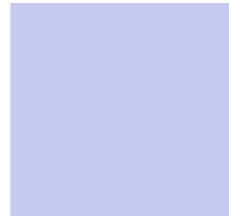


★ Diagramme de classe



★ Identité visuelle

- Palette du couleur:



- Fonts:

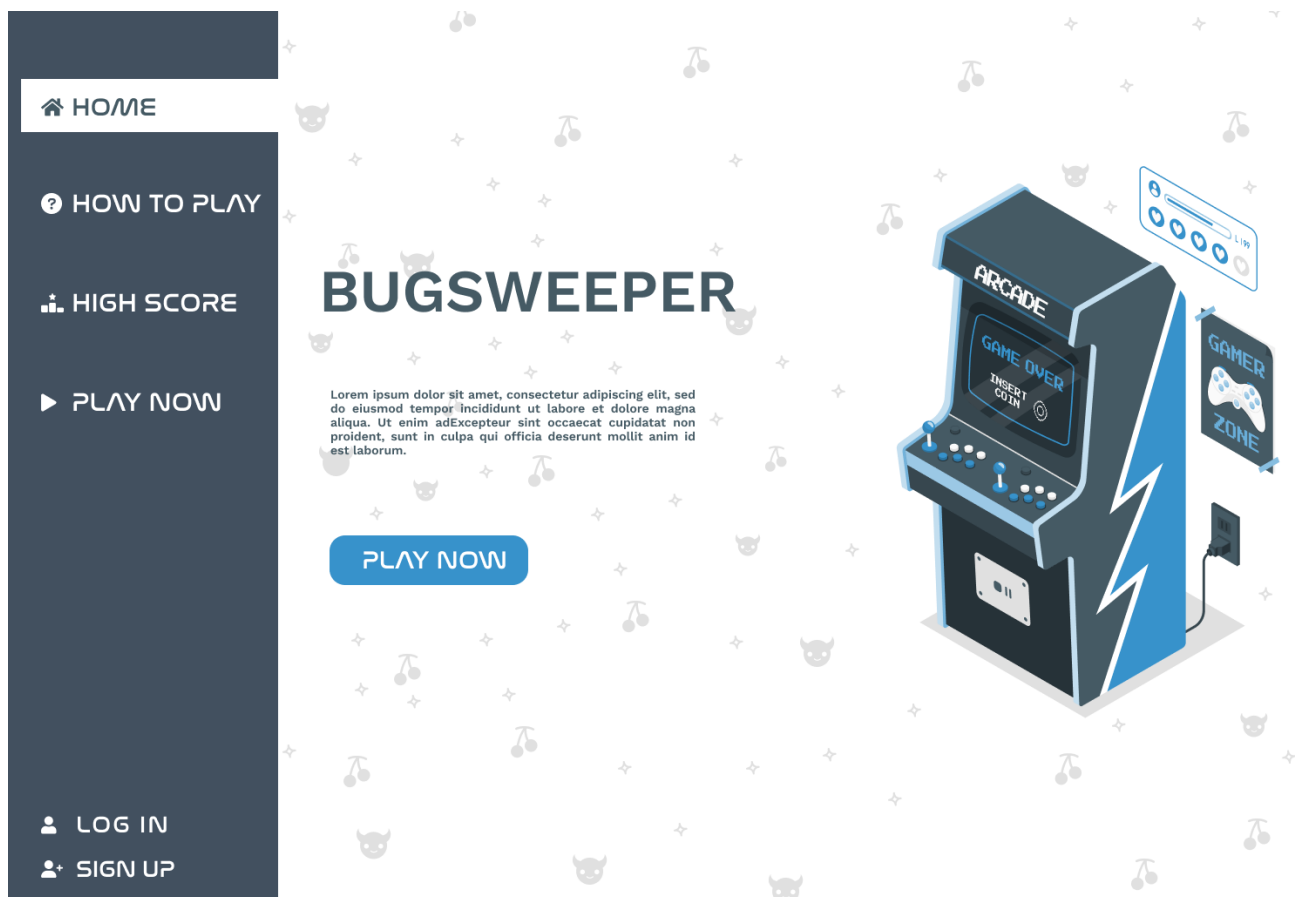
Nasalization

Work Sans

PC Senior

★ Wireframes / Maquettes / Prototypes

- **Page d'accueil:** une page avec le slogan et un bouton de lecture qui redirige vers la page de connexion ou le jeu, selon que l'utilisateur est connecté ou non



- **Page d'inscription:** cette page permet à l'utilisateur de créer un compte

HOME

HOW TO PLAY

HIGH SCORE

PLAY NOW

LOG IN

SIGN UP

LOG IN

FIRST NAME

EMAIL ADDRESS

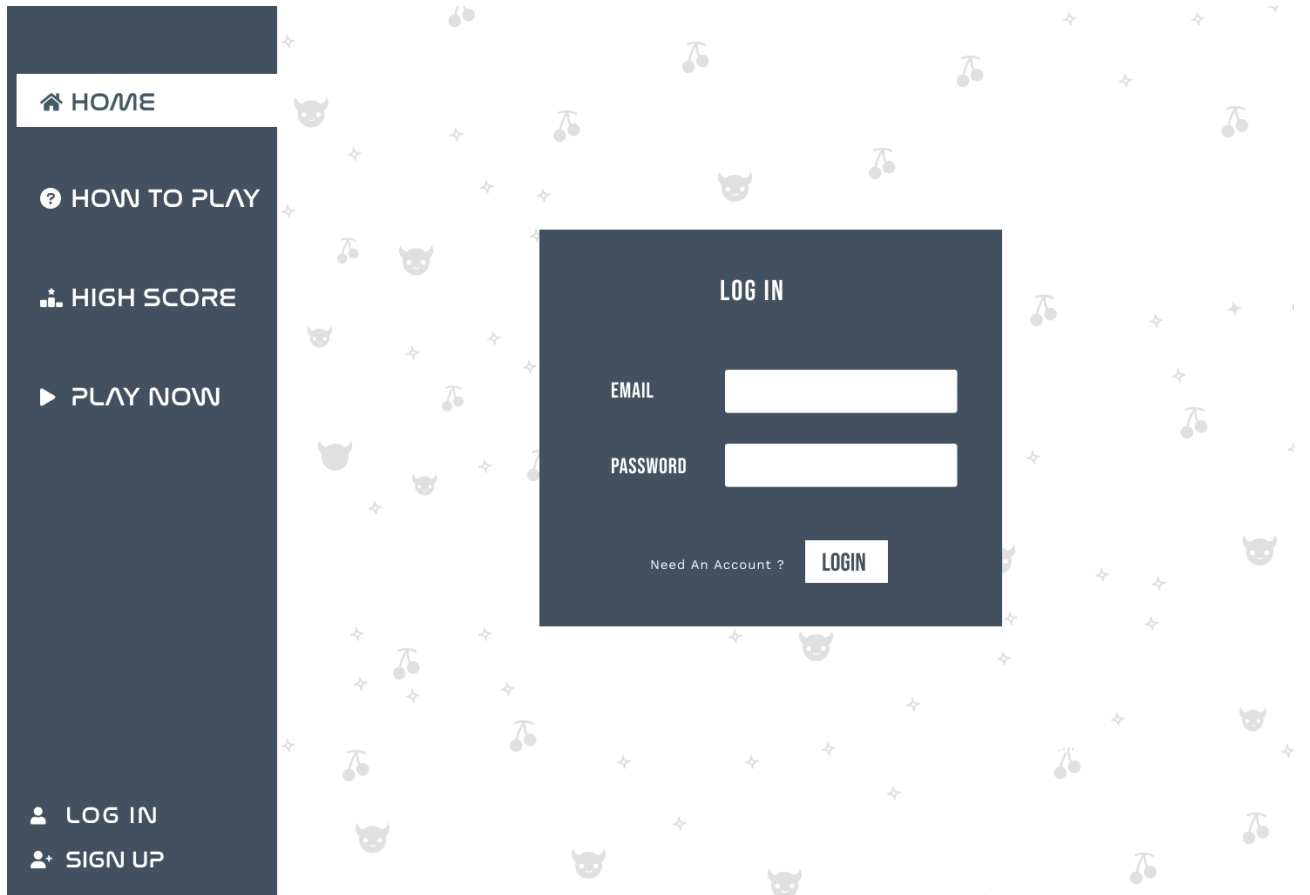
PASSWORD

PASSWORD

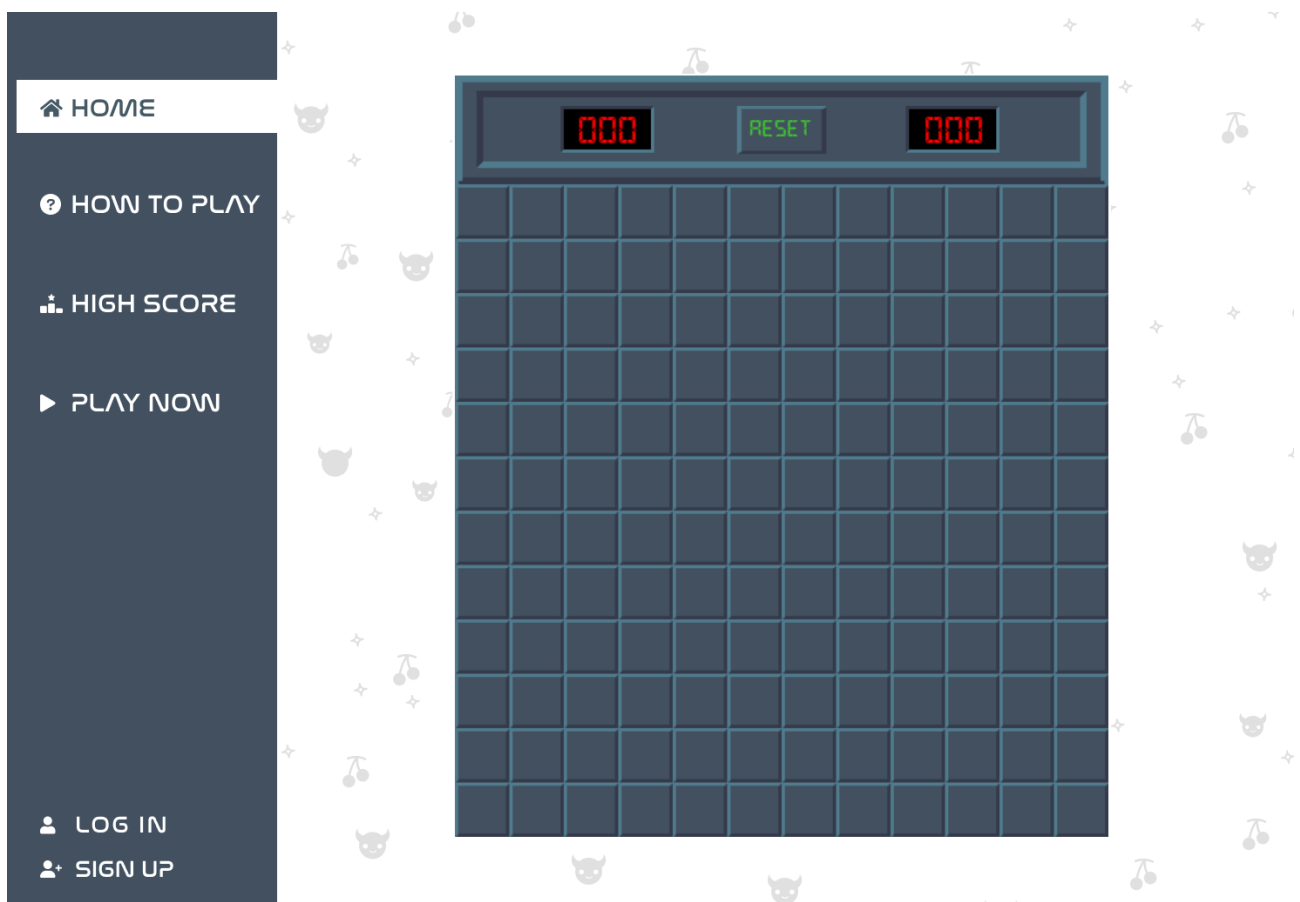
CONFIRMATION

Need An Account ? SIGN UP

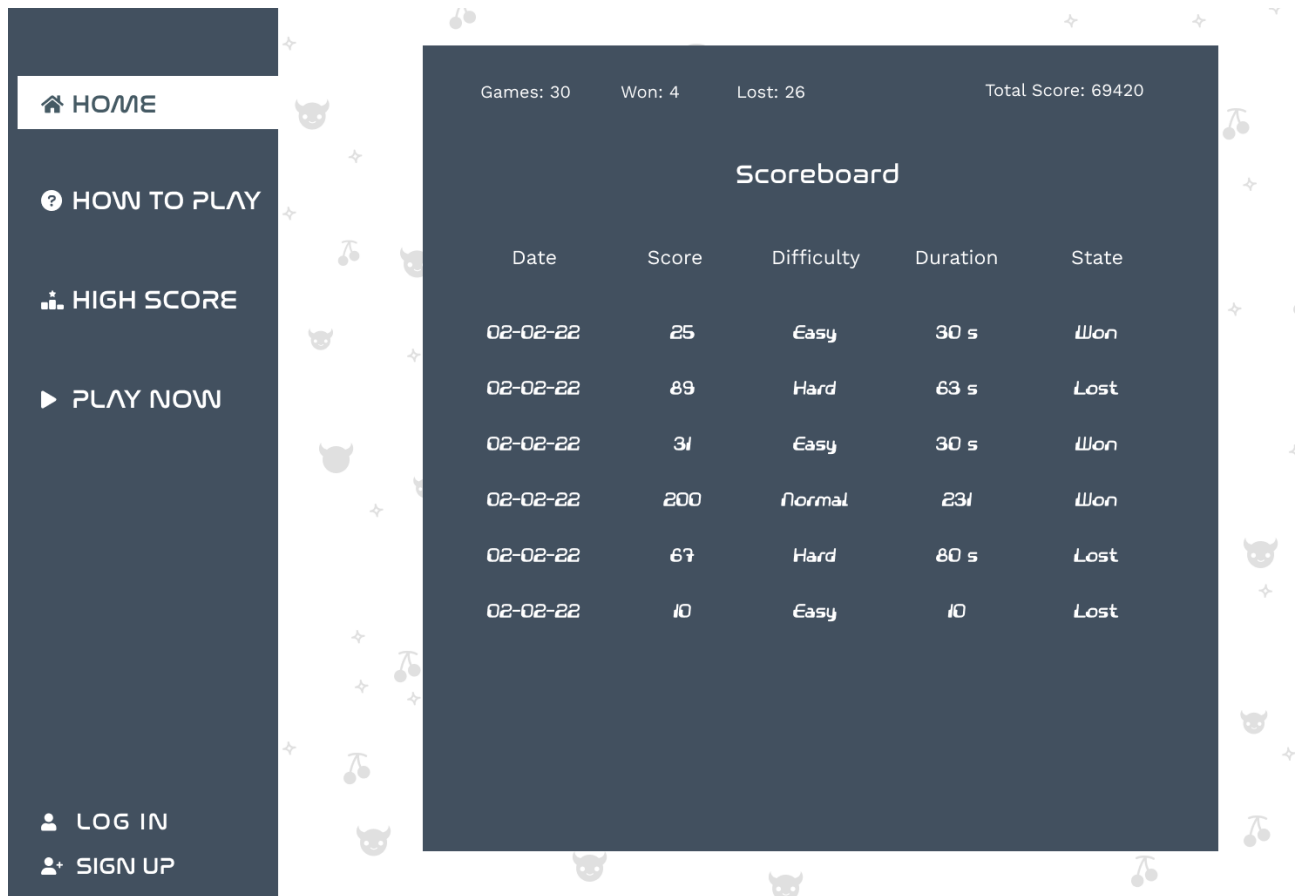
- **Page de connexion:** cette page permet à l'utilisateur de se connecter à son compte



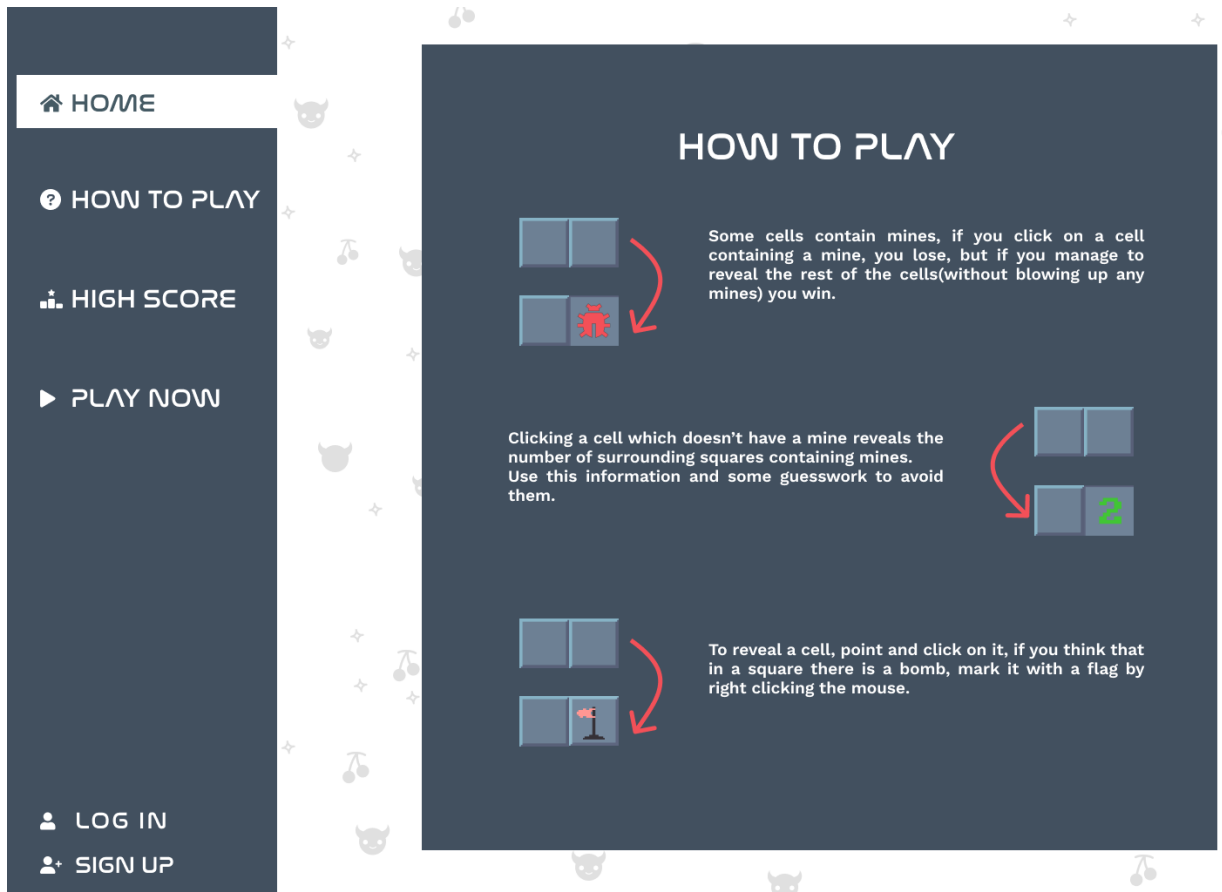
- **Page de jeu:** le jeu existe dans cette page, vous pouvez choisir la difficulté, jouer et soumettre le score



- **Page de score:** cette page contient tous les matches qui ont été soumis ainsi que leurs scores et leur durée, etc.



- Page d'instruction: cette page contient les instructions du jeu.



PARTIE 4 : RÉALISATION

★ Choix de technologies

- HTML5
- CSS3
- JavaScript
- SCSS
- Django
- Python
- Phaser 3

★ Outils de travail

- PyCharm
- GitHub
- Figma
- Visual Paradigm
- Google Slides
- Google Docs

CONCLUSION

.

J'approche maintenant de la fin de ce travail, dont le but était principalement de retravailler Démineur, pour en faire une sorte de jeu compétitif, amusant qui réponde à ce qui est aujourd'hui célèbre dans le domaine des jeux vidéo.

Après avoir analysé le besoin implicite créé par l'utilisateur (Player), étudié la faisabilité en établissant des spécifications fonctionnelles, ainsi que la liste des satisfactions attendues, l'étape suivante a été de créer un design qui correspond au thème, et à partir de là, j'ai commencé à coder le réel jeu, qui a pris le plus de temps.

Merci pour votre attention

Zobair Soodi.