



YNOV MAROC

# RAPPORT DE PROJET

MARS 2023

Préparé par

RYAN NDONG ASSOUMOU

ANASS AJJA

RAYANE CHIHAME

REDA TAHIRI



# SOMMAIRE

I- INTRODUCTION	.4
II- GESTION DU PROJET	.5
1. METHODE DE TRAVAIL	.5
2. OUTILS ET TECHNOLOGIES UTILISES	.6
III- DEVELOPPEMENT TECHNIQUE	.7
1. STRATÉGIES	
2. IMPLÉMENTATION	
VI- BILAN DU PROJET	
1. SYNTHÈSE	
2. CONCLUSION GÉNÉRALE	

# I- INTRODUCTION

Dans le cadre de notre apprentissage du langage HTML/CSS EN première année d'informatique a Ynov. Nous avons eu a faire un projet sur plusieurs semaines, nous permettant de mettre en pratique nos connaissances et nos compétence acquise au cours de notre apprentissage.

L'objectif a atteindre durant ce projet était la conception d'un site permettant a 'l'utilisateur au jeu du pendu.

Ce projet nous a ainsi aidé améliorer notre maitrise du langage HTML/CSS ,nous aussi su nous comment nous organiser grâce a Trello pour un meilleur rendu. Nous avons créer ce site pièce par pièce ce qui nous a demandé beacoup de créativité et d'imagination

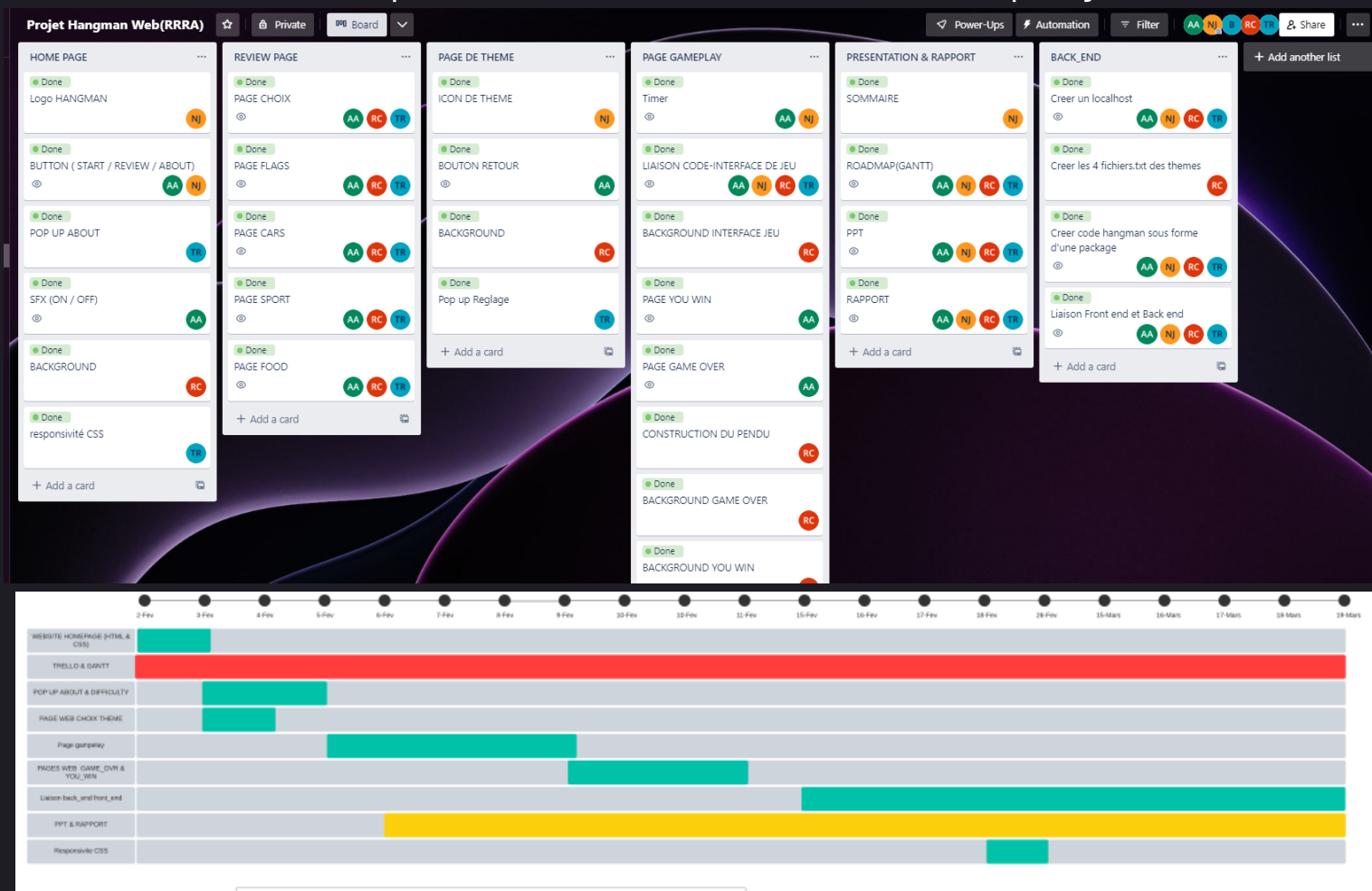


# II- GESTION DU PROJET

## METHODE DE TRAVAIL

Nous avons tout d'abord essayé d'établir une maquette de notre site sur l'application, mais nous décidé d'abandonné l'idée dû ne sachant pas vraiment le fonctionnement de cette application, puis nous avons plutôt décidé de nous inspiré du site "lien" qui ressemblait a ce que nous visualisons pour notre site.

Ensuite pour la gestion du projet nous avons utilisé l'outil Trello qui nous a permit d'attribuer les différentes taches et de voir en temps réel l'évolution de notre projet



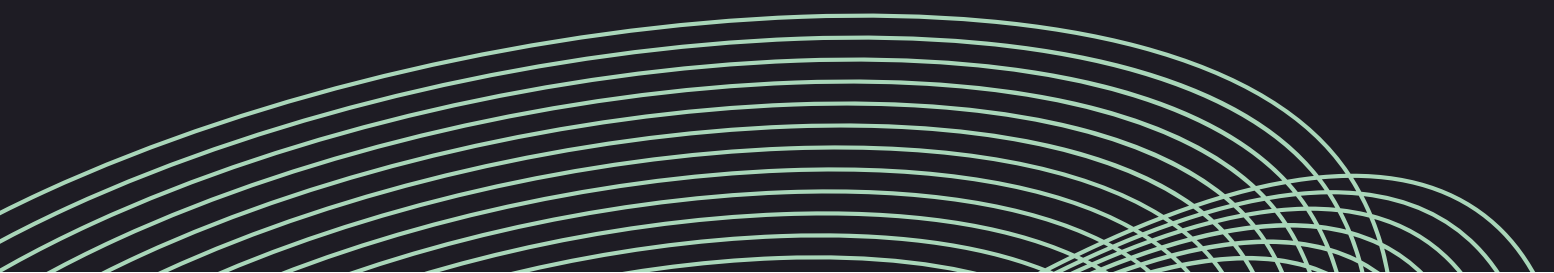
Nous nous sommes rassemblé chaque fin de semaine sur le réseau social Discord pour voir l'état d'avancement, les accomplissement et les difficultés rencontrés par tout un chacun sur une quelconque taches.

# OUTILS ET TECHNOLOGIES UTILISES

Le projet a été réalisé en langage HTML/CSS et JavaScript sur l'éditeur Visual Studio capable de supporté de nombreux langages et de nombreux modèles de programmation utile grâce a ces nombreuses fonctionnalités tels que la complétion automatiques, le surlignage syntaxique et le vérificateur .

Le HTML est un langage de programmation web permettant d'ajouter du contenu sur une page web et qui est à la base de la création de site web cependant, la partie de de mise en forme de la page, ou en tout cas l'ajout de style va dépendre d'un autre langage qui est le CSS (Cascading Style Sheets ou Feuilles de style en cascade).

Le JavaScript est un langage de programmation utilisé par les développeurs pour concevoir des sites web interactifs

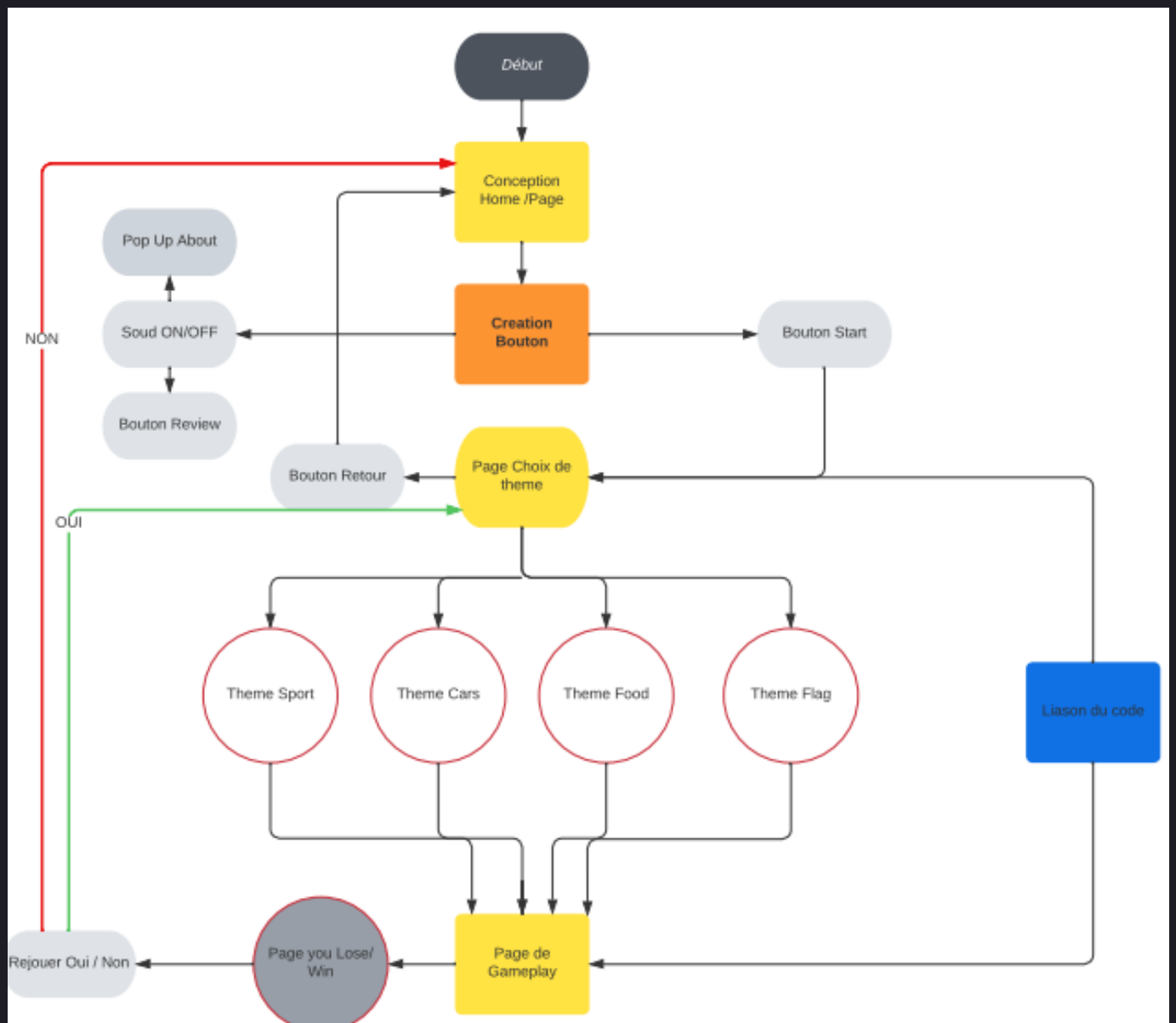


# III- DEVELOPPEMENT TECHNIQUE

## STRATÉGIES

Dans cette partie, décrivons de manière générale la conception de notre Hangman Web. Le but de ce projet était la création d'un site web permettant à l'utilisateur de jouer au jeu du pendu. Nous avons alors divisé notre site en trois pages : une page d'accueil, une page de choix de thèmes et une page gameplay. Nous avons tout d'abord réalisé la page d'accueil avec différents boutons ayant différentes fonctions nous permettant de faire le lien entre la page d'accueil et la page de choix de thèmes. Ensuite la page de choix de thèmes compose d'un bouton retour vers la page d'accueil, d'un bouton de son et des différents boutons de thèmes qui influenceront les mots à deviner et qui conduisent tous à la page de gameplay. Enfin la page de gameplay compose de plusieurs boutons représentant toutes les lettres de l'alphabet, d'un timer et d'une image du pendu qui se complète au fur et à mesure que l'utilisateur fait une faute. À la fin du jeu nous aurons soit une page you win, soit une page game over en fonction du résultat. Ces deux pages proposeront de rejouer si vous le souhaitez par oui vous serez conduit vers la page de choix de thèmes sinon vous serez conduit vers la page d'accueil.

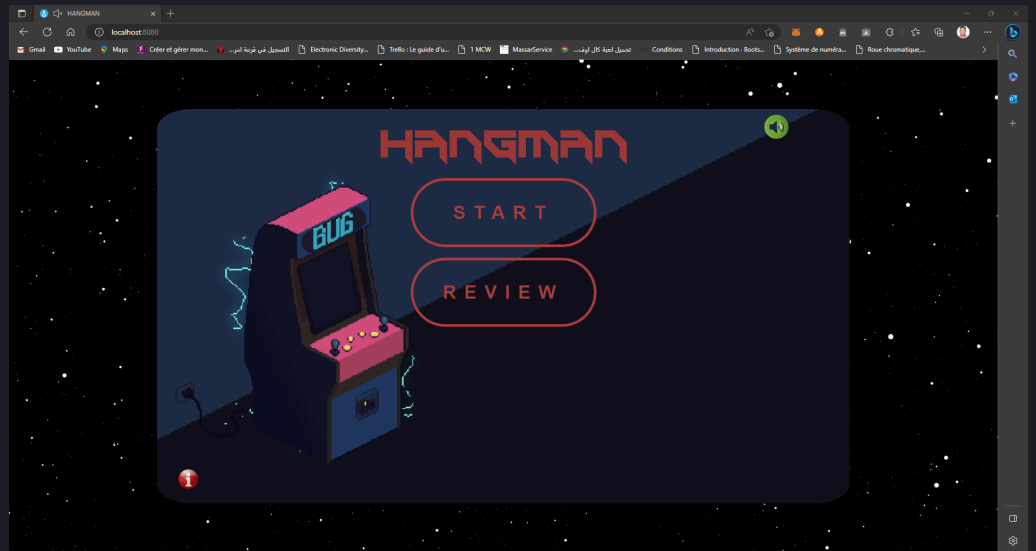
# DIAGRAMME ILLUSTRANT LA CONCEPTION DE NOTRE SITE



# IMPLEMENTATION

Comme il a été dit précédemment notre projet est composé de plusieurs pages HTML tel que la page home ou d'accueil, une page de theme et une page de gameplay, La page review mais aussi d'un serveur écrit en Go :

## LA PAGE HOME :



La Page home qui est la première page a comme toute les pages de ce projet a un background vidéo/animé et un gif tout deux servant d'interface pour les implémenté nous avons simplement nous avons tout simplement indiqué le type ("video") et ensuite nous avons indiqué la source, dans la source fais référence au chemin vers lequel ce trouve notre video ou notre gif.

Ensuite les bouton du son ON/OFF et le bouton About, tout deux on été créer on ajoutant un évènement lors du clic par l'intermédiaire du langage Javascript, pour le bouton du son nous avons mis lors du clic stoppé ou arrêter l'audio si il était en marche, et pour le bouton About lors du clic nous faisant apparaitre un texte que nous avons écrit donnant des information sur le jeu du Hangman. Les images des deux boutons ont été implémenté tout comme



le background ont mettant la source vers notre dossier contenant les images correspondant.

Enfin, les boutons Start et Review ont été créer avec la balise <bouton> sur lesquels on a répété plusieurs fois l'ombre lors du focus pour ainsi avoir comme un effet neon lorsque le curseur est sur l'un des deux boutons, nous avons rattaché un lien vers la page theme au bouton pouvoir commencé à jouer.

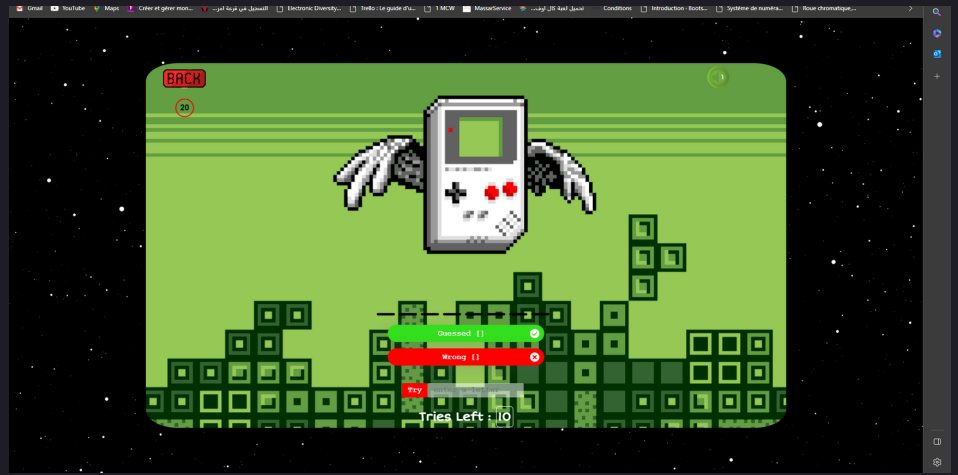
## PAGE THEME :



La Page de theme qui est la seconde page contient tout quatre images correspondants aux quatre themes possibles c'est à dire les themes : Flags, Cars ,Sports et Food. Chacune de ces images envoi vers la page gameplay le choix ou l'image du theme sur laquelle nous avons cliqué sera envoyé au serveur Go qui se chargera d'ouvrir le fichier texte correspondant ou le choix du sera fait aléatoirement.

Elle contient aussi un bouton ""back"" nous permettons de retourner vers la Page home et un bouton de son tout comme dans la Page home.

## PAGE Gameplay :



La Page gameplay qui comme son nom l'indique est la page ou se passe le jeu. Dans cette nous avons tout comme les autres un bouton de son et un bouton back ramenons au choix de theme.

Cette page contient plusieurs élément tel que "wrong" c'est dans lequel le serveur Go renverra les lettres ennoyés qui n'appartiennent pas au mot. Nous avons "Tries Left" avec juste a coté un chiffre envoyé par le serveur montrons le nombre d'essai restant avant l'affichage de la page Game Over, il y'a aussi un certains nombres de tirets en fonction du mot dans lequel les lettres vérifier et qui appartiennent seront placé dans le bonne ordre . Nous avons un input permettant d'écrire une lettre qui sera envoyé au serveur Go qui ce chargera de la vérifier et de la placé selon le résultat dans "Wrong" ou sur le tiret correspondant.

Après avoir réussi ou échoué a deviné le mot nous somme redirigé soit vers la page YouWin soit vers la page Game Over avec écrit "Play Again ?" directement intégrer sur le Gif, juste en dessous nous avons deux bouton "Yes" ou "No", si nous nous cliquons sur "Yes" nous redirigé vers la Page theme et si nous cliquons sur "No" nous sommes redirigé vers la Page home tout ca au source que nous avons sur chacun des boutons.

YOU WIN :



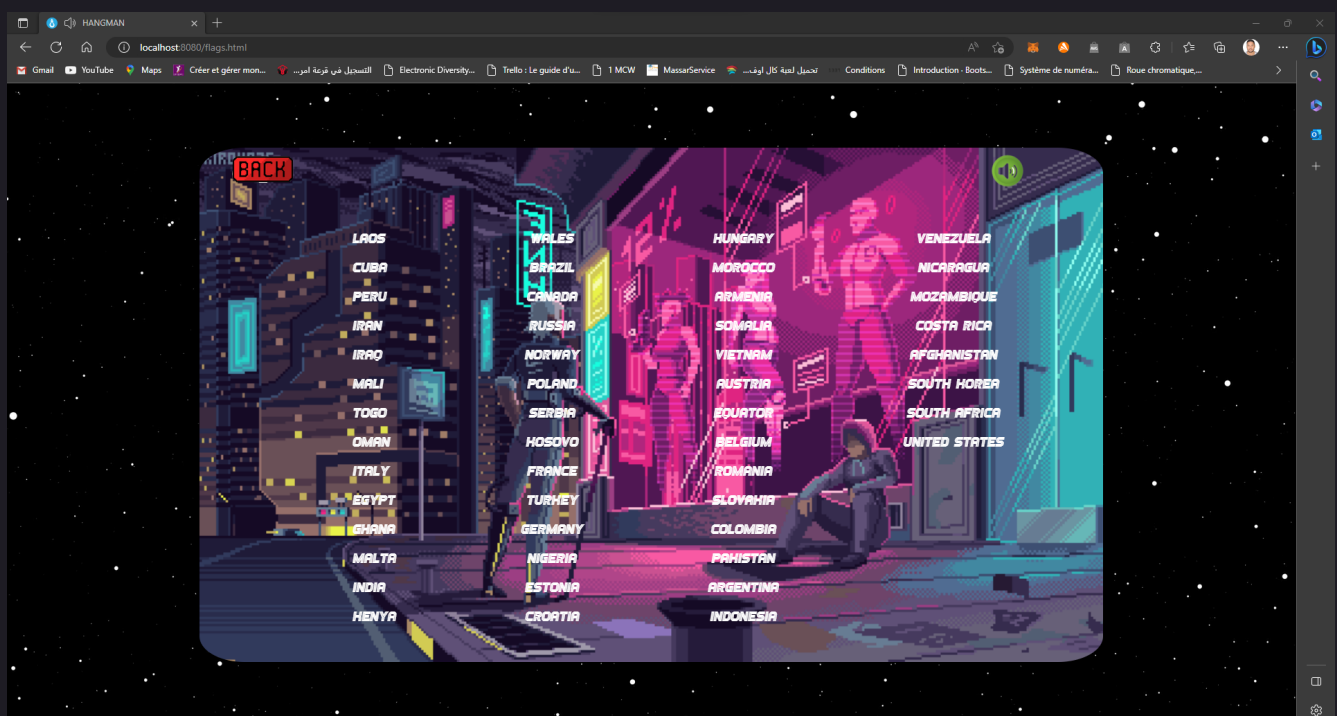
YOU LOSE :



## PAGE Review :



Si vous aviez remarqué dans la page home il existe un bouton review a laquelle on a rattaché un lien conduisant a la page ci-dessus. Elle est très similaire a la page de Thème a l'exception du Gif. Mais aussi au lieu que chaque nous ou icon nous conduisent à la pages gameplay elles nous conduisent à des pages dans lesquels nous avons écrit tout les mots de en fonction du thème que vous choisissiez.



## Serveur Go :

c'est un serveur qui sert d'intermédiaire entre le backend et le front end dont La fonction principale configure un serveur pour gérer différents requetes et templates pour différentes pages telles que la page home, différentes pages de thème, la page de jeu , dans le Gameplay il servira a mettre à jour l'état du jeu en par rapport au action de l'utilisateur et redirige le joueur vers les pages gagnantes ou perdantes si nécessaire.

# IV-BILAN DU PROJET

## SYNTHESE

Au cours de ce projet nous avons appris à utiliser nos compétences acquises durant notre formation. Nous avons pu apprendre les techniques Javascript et CSS qui nous étaient jusque-là encore inconnus. Au début de notre projet Hangman Web nous avons décidé de nous répartir les via Trello nous a permis de gérer notre travail telle sorte à ce que chacun se voit attribuer la tâche qui le convenait le mieux. Durant ces deux semaines de travail nous avons réussi à créer toutes les pages nécessaires au bon fonctionnement de notre site Web. Grâce aux nombreux essais effectués nous pouvons affirmer que les boutons, liens, pop up et autres implémentations fonctionnent très bien.

Néanmoins, même si nous avons réussi à surmonter ou contourner la plupart des défis qui se présentaient à nous, nous n'avons pas pu régler certains bugs d'affichage et changer certains designs.

En somme, grâce à ce projet chaque membre de l'équipe renforce ses connaissances mais apporte aussi aux autres membres son savoir et ses compétences afin d'améliorer l'efficacité de l'équipe. À travers les méthodes de travail et les outils utilisés, ce projet nous permet de nous immerger dans le quotidien des web designers. Malgré la complexité des tâches que nous avons eu à faire nous avons réussi à en accomplir la plupart.

# CONCLUSION GENERALE

Dans ce rapport nous avons expliqué les étapes de développement de notre site Hangman Web. Nous avons spécifié les besoins puis nous avons proposé une solution.

Lors du développement de cette application nous avons réussi à assimiler les cours que nous avons étudiés, ainsi nous avons pu acquérir encore plus de connaissances dans le développement avec les langages HTML, CSS, Go et JavaScript.

# REMERCIEMENT

Nous souhaitons adresser nos remerciements les plus sincères aux personnes qui nous ont apporté leur aide pour mener à bien ce projet.

Je tiens à remercier sincèrement M Badr, qui, en tant que professeur encadrant, s'est toujours montré à l'écoute et très disponible tout au long de la réalisation de mon projet. Ainsi je le remercie pour l'aide et tout le temps qu'il a bien voulu me consacrer.