Dossier Projet

Game Night

Christophe Midelet

Formation à la Wild Code School - Promotion mars 2022

Titre professionnel de développeur web et web mobile

Sommaire

1. **Compétences couvertes par le projet**
   1. Développer la partie back-end d’une application web et mobile

* Conception et réalisation de la base de données (BDD)
* Création des modèles qui contiennent les données ainsi que de la logique en rapport avec les données : validation, lecture et enregistrement
* Développement des Controller permettant de traiter les actions de l’utilisateur, et de modifier les données des modèles
* Réalisations des routes nécessaires à l’accès aux Controller.
* Gérer la sécurité par le biais de cookie et de argon2 (un moyen de cryptage des informations)
  1. Développer la partie front-end d’une application web et mobile
* Maquetter le projet afin de déterminer le rendu visuel du site visé
* Réaliser une interface web dynamique et adaptable
* Utilisation d’une API extérieure avec traitement et affichage des données
* Gérer la sécurité des données sensibles (mot de passe) avec YUP
* Lier le back-end et le front-end pour que le site soit fonctionnel.

1. **Résumé du projet**
   1. Contexte

Moi-même possesseur de plusieurs centaines de jeux de société, je me retrouve souvent à chercher quel jeu sortir. N’ayant jamais réussi à trouver un site ou une application suffisamment satisfaisante d’utilisation, je me suis donc décidé à créer le mien.

* 1. Projet

Ce projet a pour but de créer une ludothèque personnelle alimentant par ce biais une base de données de jeux de société avec la possibilité d’ajouter ces propres photos « in-Game » et de les rendre disponibles pour les autres utilisateurs.

L’objectif réel derrière ce projet est donc de permettre aux personnes possédant d’importantes ludothèques de ne pas passer des heures à fixer leurs étagères...

1. **Cahier des charges**
   1. Fonctionnalité visiteur

* Un visiteur non enregistré doit pouvoir avoir accès à l’accueil du site qui affiche un jeu au hasard provenant de “Board Game Atlas”, une API extérieure.
* Un visiteur non enregistré doit pouvoir accéder à la page de création de compte en cliquant sur “register” dans la barre de navigation.
* Un visiteur non enregistré doit pouvoir avoir accès à la page de recherche de jeux en cliquant sur “Search” dans la barre de navigation et ainsi recherché un jeu dans la BDD du site (alimentée par les utilisateurs enregistrés).
* Un visiteur non enregistré doit pouvoir accéder à l’affichage détaillé de chaque jeu disponible dans la BDD du site.
* Un visiteur non enregistré pourra accéder à la page de connexion en cliquant sur “Login” dans la barre de navigation mais ne sera pas en mesure d’aller plus loin sans s’être inscrit au préalable.

* 1. Fonctionnalité utilisateur
* Un utilisateur enregistré doit avoir les mêmes accès que ceux cités pour un visiteur non enregistré.
* Un utilisateur enregistré doit pouvoir se connecter en utilisant le module “Login” prévu à cet effet.
* Un utilisateur enregistré doit pouvoir accéder au détail d’un jeu et l’ajouter, ou le retirer de sa collection.
* Un utilisateur enregistré doit pouvoir ajouter un jeu dans sa collection et en même temps dans la BDD du site en renseignant lui-même les champs nécessaires à la création d’une nouvelle entrée.
* Un utilisateur enregistré doit pouvoir avoir accès à une page privée listant les jeux qu’il a ajouté dans sa collection.
* Un utilisateur doit pouvoir ajouter des photos supplémentaires pour chaque jeu possédé. (Feature à venir)
* Un utilisateur enregistré doit pouvoir accéder à ces informations dans une page “My account” et les modifier. (Feature à venir)
  1. Fonctionnalité administrateur
* Un utilisateur ayant le statut d’administrateur ou Admin doit avoir les mêmes accès que cités précédemment.
* L’admin doit pouvoir avoir accès à la liste des utilisateurs et les supprimer si nécessaire.
* L’Admin doit pouvoir supprimer n’importe quel élément de la BDD.

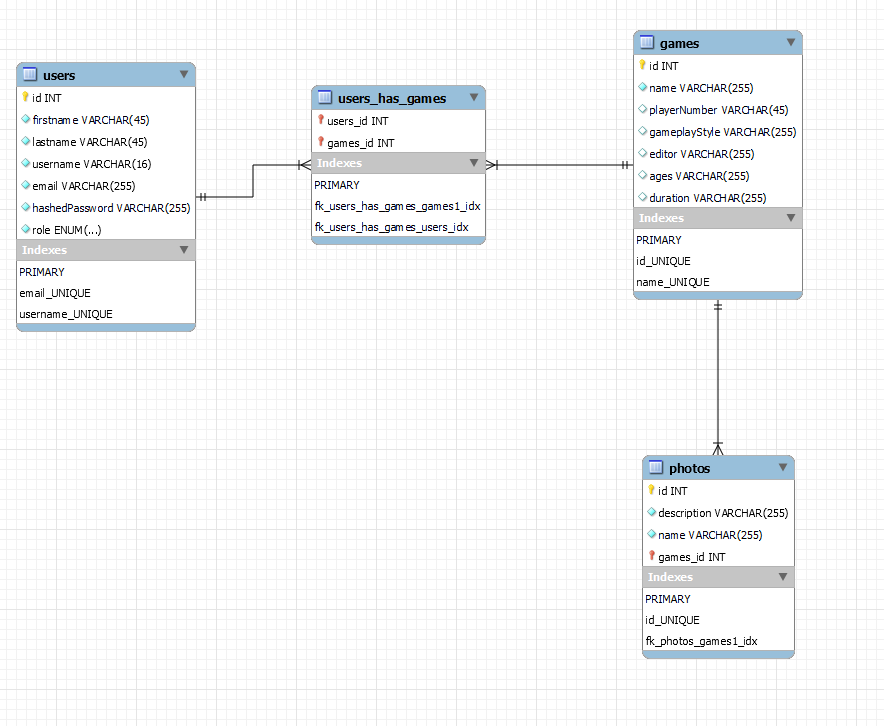
1. **Spécifications techniques**
   1. Les Compétences
   2. Les outils
2. **Réalisation du projet**
   1. Base de données

Pour la réalisation de ce projet, il a fallu mettre en place une Base de données (BDD).

Cette BDD a pour nom “gamenight”

Afin de pouvoir gérer et enregistrer les informations nécessaires au bon fonctionnement du site, il a été décidé de créer 4 tables de données :

* “users” : permet de gérer les informations relatives aux utilisateurs (‘firstname’, ‘lastname’, ‘username’, ‘email’, ‘hashedPasword’, ‘role’)
* “games” : permet de gérer les informations relatives aux jeux de société (‘name’, ‘playerNumber’, ‘gameplayStyle’, ‘editor’, ‘ages’, ‘duration’)
* “photos” : permet de gérer les informations relatives aux photos de jeux de société (‘description’, ‘name’, ‘games\_id’)
* “users\_has\_games” : permet de gérer quel utilisateur possède quel jeu (‘users\_id’, ‘games\_id’). Cette table est une table de jointure liant la table “users” et la table “games”.



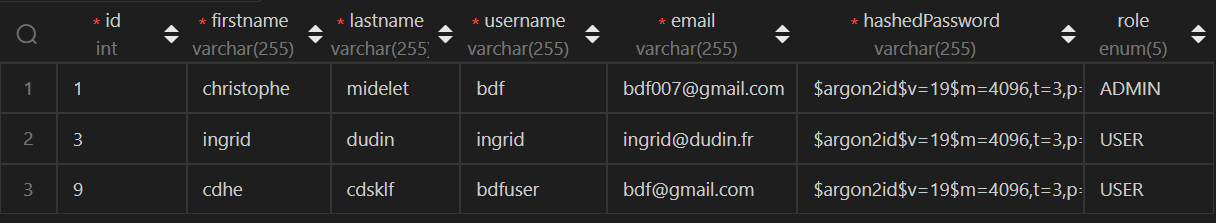
Sur le schéma ci-avant, on constate qu’il existe des liaisons entre les différentes tables de données.

Comme dit précédemment, la table “users\_has\_games” est une table de jointure. Elle permet à un utilisateur de déclaré qu’il “possède” un ou plusieurs jeux de société, et ainsi chaque utilisateur pourra avoir sa collection personnelle.

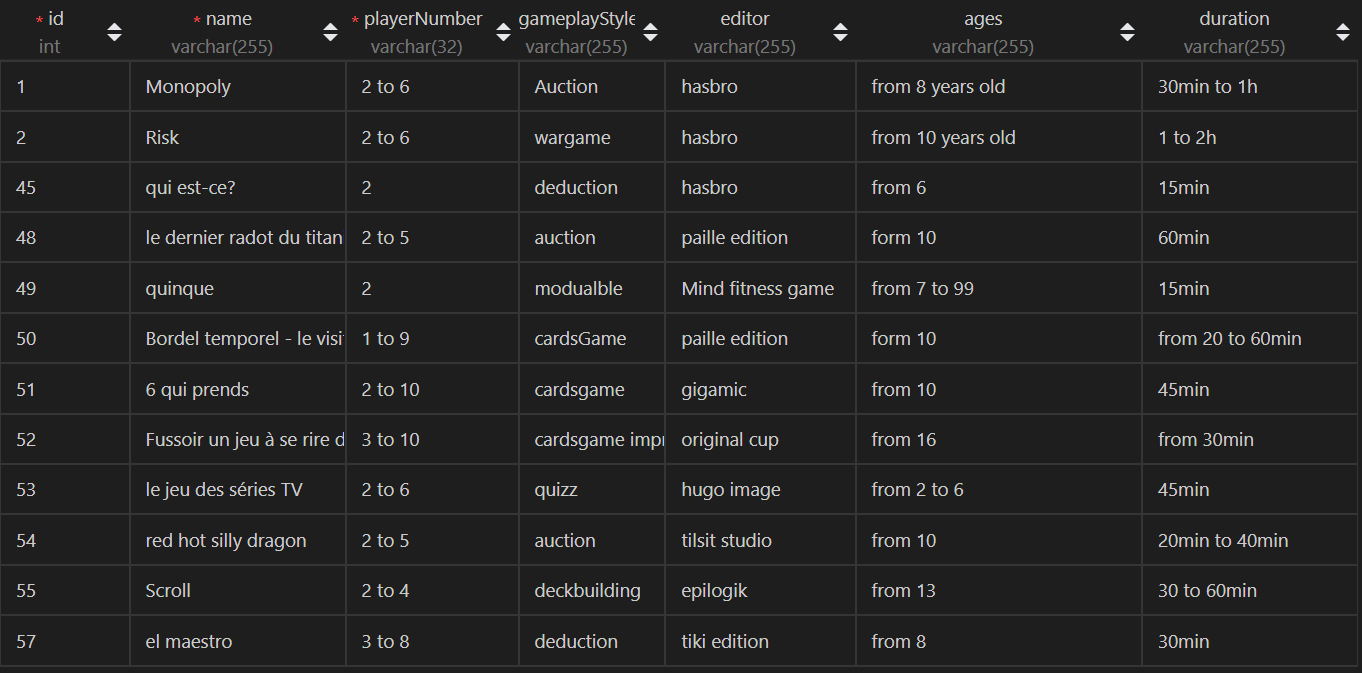
La table “photos” est liée à la table “games” et permet ainsi d’ajouter plusieurs photos pour chaque jeu de société.

Exemple de Données se trouvant dans les tables :

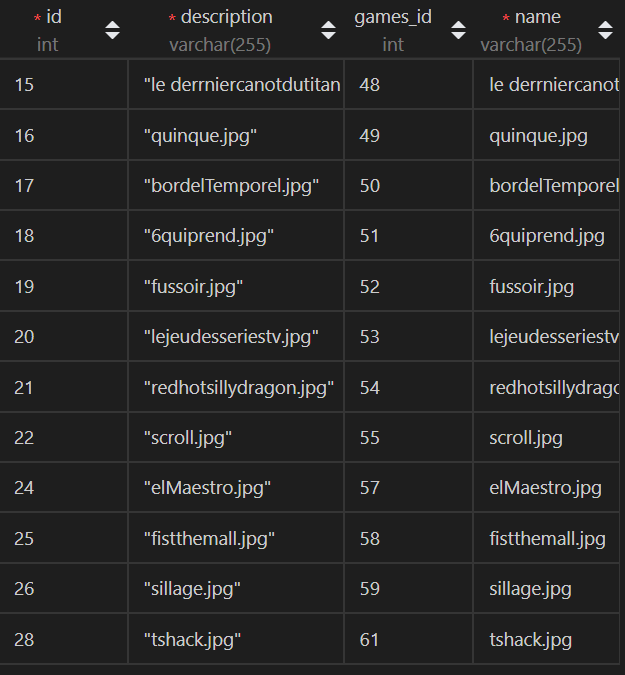
* “users” :

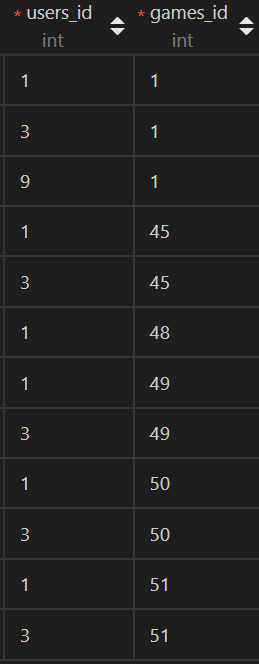


* “games” :



* “photos” : - “usershasgames”





* 1. Génération d’un CRUD