

2024

LYRIC GUESS



Clémence AMIARD
Chantal ZIMMERLE

MMI3

SOMMAIRE

CAHIER DES CHARGES	03
MODÈLE CONCEPTUEL DE DONNÉES	04
SPECIFICATIONS TECHNIQUES	05
PLAN DE PROJET	06
DOCUMENTATION UTILISATEUR	07
RAPPORT FINAL	13

CAHIER DES CHARGES

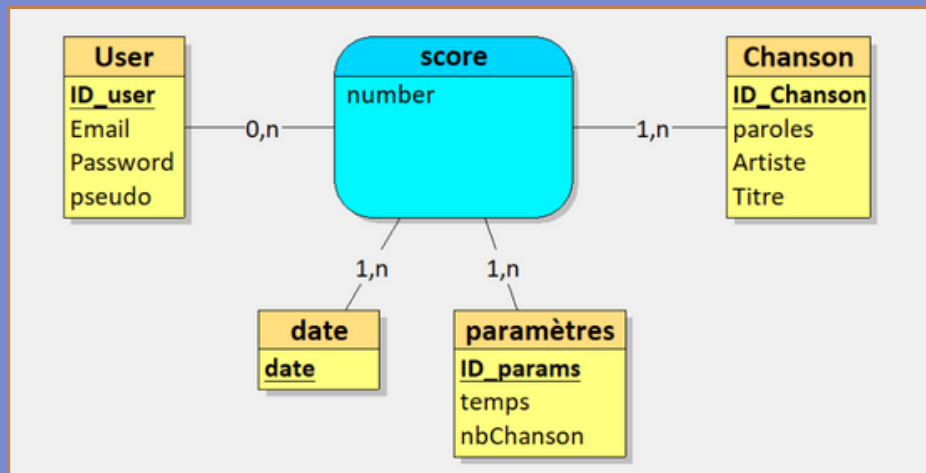
Dans un monde où la musique joue un rôle central dans la culture et le quotidien de nombreuses personnes, l'accès interactif et ludique aux œuvres musicales devient une dimension nouvelle et enrichissante de l'expérience auditive.

C'est dans ce contexte que nous avons conçu "LyricGuess", un projet développé sous le framework Next.js. Ce jeu interactif invite les utilisateurs à plonger dans l'univers des paroles de chansons, en leur proposant de deviner le titre de morceaux à partir de quelques lignes de texte.

Le projet s'appuie sur l'utilisation de technologies, incluant Next.js pour le développement front-end/back-end et Vercel pour la gestion des données, avec une intégration de l'API Musixmatch, qui offre un accès à une vaste base de données de paroles de chansons.

La page d'accueil propose les fonctionnalités principales, incluant les scores du joueur et un accès rapide au jeu. Les pages suivantes facilitent l'interaction avec le jeu, permettant de visualiser les scores, ajuster les préférences musicales et participer au quiz.

MODÈLE CONCEPTUEL DE DONNÉES



Exemple de la BDD sur Vercel

Data

Browse the tables in this database and run SQL queries against the data.

[Browse](#) [Query](#)

🔍 score

id_user	id_chanson	timer	id_params	number
1	1	Mon May 06 2024 00:00:00 GMT+0200 (heure d'été d'Europe centrale)	1	88
1	2	Sat Jun 01 2024 00:00:00 GMT+0200 (heure d'été d'Europe centrale)	1	90

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Concept Global

Utilisation de NextJs, un framework de React, avec Vercel pour la gestion de la base de données et Git pour le partage des fichiers. L'API Musixmatch est intégrée pour la récupération des paroles des chansons. L'authentification est également gérée pour sécuriser l'accès utilisateur.

Lien vers l'API

<https://developer.musixmatch.com/documentation/>

Musixmatch lyrics API

The most powerful and legal way to display lyrics on your website or in your application.

Musixmatch lyrics **API** is a robust service that permits you to search and retrieve lyrics in the simplest possible way.

PLAN DE PROJET

La répartition initiale des tâches comprenait la configuration de l'environnement, l'ajout de l'authentification, l'intégration de l'API, et le développement des interfaces utilisateur. Nous nous sommes réparties le travail en fonction des compétences de chacune, puis nous avons avancées à notre rythme. Grâce à Git, nous pouvions avoir régulièrement les nouvelles versions des fonctionnalités développées par l'autre binôme du projet.



Choix du concept et debut du developpement

Debut juin

On a choisi un concept ludique et qui permet d'utiliser une API, on a crée le MCD avec une relation n/n et on a commencé le développement sur Nextjs avec l'aide de Vercel, le tout pour répondre à toutes les contraintes énoncées.

Finalisation et présentation

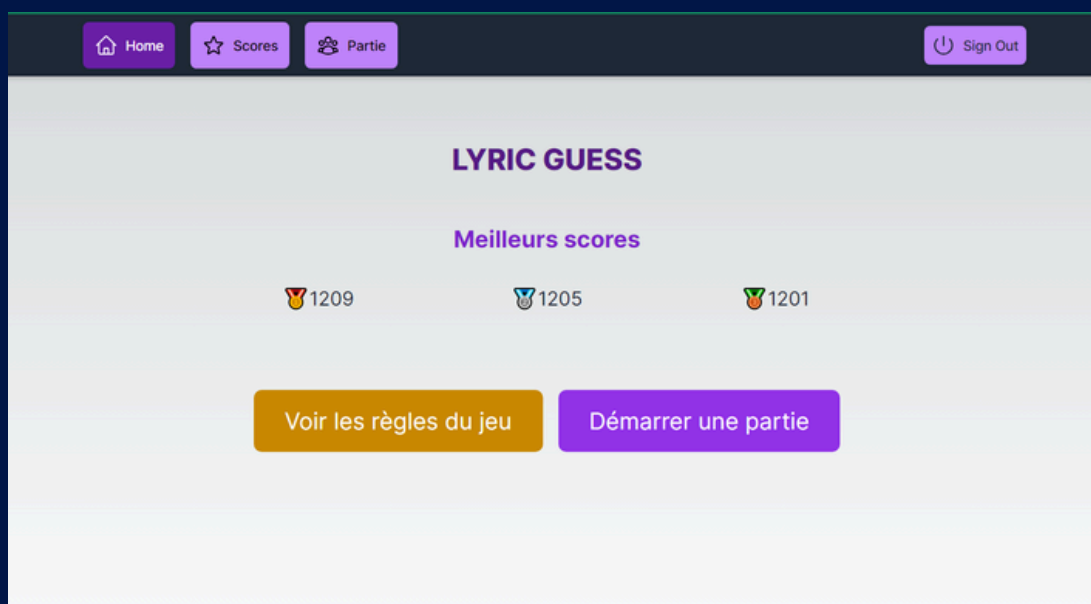
Fin juin

On a fait le développement durant tout le mois pour ensuite le finaliser a la fin du mois, mettre une version final sur Git et pouvoir présenter le projet final.

DOCUMENTATION UTILISATEUR

Page d'accueil

- La page d'accueil affiche les 3 meilleurs scores.
- Démarrer un Quiz : Cliquez sur le bouton "Démarrer un Quiz" pour commencer à jouer.
- Explication du jeu: Cliquez sur le bouton "voir les règles du jeu" pour avoir un résumé des règles du jeu et du système de points pour vous aider à maximiser votre score.
- Voir les Scores : Le bouton "Scores" vous permet de consulter votre historique de scores.



DOCUMENTATION UTILISATEUR

Page des paramètres

- Choix des Filtres : Avant de démarrer le quiz, vous pouvez configurer vos préférences de jeu en choisissant les genres musicaux et la langue des paroles via la page Filtres. Vous pouvez aussi déterminer le nombre de manche et le temps de chaque question.

Paramètres de la partie

Langues des paroles

Toutes les langues ▾

genres musicaux

Tous les genres ▾

Temps par manche

10s ▾

Nombre de manches

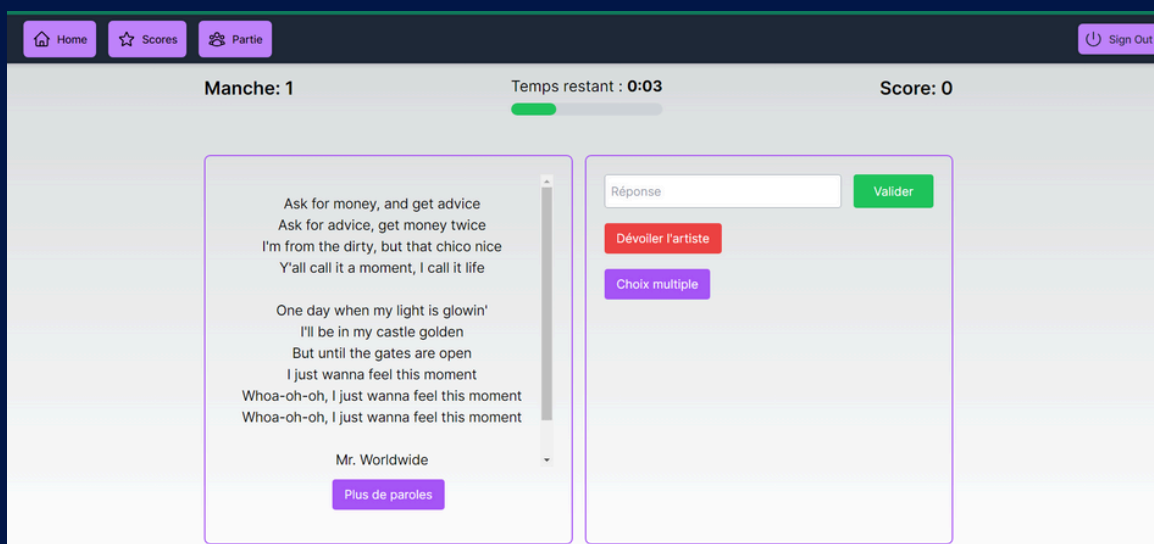
1 ▾

Démarrer une partie

DOCUMENTATION UTILISATEUR

La page de jeu 1/2

- Interface de Jeu : L'écran de quiz présente un extrait de paroles et un chronomètre, avec le temps choisi par l'utilisateur sur la page d'avant. Il y a en plus le score en temps réel et le numero de la manche actuel, pour permettre de se reperer.
- Soumission : Entrez votre réponse dans le champ prévu et soumettez-la avant que le temps ne s'écoule.



DOCUMENTATION UTILISATEUR

La page de jeu 2/2

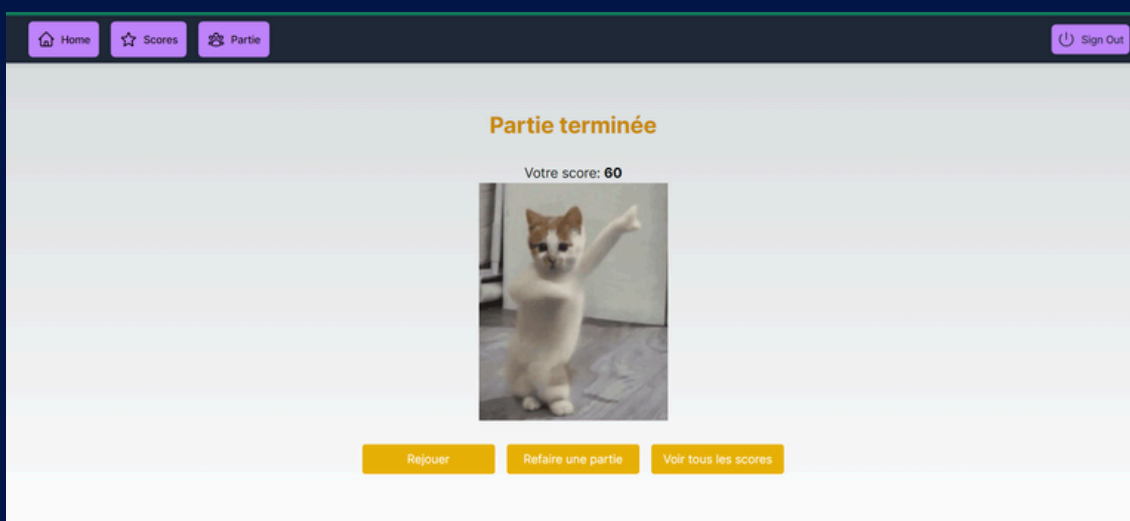
- Utilisation des Indices : Si vous êtes bloqué, utilisez les indices disponibles pour obtenir des informations supplémentaires sur l'artiste, plus de paroles ou des réponses en choix multiples, mais plus vous utilisez d'indices, moins vous gagnerez de points. Lorsque vous utilisez le choix multiple, vous n'avez le droit qu'à un essai pour trouver la bonne réponse. La bonne réponse se mettra en vert, et si vous avez choisi la mauvaise réponse, votre réponse se mettra en rouge.



DOCUMENTATION UTILISATEUR

Fin du quiz

- Affichage des Résultats : À la fin du quiz, votre score total et le nombre de chansons correctement devinées s'affichent. Si c'est le meilleur score, alors il y a marqué que c'est le meilleur score, et le gif de fin de partie change.
- Bouton recommencer : Vous pouvez choisir de recommencer le quiz pour tenter d'améliorer votre score, avec la même configuration de partie que la précédentes.
- Bouton Refaire une partie: Vous pouvez choisir de revenir à la page des filtres, pour recommencer une partie avec des paramètres différents.



DOCUMENTATION UTILISATEUR

Page des scores

- Affichage des scores: Il y a un tableau avec tous les scores, du plus récent au plus ancien. Pour chaque score, il y a la date, le nom du joueur et les détails associés.
- Bouton détails: Ce bouton permet d'avoir toutes les musiques générées durant la partie associée au score.

Classement des scores

Joueur	Score	Date	Détails
Chantal et Clem	40	Tue Jun 25	Voir plus
Chantal et Clem	60	Tue Jun 25	Voir plus
Chantal et Clem	60	Tue Jun 25	Voir plus
Chantal et Clem	490	Wed Jun 19	Voir plus
Chantal et Clem	200	Wed Jun 19	Voir plus
Chantal et Clem	360	Wed Jun 19	Voir plus
Chantal et Clem	100	Wed Jun 19	Voir plus
Chantal et Clem	100	Wed Jun 19	Voir plus
Chantal et Clem	300	Wed Jun 19	Voir plus

Classement des scores

Joueur	Score	Date	Détails
Chantal et Clem	40	Tue Jun 25	Voir plus
Chantal et Clem	60	Tue Jun 25	Voir plus
Chantal et Clem	60	Tue Jun 25	Voir plus
Chantal et Clem	490	Wed Jun 19	Voir plus
Chantal et Clem	200	Wed Jun 19	Voir plus
Chantal et Clem	360	Wed Jun 19	Voir plus
Chantal et Clem	100	Wed Jun 19	Voir plus

Détails du Score

Score: 360
Date: Wed Jun 19
Chansons:
Anti-Hero
Can't Hold Us (feat. Ray Dalton)
Drunk in Love (feat. Jay-Z)
Just Wanna Rock
Paparazzi
XO TOUR Liif3

[Fermer](#)

RAPPORT FINAL

CE QUI NE FONCTIONNE PAS

La connexion en elle-même fonctionne mais la redirection ne fonctionne pas. On a pourtant repris étape par étape le tutoriel de base de NextJs pour l'authentification, mais ça ne fonctionne pas sur notre application, on a pas réussi à savoir pourquoi.

DIFFICULTÉS

Les principaux obstacles rencontrés incluent des problèmes de connexion et de redirection, ainsi que des limites imposées par l'API en termes de nombre de requêtes quotidiennes. Le nombre de requêtes par jour est limité à 2000. Nous avons dû créer 5 comptes différents pour pouvoir avoir assez de requêtes nécessaires pour développer et tester le jeu.

Nous avons la possibilité de récupérer les données dans un fichier csv ou json, mais la quantité de données présentes dans l'api est beaucoup trop importante.

De plus, l'api n'accepte pas les requêtes effectuées depuis localhost. On a donc dû installer une extension au moteur de recherche pour empêcher les erreurs de CORS (nom de l'extension: CORS Unblock).

Free

Limited to 2k API Calls daily

RAPPORT FINAL

CE QU'ON VOULAIT FAIRE AVEC PLUS DE TEMPS

page chargement

- Une page chargement aurait été judicieux pour éviter des modifications soudaines du DOM. L'expérience utilisateur est donc améliorée.

Skeleton

- L'alternative de la page chargement est de mettre un skeleton, pour avoir un chargement uniquement sur le composant qui n'est pas encore prêt.

Pagination des scores

- Pour éviter d'avoir une page très longue à cause des multiples données, on avait comme ambition de faire une pagination des scores.

plus de paramètres

- En explorant de plus près l'API, on aurait probablement pu rajouter plus de paramètres pour la partie, afin d'augmenter le gameplay et l'expérience utilisateur.

Identité graphique

- Afin d'avoir un jeu complet, on aurait aimé faire une réelle identité graphique, avec un logo et un univers visuel propre à notre jeu.