

Introduction

Dans le domaine des jeux vidéo en ligne, et plus particulièrement dans des titres compétitifs comme League of Legends, les joueurs attachent une grande importance au suivi de leurs performances et à la compréhension de leur progression. L'accès à des données fiables et à des outils d'analyse devient alors un véritable atout. C'est dans cette optique qu'est né Rush Master, une application web permettant de consulter ses statistiques, son historique de parties, et de comparer ses résultats avec ceux d'autres joueurs.

À l'origine, ce projet a été lancé en dehors du cadre scolaire, simplement par intérêt personnel pour le jeu et par envie de mettre en pratique des compétences techniques. L'idée a progressivement évolué, jusqu'à devenir suffisamment structurée pour être présentée comme projet de fin d'année dans le cadre de la formation de Concepteur Développeur d'Applications (CDA), en vue de la validation du titre RNCP de niveau 6.

L'application repose sur les données publiques fournies par l'API officielle de Riot Games. Ces données sont récupérées, stockées dans notre base de données, puis utilisées pour proposer des indicateurs supplémentaires et des fonctionnalités personnalisées. Cela permet notamment d'enrichir l'expérience utilisateur avec des comparaisons, des classements entre amis ou des tendances de progression. Le système d'authentification OAuth 2.0 proposé par Riot Games a également été intégré, permettant une connexion sécurisée sans manipulation directe d'informations sensibles.

Même s'il s'agit d'un projet réalisé dans un cadre scolaire, nous avons cherché à appliquer des pratiques proches de celles rencontrées en entreprise, notamment en ce qui concerne l'organisation du code, l'intégration de services tiers et la gestion des flux utilisateurs. Ce projet a représenté une bonne occasion de mettre en œuvre de manière concrète les compétences acquises au cours de la formation.