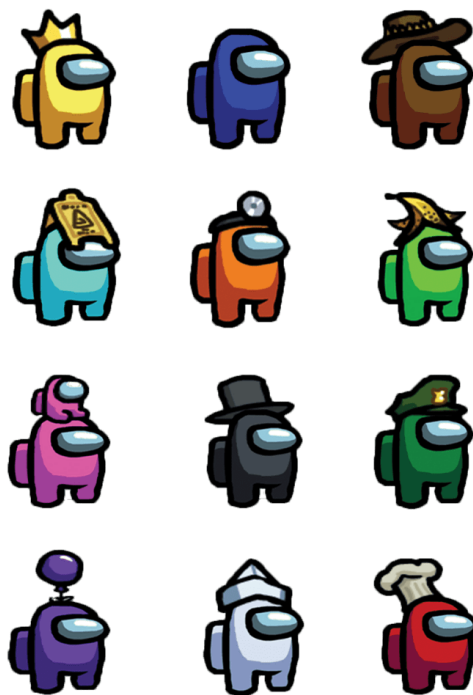


# Documentation

## Programmation web Among Us Fan Shop



Par : Clara Manchon, Arthur Chateauneuf, Houda Chemiel

Date de présentation : mercredi 1 juin 2022

Enseignants : Ben Khalifa Dorra

## Table des matières

I. Introduction	1
II. Webdesign	1
A. Page de connexion	1
B. Page d'accueil	2
C. Boutiques	3
D. Présentation des produits	4
E. Panier	5
F. Formulaire de paiement	5
G. Générateur de PDF	6
H. Responsive design	6
III. Fonctionnalités du site web	6
A. Page de connexion	6
B. Page d'accueil	7
C. Boutiques	7
D. Favoris	8
E. Présentation des produits	8
F. Panier	9
G. Formulaire de paiement	9
H. Compte utilisateur	10
I. Compte administrateur	10
J. Gestion des commandes	11

# I. Introduction

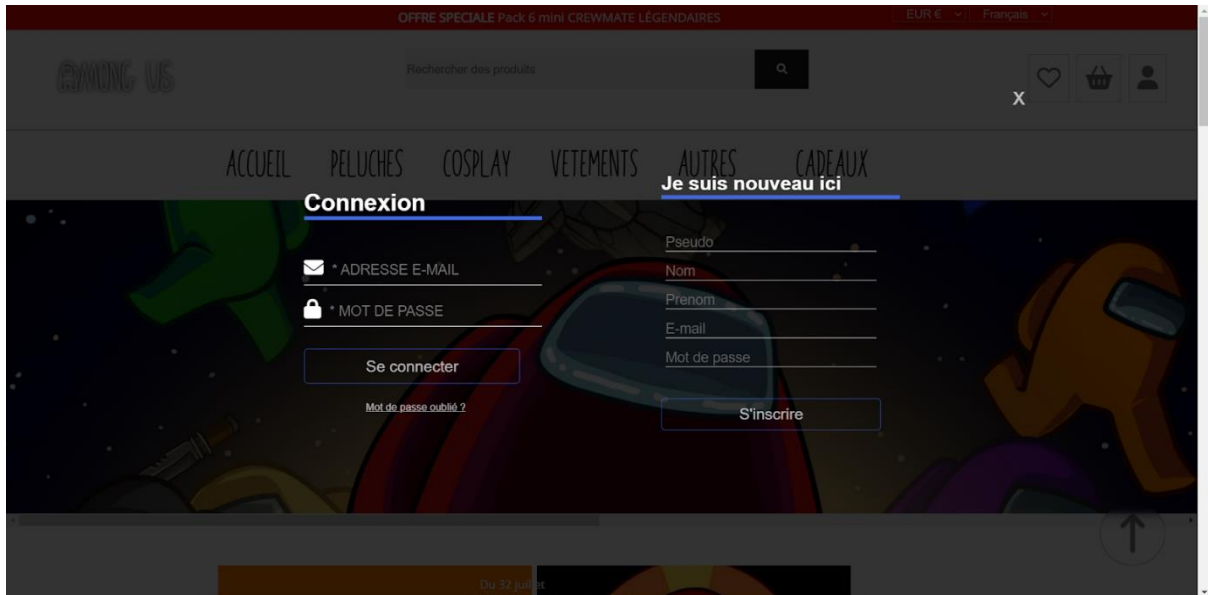
---

Ce projet a été réalisé dans le cadre de l'unité d'enseignement Programmation web au sein de l'Université de Perpignan Via Domitia (UPVD). Il a été supervisé par le professeur Ben Khalifa Dorra. Le but du projet étant de concevoir un site de vente en ligne par nos propres moyens en suivant un certain cahier des charges. Ce document a pour but de documenter le site que nous avons développé.

Le type de produit vendu et le thème du site sont sous notre responsabilité, la seule consigne étant de privilégier l'originalité. Notre site a pour nom Among Us Fan Shop, et comme son nom l'indique, nous vendons des produits dérivés Among Us. Among Us est un jeu vidéo multijoueur qui se déroule dans un univers de science-fiction. Les joueurs sont répartis dans deux camps : les crewmates et les imposteurs. Les crewmates doivent éliminer les imposteurs avant que ces derniers ne les tuent, un peu comme au loup-garou. À la différence que les crewmates remportent la partie en exécutant un certain nombre de tâches (des minis mini-jeux qui durent quelques secondes). Pour ne pas se faire reconnaître, les imposteurs peuvent les imiter. Les imposteurs ont aussi la capacité de fermer des portes, éteindre des lumières, éteindre les caméras auxquelles ont accès les crewmates, et ils peuvent utiliser des passages secrets (bouche d'aération).

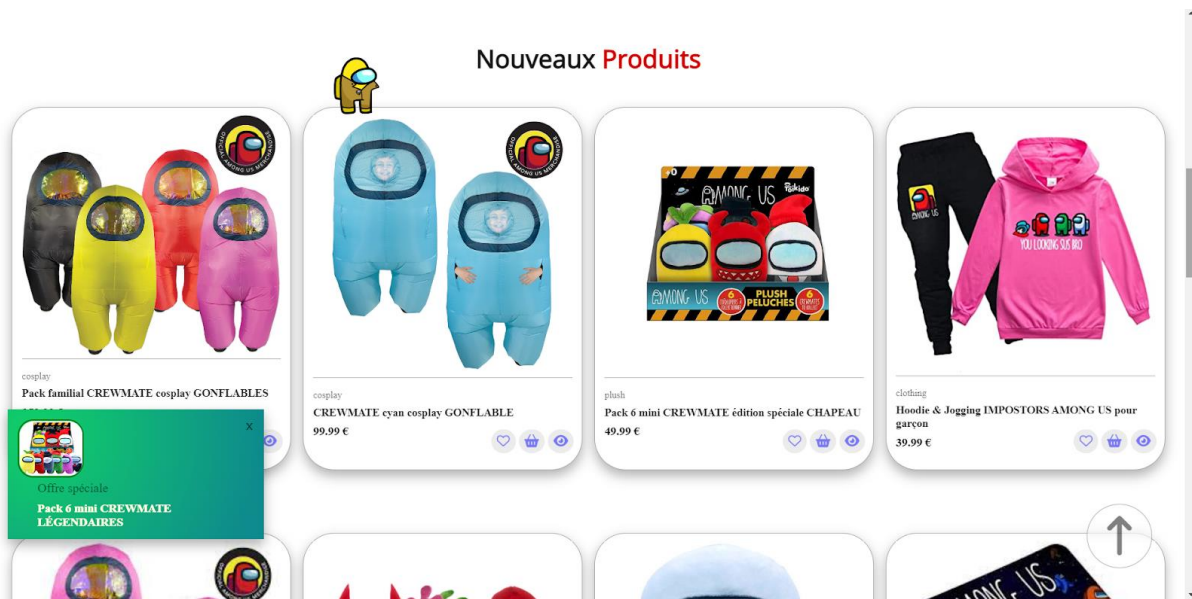
## II. Webdesign

### A. Page de connexion



La page de connexion est accessible dans la page Accueil en cliquant sur l'icône d'identification située en haut à droite. Il s'agit d'un overlay, c'est-à-dire que la page de connexion recouvre en transparence le contenu de la page accueil. Cette affiche est possible en affectant la valeur fixed à position et none à display. La valeur du display est donc modifiée en utilisant l'événement onclick, donc du JavaScript, pour afficher et faire disparaître ce contenu. Cette méthode de présentation comporte, à notre avis, deux avantages. La première est purement esthétique. Et plus concrètement, nous n'avons pas à construire une nouvelle page HTML qui aurait demandé davantage d'efforts.

## B. Page d'accueil



La page d'accueil est la page qui a demandé le plus de travail. En effet, c'est dans celle-ci que l'on retrouve le plus d'éléments, mais et surtout, elle représente « les fondations de notre site ». Il s'agit bien de la première impression que se fera l'utilisateur de notre site. Cette page a plusieurs objectifs. La plus évidente est que l'utilisateur doit saisir instantanément qu'il s'agit d'un site de e-commerce. Pour ce faire, nous nous sommes évertués à se conformer aux différents codes d'un site de e-commerce classique. À savoir, un menu, une barre de recherche, diverses icônes, un logo, des promotions, la présentation de certains de nos produits, une newsletter, des notifications, un footer comportant nos contacts, etc. Par la suite, comme expliqué précédemment, notre site a pour vocation de vendre des produits dérivés de la franchise Among Us. Nous ciblons donc une clientèle particulière, l'univers du jeu doit donc être bien présent. Et pour ceux qui n'ont pas connaissance de l'existence de ce jeu, il y a en bas de page une vidéo expliquant brièvement ce que c'est. Toujours dans l'idée de se conformer à cet univers, il s'agit là d'une page, somme toute, assez colorée. Ce qui la rend, en tout cas à nos yeux, plus attractive. Enfin, il est possible de revenir en haut de la page quelle que soit la position où se trouve l'utilisateur en cliquant seulement sur le bouton en forme de flèche située vers la droite. Il s'agit juste d'un lien vide.

## C. Boutiques

### cosplay

Seul ou en famille, incarnez en grandeur nature les personnages du célèbre jeu de déduction et de trahison multijoueur et multiplateforme Among Us. Il ne tiendra qu'à vous de ne pas être suspicieux ! (attention, ne pas gonfler avec de l'hélium)

Trie par : Pertinence



Notre boutique, outre le header et le footer, peut être divisée en trois sections. Une section comportant une description générale d'un type d'article défini. En effet, la boutique comporte à la fois des peluches, des vêtements, des déguisements et certains accessoires. Une seconde section ne comportant qu'un select destiné au tri. On peut trier en fonction de la pertinence, des prix bas à élever ou le contraire et de manière alphabétique. Et enfin, la section la plus importante, nos articles. Nos articles sont présentés en formes de cartes que l'on peut, elles aussi diviser en trois parties. Une première partie détenant l'image de notre article. Une seconde ayant pour but de délivrer une description brève d'article. Et enfin, un certain nombre d'items en position absolue qui offre la possibilité d'avoir accès à une présentation plus poussée de l'article et d'affecter cet article à notre liste de favoris ou à notre panier.

## D. Présentation des produits



Accueil / plush

**CREWMATE rouge peluche**

**19.95€**

**Description**


Cette douce peluche, à la combinaison soyeuse, vous accompagnera des tréfonds de l'espace, jusqu'au cœur d'un volcan. Soyez accompagné en tout temps d'un CREWMATE de votre couleur préférée vous rappelant le célèbre jeu vidéo de déduction et de trahison multijoueur et multiplateforme Among Us. (Attention, nous ne pouvons pas garantir qu'il ne s'agisse pas de l'imposteur !)

Ajouter au panier Achetez maintenant



Concernant la page présentant un article précis, on a voulu faire quelque chose d'assez épuré afin de bien mettre en valeur l'article, tout en conservant les éléments qu'on pourrait apercevoir dans ce genre de page. On a donc, bien entendu, l'image de l'article avec un width de 30 % pour bien le mettre en lumière, son nom, son prix et une description. D'autres images d'articles sont également présentes. Enfin, on peut trouver en bas de page d'autres articles dans la partie « vous aimerez aussi », qui comme l'indique son titre, peut attirer les utilisateurs.

## E. Panier

Païement en ligne  
Site sécurisé 

CONTINUER MES ACHATS >

1

Commande

2

Païement

3

Confirmation

### Panier

Article(s)	Prix	Quantité	Total		
Tapis de souris AMONG US	14.99	1	14.99	-1	+1
Pack 6 mini CREWMATE LÉGENDAIRES édition LIMITÉE	245.9	2	491.8	-1	+1

### Résumé De Votre Commande

Prix Total 506.79 €

PAYER

Durant toutes les phases gérant la commande du client, les pages disposent du même header et notamment une partie résumant ces phases. Au sujet du panier, on a une partie contenant ledit panier, c'est-à-dire les produits choisis par le client, leur prix, leur quantité et le total. Lorsque le panier est vide, on a droit à un petit clin d'œil du fameux jeu. Et enfin, une dernière partie disposant du prix total et d'un input de type submit pour passer à l'étape suivante.

## F. Formulaire de paiement

### Coordonnées

Besoin d'aide ?

Client

Manchon Clara

E-mail

manchon.clara@gmail.com

Adresse de facturation

Adresse

Pays

Ville

### Carte



Numéro de carte

numéro de carte

Expiration

mm / aa

CVC 

CVC

Valider



Après avoir finalisé le remplissage du panier, le client peut renseigner ses coordonnées pour finaliser sa commande dans un formulaire. Dans un premier temps, l'utilisateur peut renseigner ses coordonnées personnelles pour la livraison. Et dans un second temps, renseigner ses coordonnées bancaires pour le prélèvement.

## G. Générateur de PDF

**Merci pour votre commande!**

Nous souhaitons par-dessus tout que vous soyez heureux de votre achat, de votre produit et de notre service. Si vous avez des question, n'hésiter pas à nous contacter !

**facscien@univ-perp.fr - 04 68 66 21 28**

**Commande effectué le : 2022-6-1**

Selon nos estimations, votre commande sera expédiée le **2022-7-5** . Cette date est donnée à titre informatif et peut-être amenée à être modifiée. Vous serez notifié si c'est le cas. Le délai de livraison peut varier entre 7 et 14 jours en fonction de l'adresse de livraison

Vous serez averti par email lorsque votre commande sera prête à être expédiée et la société de transport prendra contact avec vous un jour avant la livraison. Veillez à ce que quelqu'un soit sur place pour pouvoir réceptionner la commande.

Après avoir validé ses achats, le client reçoit un bon de commande lui informant que la transition s'est bien effectuée. Le client a la possibilité de télécharger ce message. La génération d'un message en PDF a été possible en utilisant le CSS, pour construire ce bon, et html2pdf.js pour le générer qu'on a intégré en tant que script dans notre code HTML.

## H. Responsive design

On a tenté de rendre notre site responsif, c'est-à-dire que le site peut être accessible et s'adapter à différentes résolutions d'écrans. Pour ce faire, on a utilisé des media queries qui ne s'appliquent que sous certaines conditions : « tant que la résolution est inférieure à tel valeur alors on modifie les classes suivantes ». On procède de la manière suivante : on détecte les points de rupture de chaque élément grâce à l'outil de Dev. Néanmoins, c'est un procédé qui a

demandé énormément de temps, on n'a donc pas pu aboutir au résultat escompté. Seule la page d'accueil est concernée.

### III. Fonctionnalités du site web

---

#### A. Page de connexion

##### a. Inscription

Quand l'utilisateur a renseigné ses informations et a appuyé sur "s'inscrire", on enregistre les informations dans une table *users* sur une base de données, si le pseudo n'existe pas déjà sur la base de données. Ce nouvel utilisateur est ensuite connecté et peut commencer ses achats.

##### b. Connexion

L'utilisateur peut ici entrer son adresse électronique et son mot de passe. Si ceux-ci existent sur la base de données, alors l'utilisateur peut se connecter. Sinon, l'utilisateur peut réessayer.

#### B. Page d'accueil

Les nouveaux produits sont affichés sur la page d'accueil sous forme de **cartes** où l'image, le type, le nom, et le prix de chaque article sont affichés automatiquement grâce à une fonction `print_carte($link, $IDDET)` qui récupère et affiche ces informations en fonction de l'ID `$IDDET`, sur la base de données connectée par `$link`. Sur chaque carte, il est possible d'ajouter le produit à ses favoris ou à son panier si une personne est connectée (sinon l'utilisateur est redirigé vers la page de connexion), ainsi que d'aller sur la page de présentation du produit.

## C. Boutiques

Chaque boutique est accessible grâce aux onglets présents sur tout le site :


ACCUEIL   PELUCHES   COSPLAY   VETEMENTS   AUTRES   CADEAUX

En fonction de ce type sont affichés le titre de la boutique, sa description enregistrée dans une table, et les produits de ce type sous forme de cartes, de la même manière que sur la page d'accueil. Il est aussi possible de trier l'ordre des produits par ordre alphabétique ou par ordre croissant / décroissant des prix, et ce en ajoutant simplement "ORDER BY name ASC" à la requête qui récupère les produits lorsque le lien est sous la forme `boutique.php?type=clothing&order=AZ`.


### favorites

Vos produits préférés.


Trie par : Pertinence ▼



clothing  
Hoodie & Jogging IMPOSTORS AMONG US pour garçon  
39.99 €



clothing  
T-shirt ANGELIC CREWMATE pour fille  
15.99 €



clothing  
Casquette AMONG US AMONG US pour enfant à taille unique  
17.24 €

## D. Favoris

La page des favoris est la même que celle des boutiques. Lorsque le type renseigné par `$_GET["type"]` est égal à "favorites", la boutique affiche par une jointure des tables *products* et *favorites* les articles favoris de l'utilisateur, s'il est connecté.

## E. Présentation des produits

Sur cette page, les informations du produit sont récupérées grâce la méthode `$_GET["id"]` qui permet d'obtenir l'ID du produit pour afficher le nom, le prix, l'image, et la description du produit qui sont enregistrées sur la base de données. En bas sont affichées des recommandations d'autres produits qui mènent à la page de présentation du produit en question. Le bouton "ajouter au panier" ajoute le produit au panier de l'utilisateur s'il est connecté, et le redirige à la page de connexion sinon. De même pour le bouton "achetez maintenant" qui mène directement à la page de paiement.

Notez ce produit :  /5

Laissez un avis :

Très bon produit...

Envoyer

Aussi, sur chaque page de produit, il est possible de donner une note à un produit et de lui écrire un avis si l'utilisateur est connecté. La note et l'avis sont sauvegardés dans une table reliée aux autres tables par l'id de l'utilisateur. Les avis des utilisateurs sont ensuite affichés.

Merci de nous transmettre votre avis !

**cmanchon** donne 5/5 :

Belle couleur.

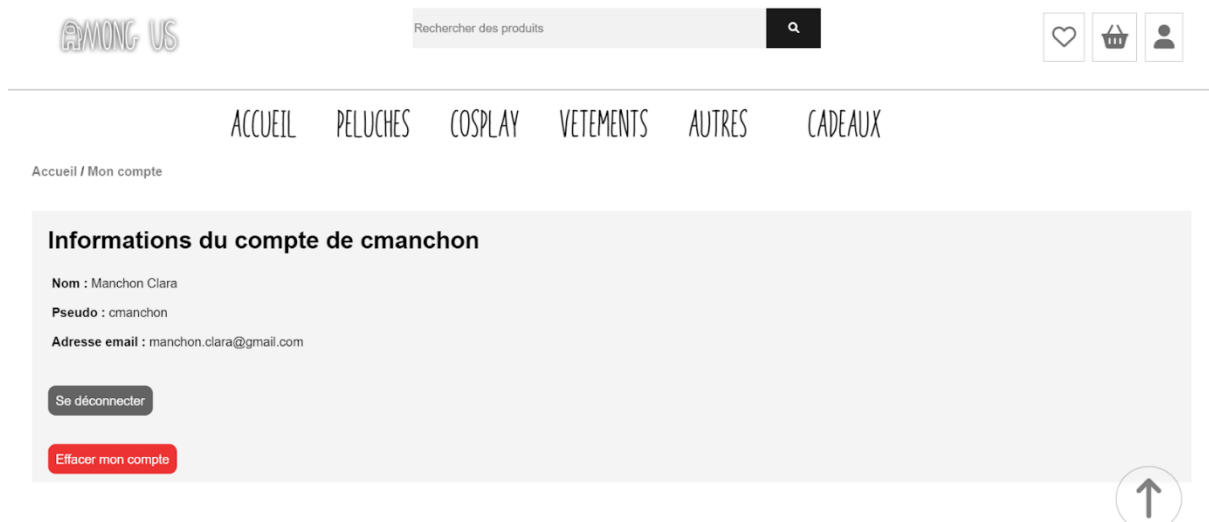
## F. Panier

Le site parcourt les articles qui sont dans le panier de l'utilisateur connecté et les affiche dans une table, avec ses informations. Le prix total affiché dans le résumé de la commande est simplement la somme des produits affichés dans le panier. Il est ici possible d'ajouter ou de soustraire des articles du panier. Si le panier convient à l'utilisateur, il peut procéder au paiement en appuyant sur le bouton correspondant.

## G. Formulaire de paiement

L'utilisateur peut ici renseigner ses informations qui seront ensuite sauvegardées dans la base de données. Aussi, sa commande sera enregistrée dans une table, pour que l'administrateur puisse la valider ou non par la suite.

## H. Compte utilisateur



Ici, l'utilisateur peut voir les informations de son compte, se déconnecter et supprimer son compte. Dans le dernier cas, s'il valide la pop-up confirm(), ses données seront supprimées de la base de données dans toutes les tables où elles apparaissent.

## I. Compte administrateur

Accueil / Mon compte

### Informations du compte de admin

Nom : admin

Pseudo : admin

Adresse email : admin@gmail.com

Se déconnecter

Effacer mon compte

1	admin	admin	admin@gmail.com	supprimer	Voir les commandes
4	Manchon Clara	cmanchon	manchon.clara@gmail.com	supprimer	Voir les commandes

Quand le compte “admin” est connecté, la page “compte utilisateur” présente des informations supplémentaires. L’administrateur a accès aux noms, pseudos, et adresses emails des utilisateurs, et peut supprimer ainsi leur compte ainsi que voir leurs commandes.

## J. Gestion des commandes

Accueil / Commandes

### Informations sur les commandes de Manchon Clara

N° de la commande	Nom du produit	Quantité	Prix total	Validation	
1	Pack 6 mini CREWMATE édition spéciale CHAPEAU	1	49.99	0	Valider

Sur cette page apparaissent les commandes qui ont été passées par l'utilisateur renseigné par le lien, donc encore une fois par la méthode `$_GET["id"]`. L'administrateur, la seule personne qui y a accès, peut valider ou non chaque commande pour en changer la valeur dans la base de données.