2021 / 2022

**NYOTUE Delano**

**&&**

**Rayan BOUKERDENNA**

**Promo 6**

**3**

***Projet***

***WEB***

***:***

**Gestion d’une salle d’arcade`**

Une image contenant texte, intérieur, très coloré, magasin

Description générée automatiquement

Table des matières

Introduction ........................................................................ Erreur ! Signet non défini.

Présentation du projet ......................................................... Erreur ! Signet non défini.

1. Description ................................................................. Erreur ! Signet non défini.
2. Outils de modelisation ......................................... Erreur ! Signet non défini.

Fonctionnement du Programme ........................................... Erreur ! Signet non défini.

1. Utilisation du modèle MVC .......................................... Erreur ! Signet non défini.

II. Les classes (Beans) et les Contrôleurs (Servlets) .............................................. 5

# Présentation du Projet

## I. Descriptions

Dans le cadre de notre module de Java EE (découverte et apprentissage sur les notions de base en modélisation web ainsi que sur les bonnes pratiques a adopté) il nous a été demander de réaliser un projet qui sera pour nous un site de gestion de quiz au travers de deux interfaces bien définit à savoir une interface :

* Coté joueur(utilisateur) ;
* Coté administrateur (manageur du site) ;

1. Coté Joueur

Ici, cette interface nous permet de gérer les informations ainsi que les parties de chaque joueur de notre site. Pour cela, chaque utilisateur soit au préalable s’inscrire sur notre site et ensuite avoir accès à l’ensemble des fonctionnalité mise en place pour lui :

* + Possibilité de faire une partie de quiz tout en sélectionnant le niveau de difficulté des questions ;

* + Possibilité de consulter l’historique de ses parties par niveau de difficulté et voir le score obtenu pour chaque niveau de jeu ;

1. Coté Administrateur

Ici, le gestionnaire du site est celui qui prend en main la gestion de la base de données ainsi que les questions qui pourront être affiche au différent joueur en fonction du niveau de difficulté respectif de celle-ci, il peut aussi :

* + Consulter la liste des joueurs en fonction du score total de chacun d’eux ;
  + Créer de nouvelle question par catégorie de difficulté ainsi que les réponses correspondantes ;

* + Modifier des questions et les réponses déjà présente dans notre base

* + Supprimer définitivement toutes questions et réponses jugé nécessaires

## II. Outils de modélisations

Ici on doit définir ce que l’on recherche pour notre application

Et comme outils de développement Intellij (IDE de développement de code) qui combiner avec GitLab (outil de sauvegarde et traçabilité des fichiers et leurs contenus) nous donnes en permanence une vue sur l’ensemble des modifications apporter à nos sources depuis le dernier commit (sauvegarde git).

## Fonctionnement Du programme

I. Mis en Œuvre model MVC

Le model MVC est une structure ou méthode de développement permettant de structurer et surtout diminuer l’ensemble des lignes de code et pages nécessaire pour le développement de notre application.

Il repose sur 3 piliers à savoir :

* Model (Beans) : cette partie est destinée à la création des classes qui serviront de pont avec les tables semblable de notre base de données, servant aussi pour l’implémentation des requêtes de la dit classe ;

* Views : cette partie permet de regrouper l’ensemble des visuels de notre interface où les pages sont celles contenants les bouts de code de la bibliothèque « Core » ;

* Controlleur (Servlet) : Cette partie est là pour faire le lien entre le model et la views en appelant les différentes fonctions propres aux classes et les affichés dans les views correspondantes.

## II. Les classes et Controller

***Les classes :***

|  |
| --- |
| Classes abstraites |
| Arcade  Jeu  Session |

Toutes les classes citées précédemment sont déclarer pour faire le pont avec les tables de notre base de données et être le model pour notre architecture MVC.

***Les contrôleurs :***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Controlleurs | | | | |
| Arcade\_Controller | | | | |
|  | Jeu\_controller | | |  |
|  | |  | | --- | | Session\_controller | |  |
| GameRoom\_controller | |

Ces classes contiennent les différents contrôleurs pour notre models mvc.