|  |
| --- |
| *Projet WEB :* Management d’un Quizz |
|  |
| 2020/2021  NYOTUE Delano  Promo 63 |



Table des matières

[Introduction 3](#_Toc25446458)

[Presentation du projet 4](#_Toc25446459)

[I. Description 4](#_Toc25446460)

[II. Outils de modelisation 4](#_Toc25446461)

Fonctionnement du [Programme 6](#_Toc25446463)

[I. Utilisation du modele MVC 6](#_Toc25446464)

[II. Les classes et les Controlleurs 6](#_Toc25446465)

Difficultés ressenties  [6](#_Toc25446463)

[I. Difficultés ressenties 6](#_Toc25446464)

[II. Connclusion 6](#_Toc25446465)

# Présentation du Projet

## Descriptions

Dans le cadre de notre module de technologie web (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 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 entre autres 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

## Outils de modélisations

  Dans le projet, nous avons utilisé 4 langages dominants pour la réalisation des fonctionnalités et interfaces ci-dessus tel que :

• Html qui représente pour nous la structure de nos pages web, c’est le langage squelette qui permet la réalisation de base de toutes nos pages aux moyens des différentes balises ;

• Css langage visant a la mise en forme de page html, c’est l’ outil d’embellissement de nous différentes interfaces web , garce a la mise en forme des pages ainsi que de l’ergonomie global du site au moyen des attributs des classes présentent dans nos différentes balises ;

• Php langage incontournable dans la création de site web dynamique, c’est lui maintenant qui permet les interactions entre les différents utilisateurs et notre interface au moyen de requête faite entre les utilisateurs et notre base de données ;

• JavaScript langage moins utilisé dans notre site, mais utilisé pour les conditions d’envoi au niveau des inputs pour se rassurer de leurs valeurs lors de l’inscription ainsi que dans d’autres secteurs pour notre interface.

Et comme outils de développement Visual Studio Code( IDE de développement de code) qui combiner avec Git(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

1. 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 :

• Models : 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 est pour regrouper l’ensemble des visuels de notre interface ici les pages html purs et celles contenants les bouts de code php ;

• Controlleur : 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.

## Les classes et Controllers

*Les classes :*

|  |
| --- |
| Classes abstraites |
| Users |
| Reponses |
| Questions  Parties |

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 controleurs :*

|  |
| --- |
| Controlleurs |
| Users\_controller  Partie\_controller  Page\_controller  Admin\_controller |

Ces classes contiennent les différents contrôleurs pour notre models mvc.

# Difficultés ressenties

1. Les difficultés rencontrées

La première fut dans la compréhension du sujet proposé et une barre de menu de jeu complet pour expérimenter les différents rôles et l’interaction de notre jeu.

Puis c’est posé la question de l’utilisation et du maniement du type de question en fonction du mode d’affichage, c’est-à-dire définir une question et ses réponses en fonction du type de visuel désiré (Boutton radio, array list …. ).

Ainsi que le but et déroulement des parties, ici, il était question de l’affichage des question et des réponses envoyés par le joueur pour lui montrer si oui ou non ses réponses sont correctes.

Mais un ressenti de frustration qui est celui de la non mis en place d’un timer de contrôle du jeu ainsi que d’une meilleure ergonomie pour notre site avec une meilleure utilisation du JS.

Globalement pour le travail effectuer vis-à-vis des fonctionnalités demandées nous notons notre rendement sur 7.5 pour le rendu final du projet.

1. Conclusion et ressenti

Pour conclure, nous avons démarré ce projet de programmation web en tant que des amateurs de programmation. Mais lors de ce projet, nous avons pu mettre en pratique nos connaissances théoriques et pratiques des logiciels web que nous avions appris durant les premiers moi de ce semestre, tout en étant confronter aux difficultés réelles de la programmation en html et Php. Après notre rapide intégration dans ce cours, nous avons eu l’occasion de réaliser plusieurs recherches Sur Internet, notamment sur les classes, le model MVC et autres. Ce projet a été enrichissant pour nous, car il nous a permis de découvrir davantage certaines fonctionnalités du language php et d’y faire face concrètement aux différents enjeux à travers nos erreurs, bugs et recherches. Malgré le temps très cours qui nous a été donner, nous avons pu réaliser une application web fonctionnelle, et nous en sommes content du travail que nous avions fournis et NOUS VOUS DISONS MERCI POUR CE PROJET.