Ergonomie & développement d’une SPA animée

**8Bit Danish**

|  |  |
| --- | --- |
| **Auteur 1** | CRAPS Dorian |
| **DAuteur 2** | DE COEN Julien |
| **Auteur 3** | QUISQUATER Martin |
| **Auteur 4** | PLATIAU Quentin |
| **Auteur 5** | TORRES SILVA Gabriel |
| **Date** | 01.11.2022 |
| **Référence** | WEB2-2022-PROJECT-GROUP-16 |
| **Version** | 1.0 |

Contents

[1 Objectif du projet 3](#_Toc122085505)

[2 Conception & Implémentation 3](#_Toc122085506)

[2.1 Code repositories 3](#_Toc122085507)

[2.2 Secrets éventuels pour vos API ou base de données 3](#_Toc122085508)

[2.3 Documentation de votre API 3](#_Toc122085509)

[2.4 Déploiement de vos applications 3](#_Toc122085510)

[2.5 Code réutilisé 3](#_Toc122085511)

[drawsgood 4](#_Toc122085512)

[3 Analyse des résultats par le groupe 3](#_Toc122085513)

[3.1 Evaluation du résultat par rapport au planning des tâches et des cas d’utilisation 3](#_Toc122085514)

[3.2 Audit ergonomique de votre projet 4](#_Toc122085515)

[3.3 Difficultés techniques rencontrées 4](#_Toc122085516)

[3.4 Conseils pour appliquer cette technologie 4](#_Toc122085517)

[3.5 Quels sont les points positifs à la manière dont s’est déroulée la collaboration au sein du groupe ? 4](#_Toc122085518)

[3.6 Quels sont les points qui seraient à améliorer pour de futures collaborations ? 4](#_Toc122085519)

[4 Présentation vidéo 4](#_Toc122085520)

# Objectif du projet

L’objectif de notre projet est de recréer un univers 8bit/retro qui rappelle les premières décennies de l’internet grand public.

Pour ce faire, nous avons décidé de nous lancer dans la création d’un Danish (également appelé bataille Norvégienne) dans lequel le/la joueur/joueuse pourrait affronter, au choix, une IA ou 1 à 3 autres joueurs en ligne.

Nous avons à cœur de recréer ce jeu auquel nous aimons jouer sur notre temps libre et qui n’est que très peu voire pas du tout présent sur internet.

# Besoins techniques

Nous avons décidé de partir sur un projet propre en utilisant le strict minimum. Coder en utilisant tous les avantages du langage JavaScript en y ajoutant uniquement les ressources externes tel que Bootstrap, par exemple.

# Conception & Implémentation

## Code repositories

* URL pour le web repository public associé à votre projet :

<https://github.com/e-vinci/web2-2022-project-group-16>

## Secrets éventuels pour vos API ou base de données

*Le secret de jwSecret est ‘danish’*

## Documentation de votre API

* Tableaux représentant les opérations de votre API ou lien vers la documentation de votre API :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| URI | Méthode HTTP | Auths | Opération |
| auths/get | GET | OUI | Voir liste des utilisateurs |
| auths/login | POST | OUI | Connexion utilisateur |
| auths/register | POST | OUI | Enregistrer un nouveau utilisateur |
| score/losegame | POST | NON | Ajoute une partie défaite |
| score/wingame | POST | NON | Ajoute une partie gagné |
| score/numberGame | POST | NON | Cherche le nombre de partie jouées par un utilisateur |
| score/listOrder | GET | NON | Trie les utilisateurs dans l’ordre décroissant en fonction du nombre de victoire \* le nombre de partie jouées |

## Déploiement de vos applications

* **URL de votre frontend déployé :**   
  https://crapsdorian.github.io/8BisDanish/
* **URL de votre RESTful API déployée :**   
  https://projetwebvinci.azurewebsites.net/

## Code réutilisé

| **Chemin du fichier où se trouve le code réutilisé** | **Auteur du code source réutilisé** | **URL où le code réutilisé est disponible** | **Raison de la réutilisation du code** |
| --- | --- | --- | --- |
| *frontend\src\img\Cards.png* | drawsgood | https://drawsgood.itch.io/8bit-deck-card-assets |  |

# Analyse des résultats par le groupe

## Evaluation du résultat par rapport au planning des tâches et des cas d’utilisation

Dans l’ensemble les objectifs concernant le cœur du projet c’est-à-dire le jeu en lui-même ont été atteints. Cependant, certaines fonctionnalités n’ont pas pu être implémentées telle que le fait de pouvoir jouer plusieurs cartes et les parties joueurs contre joueurs. À la place de l’option de personnalisation de carte et d’avatar, un système de score a été mis en place prenant en compte le nombre de partie jouées et gagnées.

Les points d’amélioration sur lesquels il faudra faire attention à l’avenir est surtout l’optimisation du code, le fine tuning et la normalisation des différentes pages pour qu’elles aient toutes une structure commune.

## Audit ergonomique de votre projet

Pour le projet, nous avons décidé de regrouper au maximum les éléments importants au centre de la page. On a respecté la lecture en Z, car en haut à gauche, il y a le bouton Back (pour revenir en arrière), en haut à droite le bouton pour se connecter, ensuite aux milieux il y a le menu, en bas à gauche il y a le son et pour terminer en bas à droite il y a les règles, nous avons placé les règles-là, car la majorité des internautes connaissent les règles. Nous avons décidé de mettre un plateau de jeu pour rendre l’expérience utilisateur plus immersive. Le site comporte une musique de fond, mais un utilisateur ne veut pas forcément écouter de la musique alors il y a une fonctionnalité pour couper la musique, et aussi, il y a moyen de modifier le volume de la musique directement sur le site pour éviter à l’utilisateur de se rendre soit sur son clavier, soit se rendre dans les réglages et faire perdre du temps.

## Difficultés techniques rencontrées

1. Lier l’api au frontend
2. Gérer les différents effets des cartes
3. Gestion d’un tour de jeu
4. Gestion d’une session

## Conseils pour appliquer cette technologie

Avant de se lancer dans ce genre de projet, il faut bien faire attention aux différents éléments qui vont constituer le cœur du projet et voir comment tout doit s’articuler autour de cette base.

Il ne faut pas vouloir en faire de trop et se limiter au fonctionnement de base et ensuite décider de rajouter l’une ou l’autre fonctionnalité. Il faut d’abord s’assurer que le(s) script(s) fonctionne(nt) indépendamment pour ensuite les associer, un peu à la manière d’un puzzle.

Un conseil que nous aurions à donner serait celui d’utiliser correctement le gestionnaire de projet et se poser de vrais deadlines pour les différentes parties à implémenter. Essayer un maximum de rester en contact avec son groupe, toujours communiquer le plus possible et faire en sorte que chaque membre du groupe ait une ou plusieurs tâches distinctes, sauf s’il y a besoin d’être plusieurs dessus.

Nous conseillons plusieurs sites tels que Codepen, Awwwards, Itch.io, Pexels. Ceux-ci permettant de trouver rapidement de l’inspiration et des assets en open source à utiliser dans son projet. (sans oublier de créditer la ou les personnes concernées si besoin).

## Quels sont les points positifs à la manière dont s’est déroulée la collaboration au sein du groupe ?

La plupart du temps, nous avons su coordonner notre travail en divisant la charge entre le développement frontend et backend. Il y a donc eu une équipe de deux étudiants pour le frontend et trois pour le backend.

Nous avons rapidement su adopter un workflow adapté sur GitHub pour éviter un maximum les conflits entre les différents membres du groupe.

Nous avons également réussi à nous motiver les uns les autres grâce notamment aux cours en session et l’aide des professeurs lorsque nous avions un doute ou une demande de conseil sur un point en particulier, ce qui nous a permis d’avancer à temps pour rendre le projet complet.

## Quels sont les points qui seraient à améliorer pour de futures collaborations ?

Nous pensons qu’il faudrait continuer à pousser l’aspect collaboratif du projet, ne pas hésiter à réserver des moments pour travailler ensemble même en dehors des cours, pouvoir se poser les questions entre nous.

# Présentation vidéo

*Voici les exigences associées à votre présentation vidéo :*

* *Elle doit viser une durée de 5 minutes, et ne peut pas dépasser 10 minutes.*
* *Elle doit être visible sous youtube par n’importe qui possédant son URL. Sa visibilité doit donc être en ‘’Unlisted" ou "Public", mais pas « Private » !*
* *Elle se basera principalement :*
  + *sur la présentation de votre application web : exécution, en live, de votre API et du frontend ;*
  + *la présentation de l’expérience utilisateur ;*
* *Elle pourra aussi se baser sur d’autre(s) point(s) éventuel(s) vous permettant de vendre au mieux votre travail.*
* *Votre présentation devra être bien visible et audible.*
* *Il serait bien que celle-ci soit bien structurée, notamment via l’affichage éventuel de titres.*
* *Vous pouvez ajouter une bande son, et des images, mais seulement si celles-ci respectent les droits d’auteurs.*
* *Vous veillerez à ce que, dans la description de votre vidéo, vous fournissiez les liens vers le web repository associé à votre projet ainsi que l’URL vers le frontend déployé.  
  L’idée est que si un projet intéresse des visiteurs de votre repo, ils aient accès à tout ce qui est nécessaire pour bien le comprendre, voire pour le réutiliser, sous réserve de bien citer vos ressources.*

*En plus de ces exigences, la présentation vidéo a pour but de vendre un projet qui vous tient à cœur. Il est possible que si le résultat soit accrocheur, les enseignants demandent votre autorisation afin de rendre votre projet public. Avec votre autorisation, nous pourrions notamment présenter votre projet lors de salons d’étudiants, soit via votre vidéo, ou directement en exécutant votre application déployée sur le cloud.*

*Le site* [*https://e-vinci.github.io/web2/*](https://e-vinci.github.io/web2/) *présentera les projets qui auront été sélectionnés pour être publics. De plus, vous pourriez utiliser vos projets comme portfolio pour vos futurs employeurs.*

*Pour créer votre vidéo, avant de la mettre sous youtube, veillez à ce que celle-ci soit bien visible et bien audible. Nous vous recommandons :*

* *de la réaliser au format 1920 X 1080*
* *d’utiliser un logiciel gratuit pour la réaliser. Voici ceux que nous pouvons vous conseiller :*
  + [*https://obsproject.com/*](https://obsproject.com/)*: logiciel open source demandant un temps d’adaptation, mais permettant de faire énormément*
  + [*https://www.loom.com/*](https://www.loom.com/)*: logiciel pouvant être utilisé gratuitement sous réserve d’accepter un logo. Très facile d’utilisation.*
  + [*https://screencast-o-matic.com/*](https://screencast-o-matic.com/)*: logiciel pouvant être utilisé gratuitement sous réserve d’accepter un logo. Très facile d’utilisation.*

*Veuillez indiquer le lien vers la vidéo youtube que vous avez créée sur le site* [*https://e-vinci.github.io/web2/project-page*](https://e-vinci.github.io/web2/project-page)*. Pour ce faire, veuillez modifier le champ « Vidéo de présentation ».*

*De plus, veuillez indiquer ci-dessous ce lien :*

Lien vers la vidéo youtube : <https://youtu.be/IiVwvQWE7WQ>