

14/05/2023

# Rapport du Projet Pokémon



Loïc LEBRAT Macéo Fauchier  
UCA

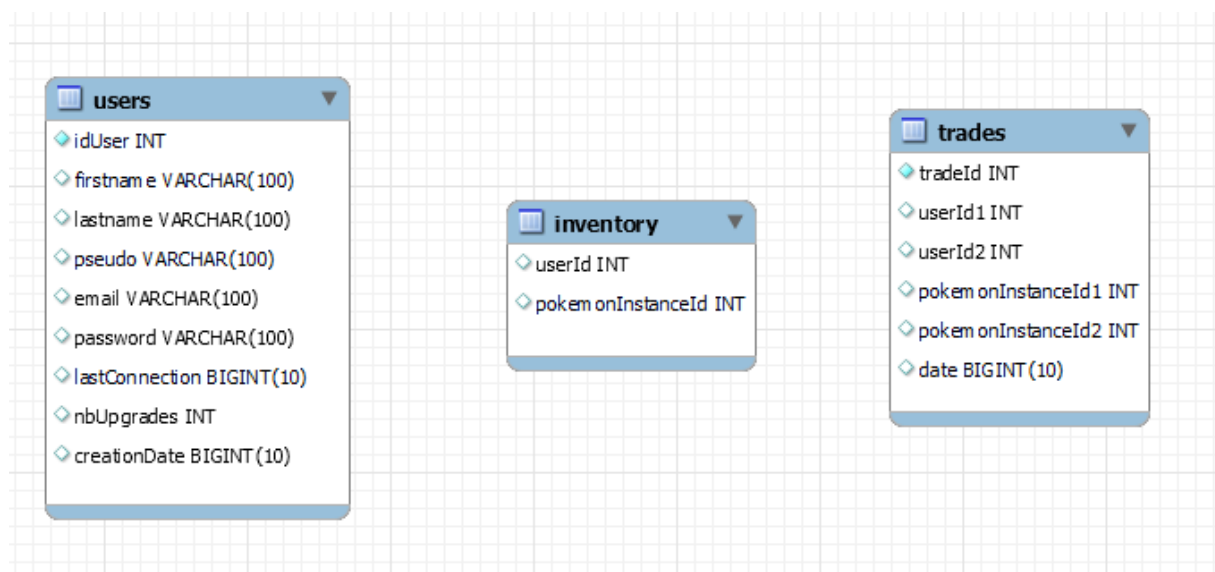
## INTRODUCTION

Ce rapport vous présentera la création de notre projet web dédié à la collection et l'échange de Pokémons. Dans ce rapport, nous allons expliquer comment nous avons créé ce projet, qui permet de collectionner des Pokémons afin de tous les posséder et de les échanger avec d'autres utilisateurs.

Pour ce projet, les fonctionnalités que nous avons jugé importantes sont la collection de pokémon, l'amélioration de ces derniers et l'échange entre utilisateurs. En effet, l'utilisateur reçoit un pokémon lors de sa première connexion puis il pourra en recevoir un nouveau toutes les 24h à chaque connexion. Nous avons donc pensé qu'il était important pour l'utilisateur de pouvoir voir ses pokémons. Aussi, l'utilisateur peut attribuer 5 points de niveaux à n'importe quel pokémon existant dans le jeu. Enfin, au vue du fait que l'utilisateur peut posséder des pokémons et a pour but de tous les collectionner, il doit pouvoir échanger les pokémons qu'il a en double, et pas seulement, avec ceux d'autres utilisateurs.

Les principales classes de notre application sont les suivantes :

- La classe 'PokemonDAO'. Cette classe permet la création d'un pokémon grâce à sa requête de type 'JSON'.
- La classe 'UserDAO'. Cette classe permet la création d'un utilisateur dans la base de donnée. Elle permet aussi l'interaction de tout ce qui touche à l'utilisateur : la connexion et les différentes actions actualisées chaque 24h.
- La classe 'InventoryDAO'. Cette classe permet d'accéder à la base de données sous la forme d'un tuple (userid, pokemonid) afin de savoir quel utilisateur possède quels pokémons.
- La classe 'TradeDAO'. Cette classe possède toutes les méthodes pour accéder à la base de données afin de gérer les échanges de pokémons entre les joueurs.



Les codes de statuts http 200, 401, 404, 409, et 429 ont été utilisés dans ce projet pour répondre aux différents besoins rencontrés dans l'interaction serveur – client afin de fournir les réponses appropriées.

Nous avons fourni la javadoc pour ce projet, le fichier dans lequel elle se trouve se nomme : 'docs.html' et se trouve à la racine du projet.

Nous avons décidé de coder la partie client de notre site, nous avons pensé que cela sera plus pratique pour se balader dans l'application. Lorsque nous ouvrons l'application, nous arrivons sur la page de connexion ou d'inscription. Une fois connecté nous tombons sur notre profil, sur cette page nous pouvons voir de nombreuses informations sur nous telles que notre nom, notre nombre de pokémon ou encore notre nombre de demandes d'échanges. Au bas de la page nous avons aussi nos pokémons ainsi que des informations sur ces derniers et leur photo. Nous avons accès à un pokédex dans lequel nous pouvons voir tous les pokémons disponibles sur le site. Enfin, nous avons accès à une liste d'utilisateurs qui permet la navigation vers ces derniers afin de voir les pokémons possédés et éventuellement pouvoir leur proposer un échange. Il est aussi possible de se déconnecter de l'application. L'interface graphique de notre application est uniquement prévue pour un écran d'ordinateur.

#### Déroulement du projet :

Lorsque le serveur est lancé, le serveur va, tout d'abord, charger les 1010 pokémons afin de pouvoir manipuler n'importe quel pokémon dès le lancement du serveur. Nous avons décidé de tous les charger au lancement du serveur et non petit à petit pendant la navigation du client puisque notre projet possède une interface "Pokédex" qui répertorie et donc affiche les 1010 pokémons. Lors de la première connexion au site, nous arrivons sur la page de login / signin uniquement si le cookie de connexion n'est pas présent. Pour revenir à la page de login / signin il faudra donc se déconnecter de la session active. Lors de l'affichage de l'inventaire de l'utilisateur présent, nous avons 2 actions possibles : la première qui permet d'afficher les échanges proposés et éventuellement accepter ou refuser l'échange. La seconde action possible est le fait d'accéder à la page d'un pokémon pour avoir accès aux options d'échange et d'amélioration. L'échange est quant à lui, est uniquement possible si le pokémon affiché n'est pas le pokémon possédé ! L'amélioration est possible 5 fois par jour par utilisateur si le pokémon n'est pas déjà au niveau 100 ou si l'utilisateur n'a pas utilisé ses améliorations journalières. Dans la barre de navigation, nous avons accès à 2 autres pages : le pokédex qui va afficher les 1010 pokémons et la liste des utilisateurs inscrits. Cette page permet d'accéder à l'inventaire des autres utilisateurs, et donc d'échanger ou d'améliorer des pokémons que nous ne possédons pas. La page de déconnexion va uniquement supprimer les cookies et donc automatiquement ramener vers la page de login / signin. Dans les logs du

serveur, nous avons affiché 5 pseudos et mots de passe de comptes initialement créés qui possèdent chacun des pokémons et des échanges.

## **CONCLUSION**

En conclusion, nous sommes fiers de présenter notre application web dédiée à la collection et à l'échange de pokémons. Nous avons mis en place une plateforme qui permet aux utilisateurs de collecter des pokémons, de les échanger avec d'autres utilisateurs et de découvrir de nouveaux pokémons pour enrichir leur collection. Nous avons travaillé dur pour développer cette application, en faisant face à différents défis techniques, mais nous sommes convaincus que le résultat est à la hauteur des attentes.

Pour lancer le programme il vous suffit de taper la commande : 'gradlew run' dans votre terminal en vous plaçant dans le bon dossier si vous êtes sous Windows et './gradlew run' sous linux puis de vous rendre sur le localhost :8081 dans votre moteur de recherche. Il faut environ 6minutes pour lancer le programme.