

# Projet Technologique : Développement d'une Application Web pour une Boutique de Jeux de Société

## Objectif du Projet

Vous devez développer une application web pour une boutique de jeux de société en utilisant les technologies suivantes : **HTML, CSS, JavaScript, PHP et MySQL**.

Le projet sera réalisé en trinômes et devra comprendre **la conception, le développement et la mise en ligne** d'une plateforme interactive permettant la gestion des jeux de société et des événements associés.

---

## I. Cahier des Charges

### 1. Fonctionnalités principales

L'application doit comporter au moins 6 pages du côté utilisateur simple :

- page d'accueil
- page catalogue
- page détail d'un jeu
- page événements
- page détail d'un événement
- page inscription à un événement

et les pages nécessaires du côté administration :

- Saisie des informations d'un jeu
- Saisie des informations d'un événement
- Consultation des jeux
- Consultation des événements
- Tableau de bord de suivi des événements

## 1. Page d'accueil

La page d'accueil doit proposer un menu d'accès aux autres pages de l'application ainsi que la liste des 5 derniers jeux ajoutés et des 5 prochains événements à venir (incluant celui du jour en cours si il y en a un).

Sur la page d'accueil, vous devez afficher pour chaque jeux : un visuel réduit, le nom et l'année de sortie du jeu ainsi que son genre et son type. Pour les événements, vous devez présenter au minimum la date de l'événement, la durée, le titre et le nombre de participants inscrits ainsi que le nombre de places disponibles.

## 2. Catalogue des Jeux

Le catalogue de jeux présente, de manière succincte, les jeux de société disponibles dans la boutique.

Chaque jeu présenté sur le catalogue comprend un **visuel photo**, une **description brève** et le type et genre du jeu. En cliquant sur le jeu, on accède à une page détaillée permettant de consulter les détails du jeux, un **résumé des règles**, des **photos supplémentaires**, **liens vers des vidéos ou fichiers PDF**.

## 3. Les événements

Une page doit permettre aux visiteurs de visualiser, trier et rechercher les événements pendant lesquels ils pourront tester les jeux en boutique.

Un événement est limité en nombre de participants et dure soit une demi-journée, soit une journée soit un weekend.

Les visiteurs pourront s'inscrire en ligne pour participer à un événement avec **leur nom, prénom, email, nombre d'accompagnants et préférences de jeux**. Pour la préférence des jeux, ils pourront simplement cocher une case présente devant le nom du jeux mais dans la limite de 3 jeux.

La validation de leur inscription leur sera transmise par l'administrateur par mail uniquement.

## 4. Administration

L'interface d'administration donne lieu aux utilisateurs identifiés en tant qu'administrateur aux fonctions de gestion des jeux et des événements:

- ajouter/modifier/supprimer des jeux
- ajouter/modifier/supprimer des événements.
- Gérer les inscriptions aux événements
- Suivi des événements avec la liste des participants, des inscrits et des participant en attente de validation de leur inscription

## 5. **Responsive Design**

- L'application doit être accessible depuis un smartphone, une tablette ou un ordinateur.

## 6. **Bonus**

- Possibilité d'envoyer un **email automatique** aux participants pour leur rappeler un événement.

# II. Phases du Projet et Réalisation

## 1. Phase 1 : Analyse et Modélisation

- Rédaction du **cahier des charges technique**.
- Conception de la **base de données MySQL** avec **modélisation MCD, MLD**.
- Identification des **entités principales** (Jeux, Événements, Participants, Administrateurs).
- Réalisation de **maquettes UI/UX** pour le frontend (Adobe XD, Figma, etc.).

## 2. Phase 2 : Développement Backend et Base de Données

- Création des tables SQL et relations entre les entités.
- Développement des scripts PHP pour l'ajout, la modification, la suppression et la lecture des données.
- Mise en place de l'authentification des administrateurs.
- Gestion des inscriptions aux événements.

## 3. Phase 3 : Développement Frontend

- Intégration des pages HTML/CSS en respectant les maquettes.
- Ajout d'interactivité avec JavaScript (AJAX pour la mise à jour dynamique des données).
- Test sur différents supports (PC, tablette, mobile).

## 4. Phase 4 : Tests et Validation

- Vérification du bon fonctionnement des différents modules.
- Correction des bugs.
- Amélioration des performances et optimisations.

## 5. Phase 5 : Présentation et Déploiement

- Présentation du projet en trinôme avec une démo live.
- Explication des choix techniques et fonctionnels.
- Possibilité de déploiement sur un serveur pour test en conditions réelles.

## III. Règles de Gestion

### 1. Gestion des Jeux

- Chaque jeu possède un **nom unique** et doit avoir au moins une photo et un descriptif court. Il est également possible d'associer un texte long contenant les règles du jeu résumées.
- Un jeu peut avoir plusieurs ressources associées (vidéos, PDF, images).

### 2. Gestion des Événements

- Un événement est lié à plusieurs jeux.
- Le nombre de participants est limité par la capacité d'accueil.
- Un participant ne peut s'inscrire qu'une seule fois par événement.
- Un participant ne peut choisir au maximum que 3 jeux à tester pendant un événement

### 3. Gestion des Participants

- Chaque participant doit fournir un email valide.
- Un participant peut être accompagné (nombre d'accompagnants à définir).
- Possibilité de désinscription avant l'événement.
- Les participants sont informés par mail de la validation de leur inscription

### 4. Gestion des Administrateurs

- Un administrateur doit s'authentifier pour modifier les jeux et les événements.
- Seuls les administrateurs peuvent accéder au dashboard de suivi.

## IV. Modalités d'évaluation

Critère	Note /20
Travail, organisation, présentation	20%
Modélisation et maquettage	30%
Code et technique	50%

Chaque groupe, composé de 4 participants au maximum, devra présenter son projet devant la classe et expliquer les technologies utilisées.

Chaque groupe devra désigner un chef de projet qui sera en charge d'organiser le travail et la réalisation des tâches, de s'assurer que les étapes nécessaires à la réalisation, rédaction et production sont respectées et se chargera des communications avec les intervenants et coachs.

## V. Rendu Final

- Un dépôt GitHub contenant le code source.
- Une présentation de 15 minutes (démonstration + explication technique).

## Ressources utiles

- [Documentation PHP](#)
- [MySQL Tutorial](#)
- [CSS Responsive Design](#)
- [JavaScript Fetch API](#)

Bon courage ! 🚀