



Compte-rendu MPM

« PaintFusion »



Ce projet à été fait par Matthieu VANCAYZEELE, Maxence MORAND , Raphaël INGARDIN et Wiliam PARQUET

I) INTRO

Notre projet est de faire une nouvelle version du site de l'association « PaintFusion », l'association organise des tournois de jeux-vidéo (notamment League Of Legends).

Note but était de leurs faire un site proposant une interface pour la création et la gestion du tournoi. Au vu des objectifs fixés, nous avons choisi, et il a été accepté que l'on mène ce projet à quatre personnes.

II) DEVELOPPEMENT

Pour le site nous avons utilisé une base de donn  avec MySQL, du PHP avec l'extension PDO et la librairie JQuery, du html5, css3, et quelques lignes de JavaScript.

Tout le css est dans le dossier style.

Pour ce qui est des conventions de nommage, nous avons d velopp  chacun de notre c t  avant de mettre en commun, donc les noms de nos variables sont choisies de mani re assez diff rentes.

Ensuite pour mettre en commun (apr s la fin de l'ann e scolaire) nous avons utilis  la plateforme « GitHub » ce qui explique que nous n'ayons de code interm diaire   vous rendre.

III) ADMINISTRATION (g r  par Maxence MORAND)

Le dossier _admin regroupe tous les fichiers qui ne sont pas accessibles   l'utilisateur qui n'est pas administrateur, cette v rification est faite par check_admin.php .

Un tournoi s'effectue en quatre phases :

L'administrateur cr e un tournoi

_La cr ation : L'utilisateur pourra alors s'inscrire au tournoi.
L'administrateur   acc s   cette liste.

_Le lancement : L'utilisateur ne peut plus s'inscrire et se voit attribuer un  quipe et son  quipe re oit une place dans l'arbre des matchs.

L'administrateur peut ajouter de fausses  quipes si n cessaire

Pendant le d roulement du tournoi l'administrateur doit cr er le match puis d signer le vainqueur. Les  quipes cr  es sont  quilibr s en fonction du niveau des joueurs.

_L'arr t : L'utilisateur voit les compositions des  quipes et l'arbre, d signant le vainqueur du tournoi, avec un message disant que les r compenses n'ont pas encore  t  distribu es.

L'administrateur n'interagit plus avec la base de donn es, il attend que les joueurs re oivent les r compenses pour archiver le tournoi

_L'archivage : L'utilisateur et l'administrateur ne peuvent que consulter les r sultats et les  quipes participant au tournoi en question

IV)API(géré par Matthieu VANCAYZEELE)

Riot Games, qui développe League Of Legends, met à disposition interface de programmation (API) qui nous permet d'interagir avec le jeu.

Nous avons utilisé cette API pour avoir des informations, comme le niveau, le classement ou encore le classement du joueur.

Pour participer à un tournoi, le jeu demande un code d'identification que notre site est capable de délivrer a joueur grâce à cette API.

L'API nous permet aussi de proposer un visionnage en directe de la partie en cours. Cependant suite à l'overflow d'un INT l'API a été récemment mise à jour donc cette partie en indisponible pour le moment.

V)INTERFACE UTILISATEUR (géré par Matthieu VANCAYZEELE et Maxence MORAND)

Pour entrer sur le site l'utilisateur est obligé de si connecter, il a alors accès à la page d'accueil ou il y a le récapitulatif des différents tournois mais aussi à sa page de profil, ou est présent son pseudo pour le site, son pseudo dans le jeu,diverses informations récupérées par l'API, une description modifiable et trois sélecteur ou le joueur peut choisir ses personnages favoris.

Lors d'un match chaque utilisateur a accès a une page avec le récapitulatif du-dit math et a la possibilité de le regarder.

(géré par Raphaël INGARDIN)

Chaque équipe de chaque tournoi à aussi une page à elle, elle se compose d'une brève description du chaque joueur avec ses personnages favoris et le poste qu'il aimerait occuper, la possibilité de changer le nom de l'équipe, et un chat qui est disponible que pour les membres de l'équipe.

VI)TRAVAIL D'EQUIPE

La répartition du travail à été très inégale.

Nous aurions dû prendre plus de temps au démarrage, pour mettre en place les standard et l'architecture du site.

Par contre nous n'avons pas eu de problème avec Paintfusion qui on été très conciliants.

VII)AMELIORATION POSSIBLE

Nous somme particulièrement fière de certaines parties du site mais nous pensons pouvoir faire mieux.

Un des premier point à améliorer serais la qualité du code et sa lisibilité, qui est exécrable.

Bien entendu on va finir les pages manquantes et le css.

Aussi nous pouvons apporter des améliorations au niveau de la création des équipes, faire en sorte que le joueur puisse faire prendre en compte son poste favori. Et faire en sorte que les personnages joués lors d'un match soient affiché sur la page du match en faisant marcher la nouvelle version de l'API, et l'automatisation de certaine tache pour faciliter me travail de l'administrateur.