

# Developpement Web Rapport de Projet

Cassagne Manon | Meyer Charlie | Ordronneau Luca

2019



## 1 Choix du sujet

Dans le cadre de notre initiation au développement Web, nous avons eu un projet à réaliser en fin de semestre. Trois sujets nous ont été proposés : "EISTI'GAME", "EISTI'BOOK" et "EISTI'NET". Nous avons choisi de traiter le sujet "EISTI'GAME" car les deux autres nous intéressaient moins, et nous nous sommes dit que nous prendrions plus de plaisir à coder un jeu vidéo.

Nous avons choisi de coder le jeu Tiger-Runner car c'est le jeu qui nous intéressait le plus parmi les jeux proposés.

## 2 Analyse

Les sujets qui nous sont proposés sont assez vagues. Nous avons donc pu analyser le sujet EISTI'GAME à notre manière.

### 2.1 Accueil

Tout d'abord, nous avons réfléchi au jeu que nous allions implémenter. Il nous paraissait évident que celui-ci figure sur la page d'accueil de notre site. Nous l'avons implémenté de façon à ce que n'importe quel utilisateur puisse jouer. En revanche, pour que le score soit enregistré, il faut que le joueur soit inscrit et connecté.

### 2.2 Inscription

Ensuite, nous avons donc réfléchi aux inscriptions. Nous avons créé une page où l'utilisateur qui souhaite s'inscrire doit entrer les informations suivantes :

- Nom
- Prénom
- Adresse mail
- Une biographie qui correspond à quelques informations personnelles que l'utilisateur peut rentrer s'il le souhaite. *Ce champs est facultatif.*
- Sexe
- Adresse complète : numéro de rue, rue, code postal, ville
- Mot de passe

Une fois que l'utilisateur est inscrit, il doit pouvoir avoir accès à toutes les fonctions du site. Il peut jouer, son score est enregistré automatiquement et il peut consulter ses scores. Il peut également consulter le classement général, chercher un autre profil parmi ceux des inscrits, et échanger avec eux via une messagerie.

## 2.3 Déconnexion

Une fois que le joueur est inscrit il est automatiquement connecté sur notre site. Il peut se déconnecter n'importe quand en cliquant sur le bouton *Déconnexion*.

## 2.4 Connexion

Pour se connecter, le joueur a simplement à entrer son adresse mail et son mot de passe. Une fois qu'il est connecté, il a accès à toutes les fonctions citées dans la partie inscription. Nous allons les détailler par la suite.

## 2.5 Chercher un profil

Pour chercher un profil, l'utilisateur doit simplement entrer le nom et le prénom de la personne qu'il recherche. Si le profil n'existe pas, l'utilisateur en est informé. Si le profil existe, l'utilisateur tombe directement sur la page du profil qu'il a recherché.

## 2.6 Profil

### 2.6.1 Profil d'un joueur

Une fois que nous sommes sur le profil d'un joueur, nous avons accès à ses informations personnelles : nom, prénom, sexe, adresse mail et biographie. Nous voyons ses meilleurs scores. Nous pouvons également lui envoyer un message, l'ajouter en tant qu'ami ou le bloquer.

### 2.6.2 Profil personnel

Lorsque nous sommes sur notre profil personnel, nous avons accès à nos informations personnelles (citées ci-dessus). De plus, nous avons une fenêtre avec nos informations privées qui contient notre adresse ainsi qu'une section pour changer notre mot de passe. Nous avons notre liste d'amis ainsi que notre messagerie. En sélectionnant un ami, nous pouvons lui envoyer un message depuis cette page.

## 2.7 Messagerie

Nous avons créé une messagerie afin que les utilisateurs puissent communiquer entre eux. Nous avons fait le choix de la coder de la même façon qu'un "forum" et pas en tant qu'une messagerie instantanée. Nous entendons par là que lorsque l'on envoie un message à un utilisateur, nous ne recevons pas sa réponse instantanément. Nous devons charger de nouveau la page. Nous pouvons supprimer nos propres messages ou bien signaler les messages que l'on reçoit si on les considère suspects ou malveillants. Ils seront donc envoyés à l'administrateur du site qui pourra juger de la "dangerosité" du message en question.

## 2.8 Admin

Finalement, nous avons donc créé une page "Admin", dont seul l'administrateur du site a accès. Il a accès aux mêmes fonctionnalités qu'un utilisateur normal mais il détient en plus la liste des personnes inscrites, la liste des messages suspects (signalés par les utilisateurs). Il a également accès à la messagerie de chaque utilisateur.

Bien entendu, nous avons bloqué les autres utilisateurs de ces informations. Seul l'administrateur peut les voir.

### 3 Description de la base de données

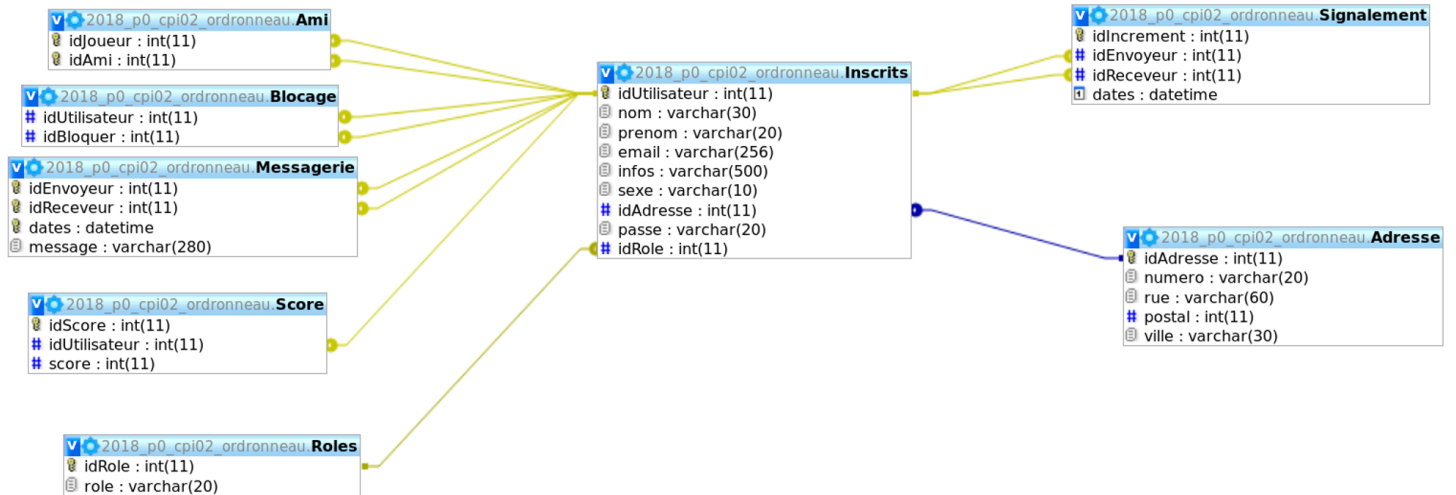


Schéma de notre base de données

Nous avons crée les tables dans l'ordre suivant :

1. Adresse
2. Roles
3. Inscrits
4. Ami
5. Score
6. Messagerie
7. Blocage
8. Signalement

En effet, comme le décrit le schéma ci-dessus, la table **Inscrits** fait référence aux pages **Adresse** et **Roles**. Toutes les autres tables font référence à la table **Inscrits**, c'est pourquoi nous les avons implémenter dans cet ordre.

Dans la table "Adresse", nous décrivons une adresse complète.

La table "Rôle" nous sert à distinguer l'administrateur des autres utilisateurs.

La table "Inscrits" répertorie les différentes informations utiles d'un utilisateur.

La table "Ami" nous permet d'établir les liens entre les inscrits grâce notamment à leurs id.

La table "Score" nous permet d'associer un utilisateur à son score.

La table "Messagerie" permet de répertorier l'envoyeur, le receveur ainsi que le message envoyé et sa date.

La table "Blocage" répertorie les utilisateurs bloqués.

Enfin, la table "Signalement" sert à connaître les messages signalés.

## 4 Répartition des tâches

Voici un tableau récapitulatif de la répartition des tâches dans le cadre de ce projet :

	Charlie	Luca	Manon
CSS	++	++	
Jeu	+++		
Admin	++	++	+
Profil	++	++	+
Inscription		++	+
Connexion		+	++