



Table des matières

Introduction.....	3
Présentation des fonctionnalités.....	4
Page d'accueil.....	4
Fonctionnalités en lien avec les jeux.....	5
Fonctionnalités en lien avec les amis.....	7
Mise en page.....	8
Conclusion.....	9
Annexe.....	10
Diagramme entité-association.....	10
Base de données.....	10

Introduction

Dans le cadre de l'UV IFD1, nous avons comme tâche de réaliser un projet de réseau social de critiques de jeux de plateau. Ce projet avait pour but de mettre en application toutes les connaissances en SQL, PHP et HTML que nous avons acquises au cours de cette première moitié de semestre.

Le premier objectif était de créer une base de données relationnelle qui soit normalisée (3NF) et qui réponde aux besoins de notre projet. Pour ce faire, nous avons créé un diagramme entité-associations. Ce dernier nous a permis d'avoir une vue d'ensemble de notre projet, d'estimer le travail que nous devons réaliser et de nous aider à construire les tables et les liens entre elles de notre base de données.

Une fois cette tâche effectuée, nous nous sommes réparties le travail. Nous avons fait le choix de distribuer certaines fonctionnalités à l'une et les restantes à l'autre. Ainsi nous avons pu coder aussi bien du html que du php. Nous avons comme première mission de coder sans se soucier de la mise en page de toutes les fonctionnalités de base demandées. Ayant fini cette première partie relativement tôt, nous nous sommes attaquées à la mise en page de notre site. Le résultat de ce dernier est le fruit de différents essais. Nous l'avons codé à deux en échangeant nos idées. En parallèle, nous avons ajouté quelques fonctionnalités non demandées qui nous paraissent intéressantes.

Pour la mise en page, l'avis de nos proches fut également d'une grande aide. Nous leur présentions au fur et à mesure le site et leur demandions leur avis, aussi bien sur la mise en page que sur les fonctionnalités. En effet, ayant la tête totalement dans le projet, demander l'avis de personnes extérieures nous a permis de voir que certaines pages n'étaient pas compréhensibles aussi bien du point de vue de leur utilité que du point de vue de leur mode de fonctionnement.

Finalement, le dernier travail fut l'ergonomie. Nous avons retravaillé toutes les pages afin de rendre le code le plus compact possible. Nous avons cherché des alternatives pour éviter les redondances et le rendre le plus lisible possible.

Maintenant il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et qu'à vous laisser surfer sur notre site !

Présentation des fonctionnalités

Page d'accueil

Lorsque l'utilisateur ouvre le site, nous avons fait le choix qu'il arrive sur une page d'accueil lui permettant d'exécuter plusieurs actions. En effet, celles-ci permettent de se connecter, de s'inscrire ou de rechercher des jeux en fonction du bouton sur lequel il va cliquer en haut à droite de l'écran. Cette page d'accueil correspond à la page `form_page_d'accueil.php` de notre projet.

- Se connecter

Si l'utilisateur a déjà un compte sur le site, il peut cliquer sur le bouton se connecter, ce qui le dirigera vers une page générée à partir du fichier `form_connecter.html`, composée d'un formulaire grâce auquel il pourra se connecter. Pour cela il doit renseigner son identifiant, c'est-à-dire soit son pseudo soit son adresse mail, et son mot de passe. Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton se connecter, les données entrées sont envoyées au fichier `connecter.php` et sont comparées à celles de la base de données grâce à une requête SQL. Si elles correspondent à un utilisateur, une session correspondante est ouverte et celui-ci est dirigé vers le menu de son compte généré par le fichier `form_menu.php`.

Au contraire, si les données entrées par l'utilisateur ne correspondent à aucun utilisateur de la base de données, un message d'erreur s'affiche et l'utilisateur est redirigé vers le formulaire de connexion via un clic sur le bouton réessayer.

- S'inscrire

Si l'utilisateur ne possède pas encore de compte sur le site, il peut s'inscrire en cliquant sur le bouton se connecter. Il sera alors dirigé vers une page générée par le fichier `form_ajout_utilisateur.html` contenant un formulaire permettant de s'inscrire. Il devra alors remplir tous les champs de ce formulaire puis cliquer sur le bouton s'inscrire pour envoyer les données au fichier `ajout_utilisateur.php`. S'ils ne sont pas tous remplis, il recevra un message d'erreur et devra recommencer son inscription en remplissant de nouveau le formulaire.

S'il a rempli tous les champs, un contrôle grâce à une requête SQL sera ensuite effectué pour vérifier que le pseudo et l'adresse mail entrés ne correspondent à aucun utilisateur déjà inscrit. Si l'un des deux est déjà présent dans la base de données, l'utilisateur recevra un message d'erreur lui précisant de changer de pseudo ou d'adresse mail en fonction de ce qui est déjà présent dans la base de données. Si ses identifiants sont uniques et ne correspondent à aucun autre enregistré, alors l'utilisateur reçoit un message de confirmation et est dirigé vers le menu de son compte via un clic sur le bouton menu de la page de confirmation.

Fonctionnalités en lien avec les jeux

- Rechercher un jeu

La première action proposée à l'utilisateur est de rechercher un jeu. Pour ce faire, il entre dans la section associée à la page `form_recherche_jeu.html`. Cette page est un formulaire que l'utilisateur doit remplir pour rechercher des jeux. Il peut indiquer un nom de jeu, une édition ou bien un type de jeu. En cliquant sur « Rechercher », cela nous dirige vers la page `recherche_jeu.php`. Cette dernière récupère les données entrées par l'utilisateur dans les sections jeu, édition et type jeu.

Nous avons alors écrit une requête SQL qui permet de sélectionner les noms de jeu, d'éditions, types de jeu et le prix de tous les jeux qui respectent au moins une des données rentrées par l'utilisateur. A noter que nous avons ajouté la fonction `LIKE` pour identifier tous les noms de jeu ou d'édition qui portent la chaîne de caractère entrée par l'utilisateur précédemment. Cela permet à l'utilisateur de trouver un jeu qu'il aurait en tête mais dont il ne connaît pas le nom précisément. Nous avons fait le choix de trier cette requête par noms de jeux. L'utilisateur tombe alors sur un tableau affichant le nom, l'édition, le type de jeu, un descriptif, le prix et la note moyenne attribuée à ce jeu.

Pour cet affichage, nous avons utilisé un `while` qui parcourt toutes les lignes récupérées par la requête SQL précédemment effectuée. Afin d'afficher la note moyenne, nous avons entré une nouvelle requête SQL intégrant un `ROUND(AVG())` afin d'obtenir une moyenne à 10^{-1} près. Finalement les noms des jeux sont affichés sous forme de boutons. Ainsi en cliquant sur ces boutons, l'utilisateur peut avoir des informations complémentaires sur ce jeu.

Pour finir, si l'utilisateur souhaite retourner au menu, un bouton `MENU` nous redirigeant sur le formulaire du menu a été implanté. Prenons le cas où l'utilisateur décide de cliquer sur un nom de jeu. Ce bouton prendra comme nom le nom du jeu en question et nous dirige vers la page `caracteristique_jeu.php`. Sur cette page, pour nous faciliter le travail, nous avons fait le choix de passer la variable contenant le nom du jeu en variable de session. Puis une requête SQL récupère toutes les données relatives au jeu sélectionné issues de la table `jeu`. Cette page va se découper en trois sous blocs.

En premier l'utilisateur aura en haut toutes les informations relatives au jeu qu'il avait déjà pu voir précédemment tel que le prix, l'édition et le type de jeu auquel il appartient.

Puis nous avons fait deux cas de figure : l'utilisateur n'a pas de compte (dans ce cas l'utilisateur vient de la page d'accueil) et l'utilisateur recherche des jeux avec son compte. Dans les deux cas, l'utilisateur trouvera sur sa gauche un tableau. Dans la première situation ce tableau ne fera apparaître que les critiques avec le pseudo associé à la personne qui l'a rédigé, deux colonnes comptant respectivement le nombre de personnes trouvant la critique pertinente et celui ne la trouvant pas intéressante. Enfin une colonne avec la note attribuée par l'utilisateur de la même ligne. Si l'utilisateur recherchant des jeux est connecté à son compte, une sixième colonne apparaît lui permettant de noter les critiques. Cela passe par l'intermédiaire de deux boutons radio et d'un bouton donner son avis de type `submit`. En cliquant sur ce dernier cela nous envoie sur la page `ajout_avis_critique.php`. Dans cette page nous retrouvons une requête SQL `INSERT INTO` qui ajoute dans la table `note_critique` l'id de notre utilisateur, la `note_critique` qui est de type boolean enfin l'id que porte la critique sur laquelle l'utilisateur a donné son avis. L'utilisateur quant à lui tombe sur une page l'informant que son avis a été pris en compte et lui permettant de se rediriger vers le menu.

Mais revenons à notre page `caracteristique_jeu`. La dernière section qui s'offre à l'utilisateur se trouve sur la droite de l'écran. Cette dernière diffère également en fonction de si l'utilisateur est connecté ou non. Dans le premier cas, nous lui proposons de rentrer une critique ou une note au jeu en question (s'il n'a pas déjà donné son avis. Dans ce cas, un message lui indiquant qu'il a déjà noté ou donné son avis sur le jeu s'affiche). La note est comprise entre 0 et 10. En cliquant sur ajouter cela nous

amène à ajout_critique.php qui comme pour l'ajout de l'avis sur une critique met en jeu une requête INSERT INTO intégrant la note et ou le critique à notre base de données et en informant l'utilisateur. Au contraire, si l'utilisateur ne souhaite rien ajouter et revenir au menu, un bouton MENU lui est proposé.

Dans le cas où l'utilisateur n'est pas connecté, il retrouvera sur sa droite un message lui indiquant qu'il ne peut ajouter son avis à ce jeu car il n'est pas connecté, nous lui proposons alors de se connecter ou de s'inscrire par le biais de deux boutons submit. Cela le renvoie sur les formulaires d'inscription ou de connexion.

- Ajouter un jeu

La seconde action que l'utilisateur peut faire sur le menu c'est d'ajouter des jeux. En cliquant sur cette rubrique, cela l'amène sur une formulaire d'ajout de jeu (form_ajout_jeu.html). Ce dernier lui propose de remplir le nom du jeu ainsi que l'édition, le prix, le type de jeu et un descriptif qui lui sont associés. En cliquant sur Enregistrer, cela nous redirige vers la page ajout_jeu.html. Cette dernière est composée d'une requête SQL qui insère dans la table jeu de notre base de données toutes les informations que l'utilisateur a entrées.

Pour ne pas avoir une redondance dans notre base de données, une requête permet de sélectionner l'id de l'édition entrée par l'utilisateur. Si un id est retourné alors le nom de l'édition entré par l'utilisateur n'est pas ajouté à la table édition mais cet id est retenu pour l'insérer à la ligne du nouveau jeu entré par l'utilisateur dans la table jeu. Cependant si c'est la première fois que cette édition est saisie, on insère son nom dans la table Edition. De même à l'aide d'une requête sql nous déterminons si un jeu avec la même édition avait déjà été entré par un autre joueur.

Dans le cas où ce jeu existe déjà, un message en informe l'utilisateur et lui propose de revenir au menu et dans ce cas rien ne sera ajouté à la bdd. Le cas échéant, l'utilisateur sera averti que son jeu a bien été ajouté et il peut revenir sur le menu. Nous avons fait le choix de laisser l'utilisateur entrer un jeu déjà existant dans notre bdd avec une édition différente car le design ou le prix d'un jeu peut différer en fonction de l'édition et peut avoir un impact sur l'avis d'un utilisateur quant à ce jeu.

Cependant si l'utilisateur ne remplit pas tous les champs du formulaire, son jeu n'est pas rentré dans notre base de données et un message d'alerte lui prévient qu'il doit rentrer tous les champs.

- Découvrir des jeux

Finalement la dernière rubrique du menu associé aux jeux et celle intitulée découvrir. Cette dernière affiche tout simplement sous forme de tableaux tous les jeux avec leurs caractéristiques (édition, prix, type de jeu) appartenant au type de jeu préféré renseigné par l'utilisateur lors de son inscription (decouvrir.php). Comme pour la recherche de jeux, l'utilisateur peut cliquer sur un jeu pour en voir les avis. Il est alors redirigé vers la même page que celle de la recherche de jeux. Nous trouvions intéressant de proposer ce contenu à l'utilisateur. En effet il est récurrent de voir dans des réseaux sociaux une rubrique découvrir en fonction de nos recherches précédentes ou de préférences que nous aurions rempli à notre inscription

Fonctionnalités en lien avec la notion d'amis

Il nous était demandé d'implémenter des fonctions permettant à l'utilisateur d'indiquer s'il suivait des amis afin de pouvoir consulter les notes mises par ses amis aux différents jeux sur le site. Nous avons donc réalisé les fonctionnalités suivantes :

- Ajout d'un ami

Lorsqu'il est connecté, depuis le menu de son compte un utilisateur a la possibilité d'ajouter un ami lorsqu'il clique sur le bouton « ajouter un ami ». En effet, lorsqu'il choisit ce bouton l'utilisateur se voit proposer un formulaire permettant de rentrer le pseudo d'un autre utilisateur généré par le fichier `form_ajout_amis.html`. Il peut alors renseigner le pseudo de la personne qu'il souhaite ajouter en ami. Ensuite, lorsqu'il soumet le formulaire, les données sont transmises au fichier `gestion_amis.php`. Un contrôle est alors effectué par requête SQL afin de vérifier que le pseudo entré corresponde à un utilisateur existant et qu'il ne soit pas déjà dans la liste des amis de l'utilisateur connecté. Si ces conditions ne sont pas respectées, l'utilisateur reçoit un message d'erreur et est redirigé sur le menu de son compte. Dans le cas où les conditions sont respectées, le nouvel ami est inséré dans la base de données et un message de confirmation est affiché à l'utilisateur dans lequel apparaît le pseudo de l'ami nouvellement ajouté puis il est redirigé vers le menu via un clic sur le bouton menu.

- Consultation des amis

Une fois que l'utilisateur a ajouté des amis, il peut consulter la liste de ses amis via le bouton « voir mes amis » dans le menu de son compte. Cette liste est générée par le fichier `affichage_amis.php` et est composée de tous les amis ajoutés par l'utilisateur. En plus d'afficher les différents amis, elle permet de voir quels utilisateurs sont également amis avec l'utilisateur qui consulte sa liste. Ces utilisateurs qui sont des amis réciproques apparaissent alors de couleur jaune, au contraire des amis non réciproques apparaissent de couleur noire. Un bouton menu est également présent en bas de la liste des amis afin que l'utilisateur puisse revenir au menu du compte facilement.

- Suppression d'un ami

A partir de la liste des amis, l'utilisateur a également la possibilité de supprimer les amis qu'il ne veut plus suivre. Pour cela, à la suite de chaque ami est placé un bouton « supprimer cet ami » qui permet de retirer l'ami de la base de données en envoyant le pseudo de l'ami que l'on veut supprimer au fichier `gestion_amis.php`. Une fois la suppression effectuée par requête SQL, l'utilisateur reçoit un message de confirmation de la suppression de son ami puis il est redirigé vers le menu via un clic sur le bouton menu de la page de confirmation.

- Notes des amis

L'utilisateur connecté peut également consulter les notes que ses amis ont mis aux différents jeux de la plateforme de critique. Il a accès à une page générée par le fichier `notes_amis.php` où toutes ces notes sont affichées en cliquant sur le bouton « Voir les notes de mes amis » dans le menu de son compte. Les notes sont affichées dans un tableau dont chaque ligne contient le pseudo de l'ami, le jeu noté et la note mise au jeu afin de faciliter la lecture de l'utilisateur. Il peut retourner au menu en cliquant sur le bouton menu en bas du tableau.

Nous avons donc implémenté des fonctions qui permettent d'ajouter des amis et de consulter les notes mises par ces amis en ajoutant un contrôle lors de l'ajout d'un ami. En complément, nous avons également ajouté la possibilité de gérer ses amis de façon plus complète en rendant possible la suppression d'un ami.

Mise en page

Nous avons trouvé important de présenter un site avec une belle mise en page et qui soit pratique à utiliser. Nous voulions quelque chose de plutôt pur, aéré pas trop surchargé mais tout de même coloré. En effet les jeux de plateaux sont appréciés pour leur design, leurs couleurs, des plateaux bien dessinés. De plus, il n'est pas inhabituel d'y retrouver des codes couleurs. Toutes les cartes d'un même type sont d'une même couleur, un plateau découpé en mondes qui chacun a son code couleur. Nous avons alors voulu reprendre cela sur notre site. C'est pourquoi chaque « action » a son code couleur. Par exemple, dès qu'il est proposé à l'utilisateur de se connecter, le bouton apparaîtra vert, tandis qu'il sera rouge pour l'inscription. Il en est de même pour le menu où chaque rubrique a une couleur (et une icône qui lui est propre) que nous retrouvons dans toutes pages qui en découleront. En effet, dès que nous trouvons un formulaire, le titre de la rubrique à laquelle il appartient est souligné de la couleur représentant la rubrique.

De plus, chaque type de page a la même mise en page. Tous les formulaires sont écrits de la même manière : un titre encadré par une icône de pion de d'échecs puis un encadrement gris transparent. C'est dans ce dernier que nous retrouvons les données à remplir. Le bouton pour valider le formulaire est noir et devient de la couleur de la rubrique lorsque nous passons la souris dessus.

De plus, nous avons ajouté une petite animation. En effet les jeux de plateaux sont dynamiques et ludiques. Pour retrouver ce côté enfantin nous avons ajouté un petit carré multicolore qui fait le tour de cet encadrement transparent.

Toutes les pages qui annoncent un message ont également la même mise en forme. Le titre est encore encadré par la même icône d'échiquier et est souligné par une animation qui change de couleur et fait des allers retour le long du titre. Puis un petit mot résumant l'action que vient d'effectuer l'utilisateur. Enfin au milieu de la page un bouton MENU multicolore lui permettant de se rendre au menu est affiché. Nous l'avons voulue multicolore car comme correspondant au menu il se devait d'être haut en couleur. Enfin une animation a été codée autour de ce dernier. En réalité, ce sont trois animations que nous avons écrites. Cette partie fut assez fastidieuse à écrire. En effet la distance que doit parcourir chaque carré dans la longueur et la largeur n'est que le fruit de multiples essais. En effet, n'ayant aucune notion de la proportion d'un pixel sur l'ordinateur, nous avons essayé beaucoup de combinaisons avant d'obtenir un résultat qui nous convenait. De même, elle a pour but de rappeler le côté ludique des jeux de société !

Afin d'éviter des lignes de code redondantes, nous avons créé 4 fichiers CSS. Le premier intitulé tableaux.css permet la mise en page de tous nos tableaux. Nous appelons les fonctions qu'il contient dès qu'un tableau est codé. Les fichiers menus.css et page_accueil.css correspondent respectivement aux pages form_menu.php et form_page_accueil.php. Finalement le fichier formulaire.css est le plus global. C'est lui qui est appelé pour toutes les animations dont nous avons besoin, l'encadrement gris transparent et pour la mise en page du texte.

Conclusion

Ce projet nous a permis de mettre en œuvre de façon concrète les connaissances en sql, html et php que nous avons acquises lors de cette première moitié de semestre. De plus, nous avons pu approfondir nos connaissances en langage CSS afin de mettre en page notre site de façon plus agréable.

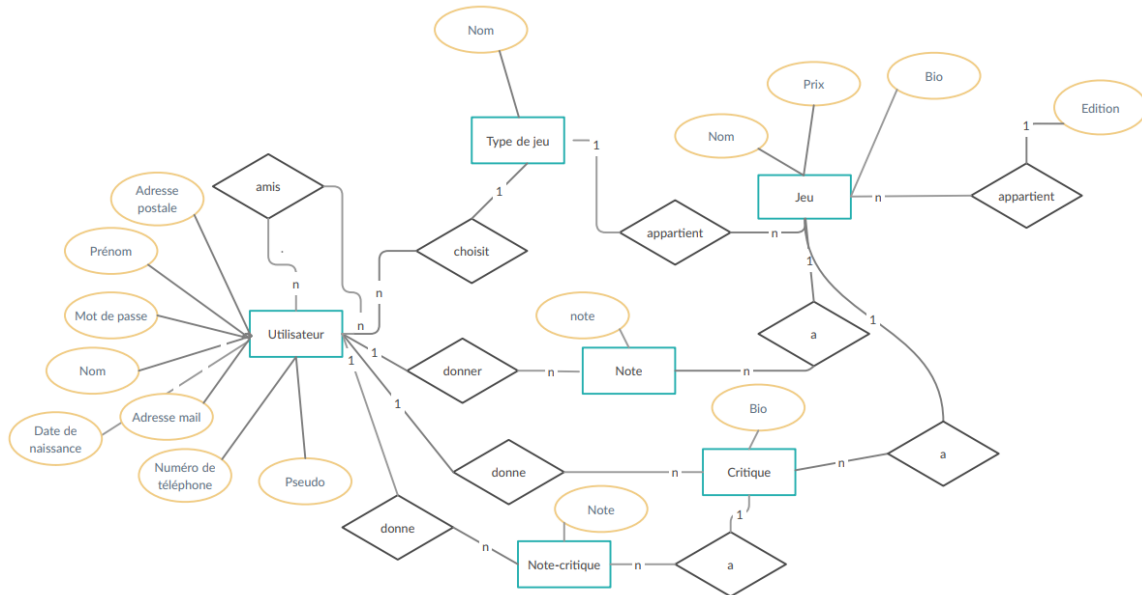
Nous avons également renforcé nos capacités de coopération et de communication puisqu'il a fallu travailler en groupe. Nous avons donc dû nous partager le travail, échanger de façon régulière sur l'avancement du projet et parfois pallier aux problèmes rencontrés par notre binôme. En effet, lorsque nous sommes engagés dans un projet, il peut être difficile de voir où sont les problèmes puisque nous n'avons pas de recul.

Nous avons construit une base de données et réalisé un certain nombre de fonctionnalités liées aux notions de jeux et d'amis de l'utilisateur, permettant notamment d'enregistrer des données, d'en rechercher, d'en afficher et d'en supprimer dans une base de données. Nous avons ainsi créé un site fonctionnel malgré les problèmes que nous avons pu rencontrer.

Cependant nous n'avons pas pu développer toutes les fonctionnalités que nous aurions voulu à cause du manque de temps. En effet, nous aurions voulu ajouter des fonctionnalités comme pouvoir supprimer les notes ou les critiques que l'utilisateur a déjà ajouté, ou encore pouvoir ajouter un autre utilisateur à la liste des amis en cliquant sur son pseudo dans le tableau présentant les critiques et les notes de chaque jeu.

Annexes

Diagramme entité-association



Base de données relationnelle

