

# RAPPORT TECHNIQUE – PROJET MOMENTGAMING

## 1. ARCHITECTURE GLOBALE DU PROJET

Le projet repose sur une architecture modulaire avec une séparation claire des responsabilités entre les fichiers HTML, CSS et JavaScript.

Chaque page du site possède :

- un fichier HTML dédié à la structure et à la sémantique,
- un fichier CSS pour la mise en forme,
- un fichier JavaScript pour la logique et les appels à l'API.

Et il y a des fichiers communs pour ce qui est réutilisable entre les pages.

Cette organisation facilite la maintenance du projet, améliore la lisibilité du code et permet la réutilisation de composants communs comme le header, le footer et les cartes de jeux.

## 2. CHOIX TECHNIQUES COMMUNS

### Appels à l'API RAWG

Le site utilise l'API RAWG pour récupérer les données liées aux jeux vidéo. Les constantes API\_KEY et BASE\_URL sont centralisées afin de faciliter la maintenance et d'éviter la duplication.

Les appels API sont réalisés avec la syntaxe async/await, offrant une lecture plus claire du code et une meilleure gestion des erreurs grâce aux blocs try/catch.

### Génération dynamique du contenu

Les contenus affichés sur le site sont générés dynamiquement via le DOM. Les cartes de jeux sont créées en JavaScript afin d'éviter toute duplication HTML et de garantir une cohérence visuelle entre les pages.

### Système de notation

Les notes des jeux sont converties en un affichage visuel sous forme d'étoiles. La note est arrondie pour obtenir un affichage simple et lisible sur 5 étoiles maximum. Les jeux sans note affichent des étoiles vides, évitant toute valeur incohérente.

### Responsive design

Le site est entièrement responsive grâce à l'utilisation de Flexbox et de CSS Grid. Des breakpoints permettent d'adapter l'affichage aux écrans desktop, tablette et mobile.

### **3. PAGE D'ACCUEIL**

La page d'accueil met en avant deux sections principales :

- les dernières sorties,
- les jeux les mieux notés.

Les données sont récupérées via deux requêtes distinctes à l'API RAWG, utilisant des paramètres spécifiques pour limiter les résultats et optimiser les performances.

Le bandeau principal utilise une image dynamique définie en background-image afin de conserver un rendu visuel flexible et immersif.

### **4. PAGE « LES JEUX »**

La page « Jeux » affiche un catalogue de jeux récupérés depuis l'API RAWG via l'endpoint /games.

Les jeux sont chargés dynamiquement au chargement de la page et affichés sous forme de grille responsive.

Chaque carte de jeu contient :

- une image,
- le titre,
- un système de notation par étoiles,
- les genres,
- les plateformes.

La carte entière est cliquable et redirige vers la page de détails correspondante.

L'API fournissant un très grand nombre de jeux, seuls les résultats d'une page sont affichés afin de limiter la quantité de données chargées et de préserver les performances. Une évolution possible serait l'ajout d'une pagination ou de filtres.

### **5. PAGE DÉTAILS D'UN JEU**

La page de détails affiche les informations complètes d'un jeu sélectionné. L'identifiant du jeu est récupéré depuis l'URL via URLSearchParams, permettant une navigation fluide entre les pages.

Les informations affichées incluent :

- l'image principale,
- la date de sortie,
- les genres,
- les plateformes,
- la note du jeu,
- des recommandations de jeux similaires basées sur le genre.

Les jeux recommandés sont filtrés afin d'exclure le jeu actuellement consulté et de limiter le nombre d'éléments affichés pour conserver un design équilibré.

## 6. PAGE À PROPOS

La page « À propos » présente le contexte du projet et ses auteurs. Elle explique la démarche des étudiants, leur passion pour le jeu vidéo et les objectifs de MomentGaming. Cette page permet de donner une identité au site et de mieux comprendre son cadre académique et créatif.

Une section de contact est également présente afin de fournir des informations simples et accessibles sur les auteurs du projet.