

IUT Dijon-Auxerre

# Projet tutoré du semestre 3 : Livrable n°3



Ruben Clerc | Alexis Nicolas | Ewan Rougier | Léo Trimbur  
Dirigé par Florent Barth  
22/10/2021

## Tables des matières

<b>I.</b>	<b>DESCRIPTION DU SUJET .....</b>	<b>2</b>
<b>II.</b>	<b>APPARENCE GENERALE DU SITE .....</b>	<b>2</b>
<b>III.</b>	<b>PAGES DE CONNEXION/INSCRIPTION .....</b>	<b>2</b>
<b>IV.</b>	<b>PAGES D'ACCUEIL .....</b>	<b>4</b>
A.	D'UN JOUEUR.....	4
B.	DE L'ADMINISTRATEUR.....	5
<b>V.</b>	<b>PAGE DE PROFIL.....</b>	<b>5</b>
<b>VI.</b>	<b>PAGE DE CREATION/EDITION D'UN CHALLENGE .....</b>	<b>6</b>
<b>VII.</b>	<b>PAGES DE CHALLENGE .....</b>	<b>7</b>
A.	ENTREE DANS LE CHALLENGE .....	7
B.	CORPS DU CHALLENGE.....	8
<b>VIII.</b>	<b>REMARQUES.....</b>	<b>8</b>

## Table des illustrations

IMAGE 1:	PAGE DE CONNEXION .....	2
IMAGE 2:	PAGE D'INSCRIPTION .....	3
IMAGE 3:	PAGE D'ACCUEIL D'UN JOUEUR .....	4
IMAGE 4:	PAGE D'ACCUEIL DE L'ADMINISTRATEUR .....	5
IMAGE 5:	PAGE DE PROFIL .....	5
IMAGE 6:	PAGE DE CREATION/EDITION D'UN CHALLENGE .....	6
IMAGE 7:	PAGE D'ENTREE DANS UN CHALLENGE .....	7
IMAGE 8:	PAGE DE PARTIE .....	8

## I. Description du sujet

Le but du projet est de créer une sorte de Mastermind simplifié sous forme d'application web multijoueur. Un administrateur pourrait créer différents challenges avec différentes règles : le nombre de chiffres à rentrer pour le code à deviner, le nombre de joueurs pour la partie et la durée du challenge. Tous les participants auront les mêmes contraintes, et chaque participant peut rejoindre plusieurs challenges. Lorsqu'un participant essaie de casser le code d'un autre joueur, il peut changer de joueur et revenir au précédent. Le score sera calculé sur le nombre de codes trouvés ainsi que sur le nombre d'essais. Tous les codes des joueurs seront entrés dans une base de données et seront chiffrés.

## II. Apparence générale du site

Pour commencer, nous avons choisi de designer le site de manière à avoir le moins de boutons et informations sur les pages, afin qu'il soit le plus adaptable possible pour mobile, et que l'utilisateur ne se perde pas dans une marée d'informations.

Les couleurs présentes sont le blanc, le rouge, et le bleu, trois couleurs simples qui se marient bien et qui viennent souligner le côté épuré du site.

Ensuite, les formes des différents objets apportent aussi un plus dans l'apparence synthétique du site à l'aide des coins arrondis.

Enfin, nous avons pensé à faire apparaître le logo du site sur toutes les pages afin de lui donner une identité unique.

## III. Pages de connexion/inscription

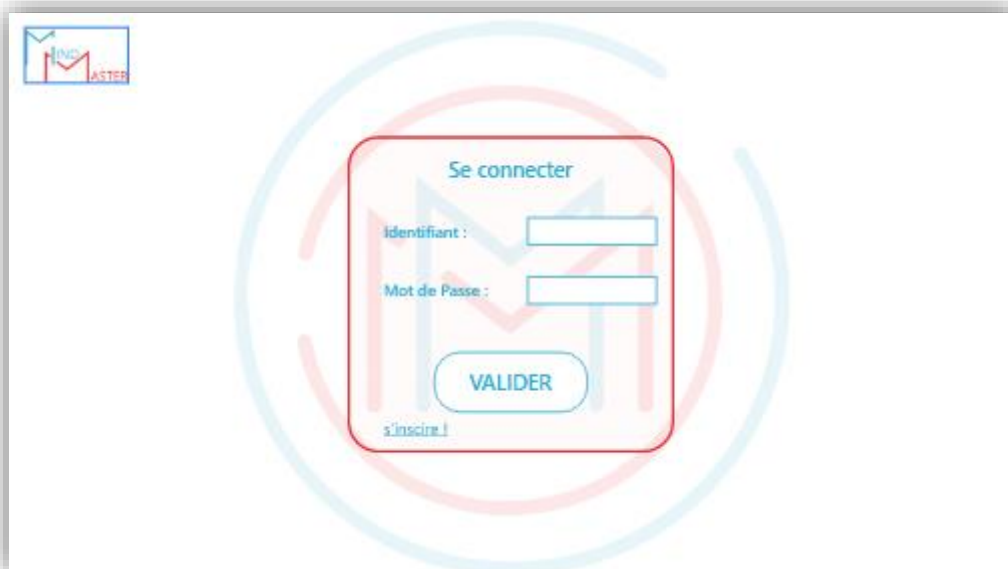


Image 1: Page de connexion

Pour la page de connexion, nous avons opté pour un formulaire simple qui demande l'identifiant de l'utilisateur ainsi que son mot de passe. L'utilisateur qui se connecte peut être un joueur ou l'administrateur, il sera redirigé sur la bonne page lors de sa connexion. Un lien vers la page d'inscription est aussi présent pour les utilisateurs sans compte.

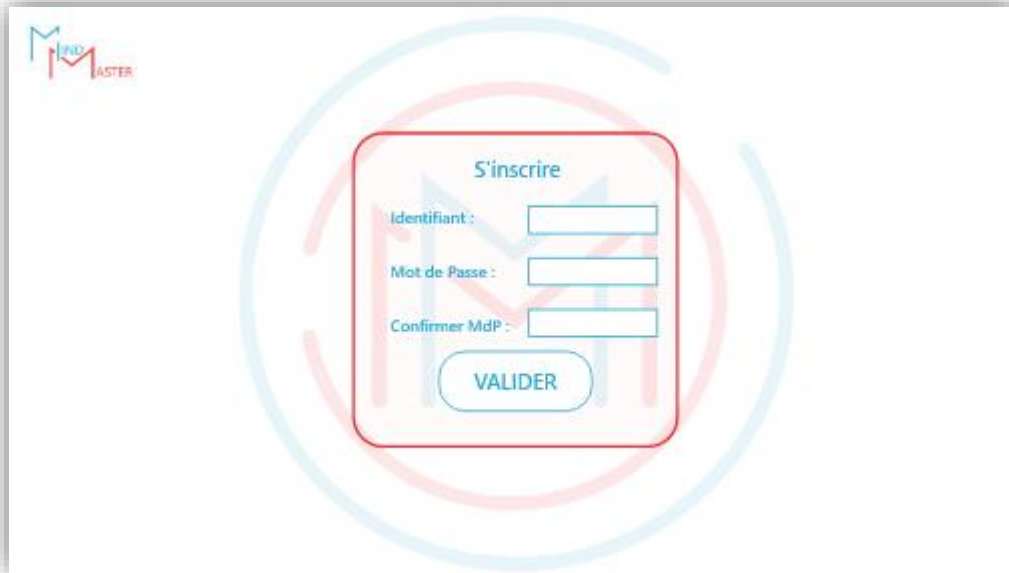


Image 2: Page d'inscription

La page d'inscription est aussi un formulaire simple qui ne demande pas trop d'informations au futur joueur. Un nom d'utilisateur unique ainsi qu'un mot de passe sont requis pour créer son compte. Nous avons aussi ajouté un champ « Confirme MdP » pour assurer l'utilisateur que son mot de passe est celui qu'il a entré dans le premier champ.

## IV. Pages d'accueil

### A. D'un joueur

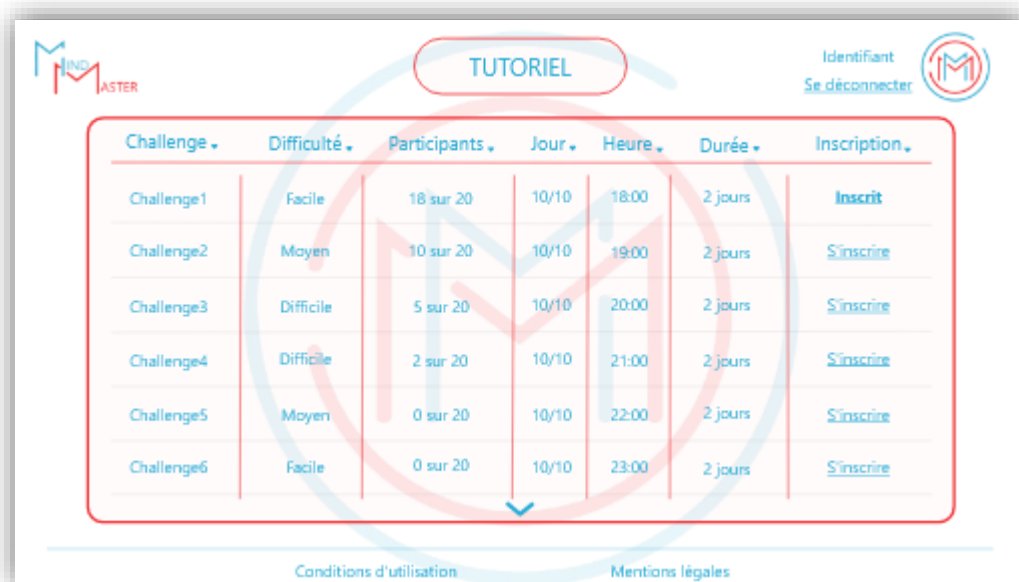


Image 3: Page d'accueil d'un joueur

Après s'être connecté, le joueur se retrouve sur la page principale du jeu qui liste tous les challenges. Il peut avoir rapidement toutes les informations concernant ces derniers comme le niveau de difficulté, le nombre de participants, s'il est inscrit etc. La page contient un lien pour se déconnecter en dessous de l'identifiant du joueur qui permet d'afficher la page de son profil. Enfin, un bouton tutoriel fait apparaître une vidéo explicative pour aider l'utilisateur à comprendre le fonctionnement du jeu.

## B. De l'administrateur



Image 4: Page d'accueil de l'administrateur

S'il est administrateur, il sera redirigé vers cette page après sa connexion. Il accède aussi à la liste des challenges, cependant il peut les supprimer et les éditer à la condition qu'ils n'aient pas encore débuté. Le bouton de tutoriel est remplacé par le bouton de création de challenge.

## V. Page de profil

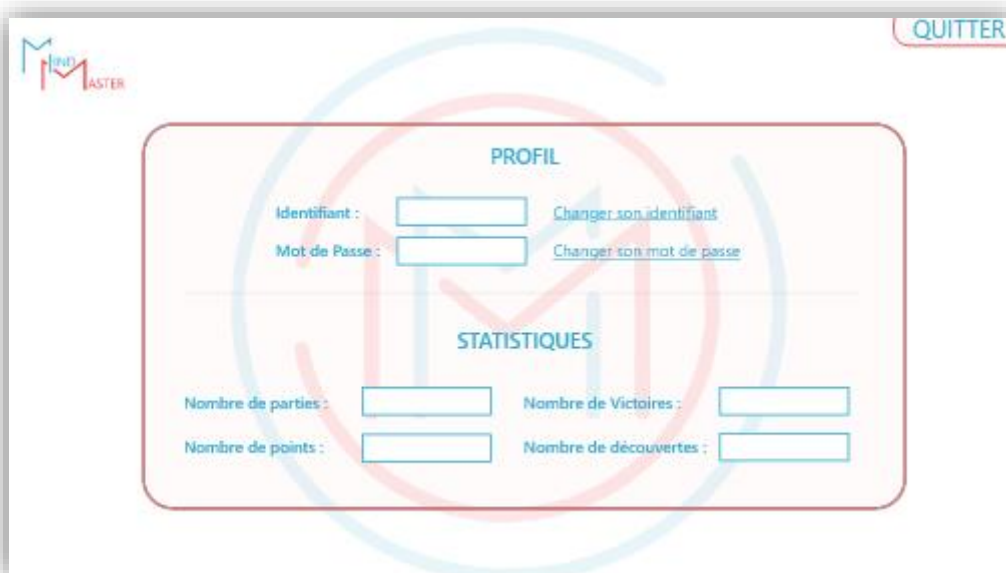
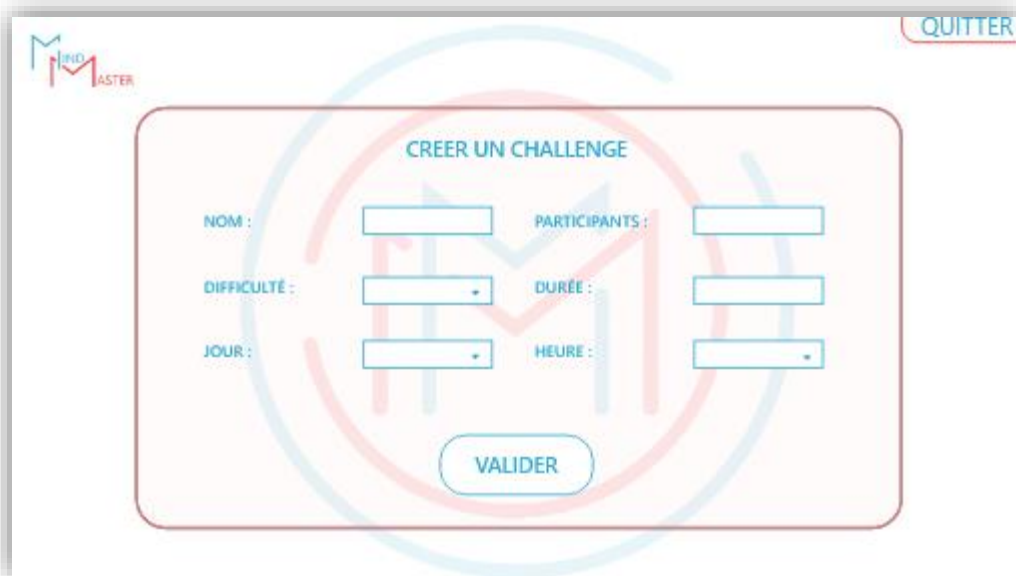


Image 5: Page de profil

La page de profil affiche les informations du joueur. Elle lui donne aussi la possibilité de changer son identifiant et/ou son mot de passe. De plus, le joueur accède à certaines de ses statistiques.

## VI. Page de création/édition d'un challenge



The screenshot shows a web interface for creating a challenge. At the top left is the 'MINFO MASTER' logo, and at the top right is a 'QUITTER' button. The main content area is titled 'CREER UN CHALLENGE' and contains a form with the following fields:

- NOM : [text input]
- PARTICIPANTS : [text input]
- DIFFICULTÉ : [dropdown menu]
- DURÉE : [text input]
- JOUR : [dropdown menu]
- HEURE : [dropdown menu]

At the bottom of the form is a 'VALIDER' button. A large, faint watermark of the MINFO MASTER logo is visible in the background of the form area.

Image 6: Page de création/édition d'un challenge

Lorsqu'il veut créer un challenge, l'administrateur dispose de cette page qui affiche un formulaire dont tous les champs sont requis. Le nom du challenge doit être unique afin de ne pas perdre les joueurs.

## VII. Pages de challenge

### A. Entrée dans le challenge

Challenge1

Identifiant  
Se déconnecter

Choisissez votre Code Secret

A B C D E

Conditions d'utilisation Mentions légales

Image 7: Page d'entrée dans un challenge

Lorsqu'il veut s'inscrire à un challenge, s'il possède le niveau requis, le joueur voit apparaître une page où on lui demande de choisir le code secret que les autres participants de ce challenge devront deviner. La longueur de ce code varie en fonction de la difficulté du challenge.



## B. Corps du challenge

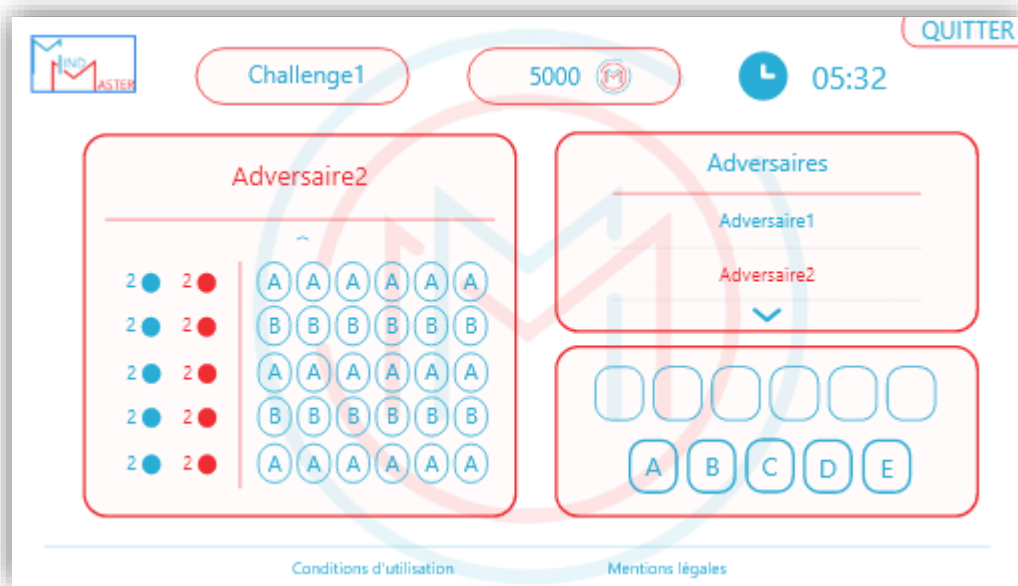


Image 8: Page de partie

Le joueur s'est connecté, il s'est inscrit à un challenge, a entré un code secret, il peut enfin jouer. Il accède alors à la page de challenge avec à sa gauche son historique d'essai, à droite sur la partie haute les joueurs contre qui il joue, et sur la partie basse de la droite, un formulaire à remplir pour faire ses tentatives. Sur la partie haute de la page, il peut voir le nom du challenge à gauche, le nombre de points qu'il a gagné au centre, et le temps restant de la partie à droite.

## VIII. Remarques

Ces maquettes sont un premier jet du design final. Certains détails pourront être amenés à changer s'ils sont jugés pertinents/impertinents quand ils seront implémentés. De plus, des éléments supplémentaires pourront être ajoutés dans la version finale du projet comme un thème sombre par exemple.