

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

## II. Pages de connexion/inscription

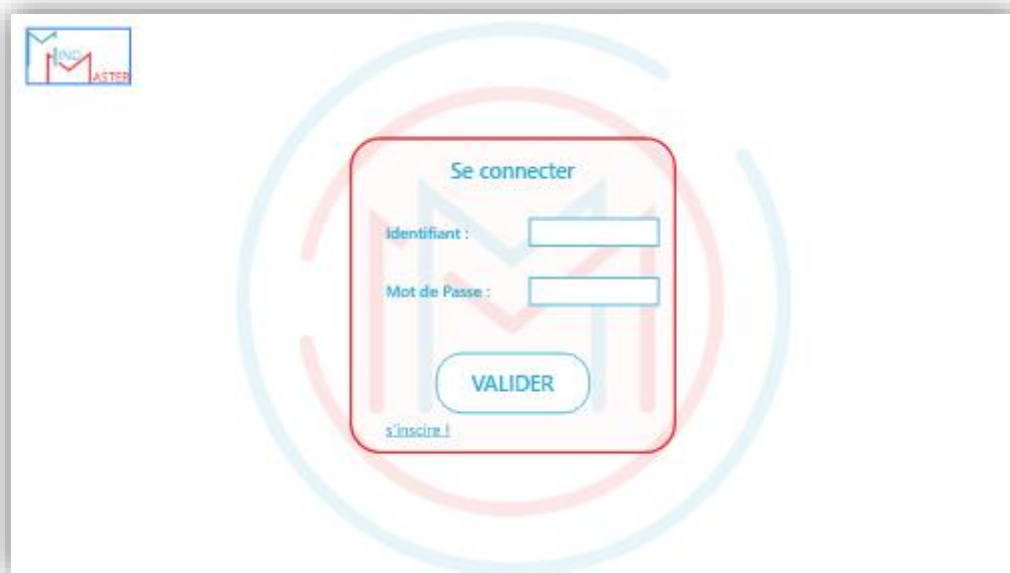
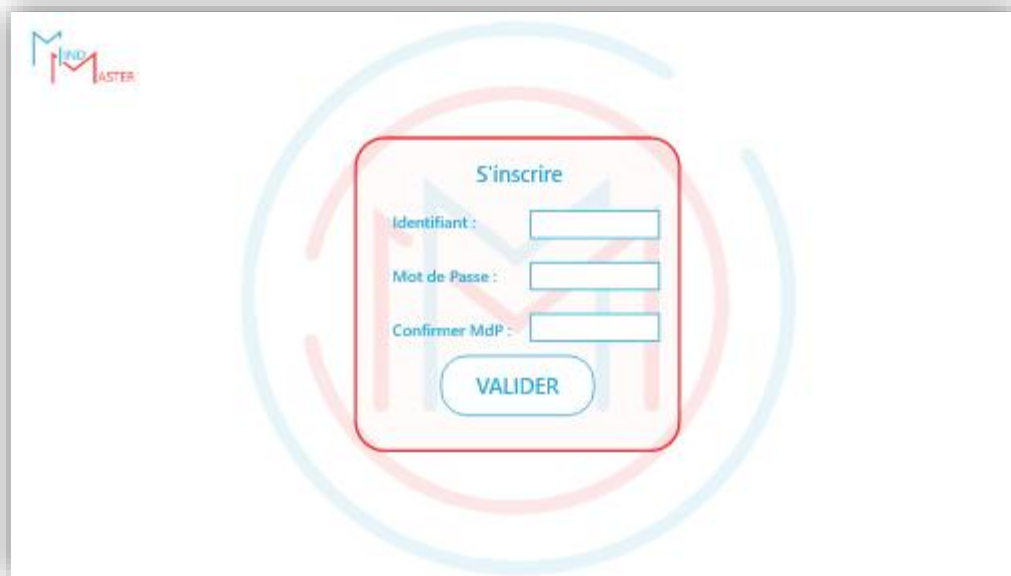


Image 1: Page de connexion

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.



The image shows a web page for registration. In the top left corner, there is a logo with the letters 'M' and 'M' and the word 'MASTER' below them. The main content is a registration form titled 'S'inscrire' in blue. The form contains three input fields: 'Identifiant:', 'Mot de Passe:', and 'Confirmer MdP:'. Below these fields is a blue button labeled 'VALIDER'. The entire form is enclosed in a red rounded rectangle. The background of the page features a large, faint watermark of a stylized 'M' with a blue and red circular design around it.

*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 « Confirmer MdP » pour assurer l'utilisateur que son mot de passe est celui qu'il a entré dans le premier champ.

### III. Pages d'accueil

#### A. D'un joueur

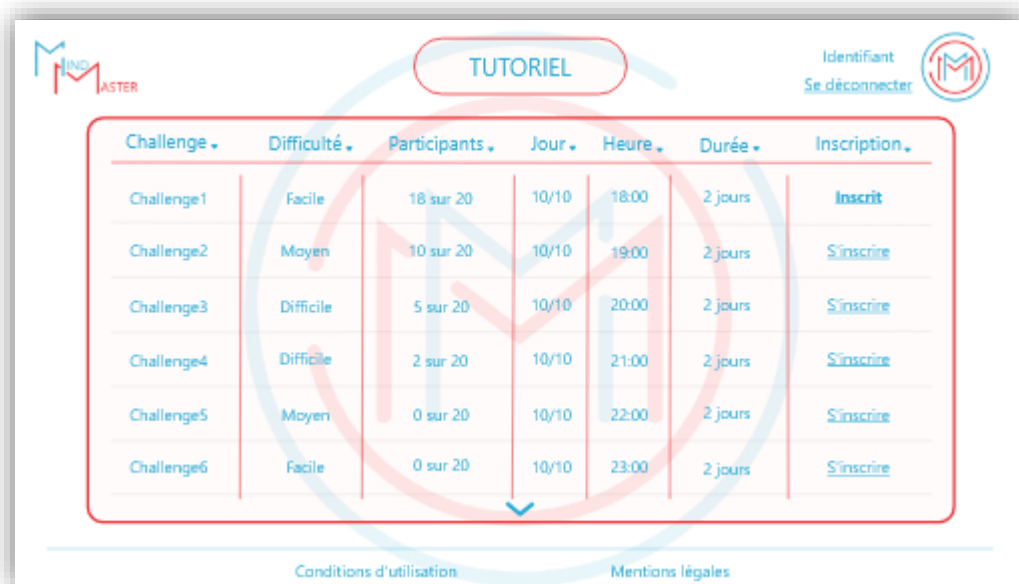


Image 3: Page d'accueil d'un joueur

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.

## IV. Page de profil

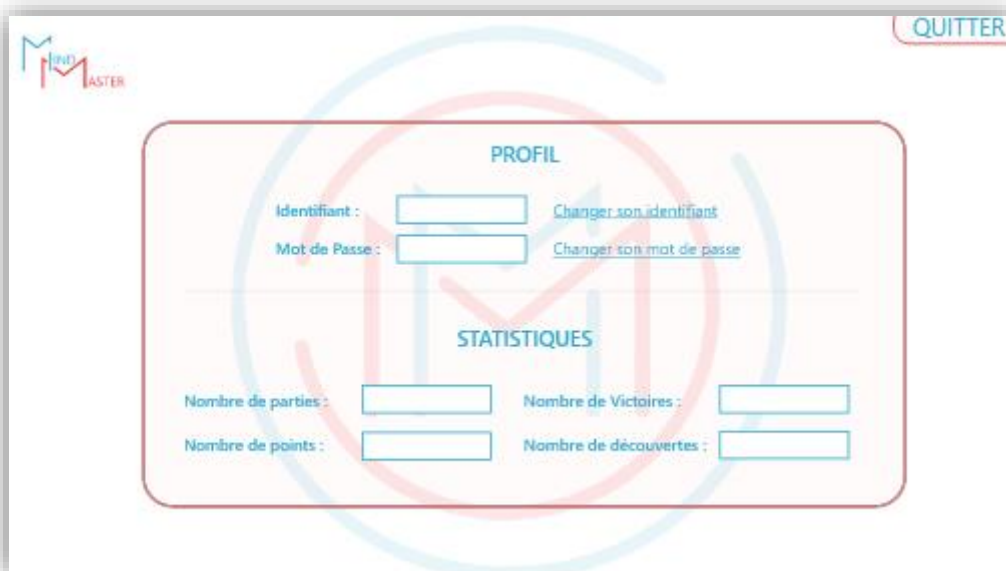
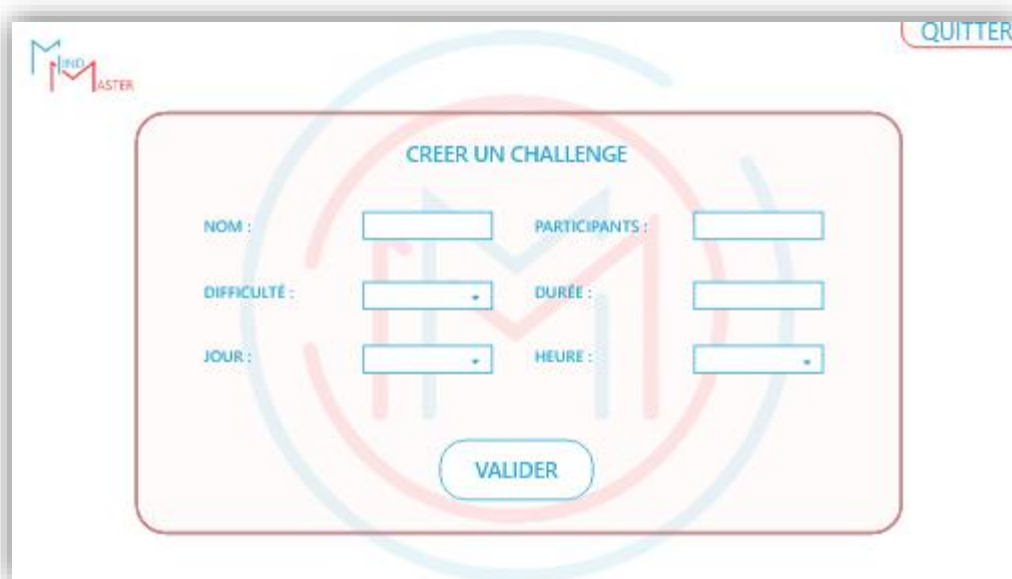


Image 5: Page de profil

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.

## V. 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 : [text input]

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.

## VI. Pages de challenge

### A. Entrée dans le challenge



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

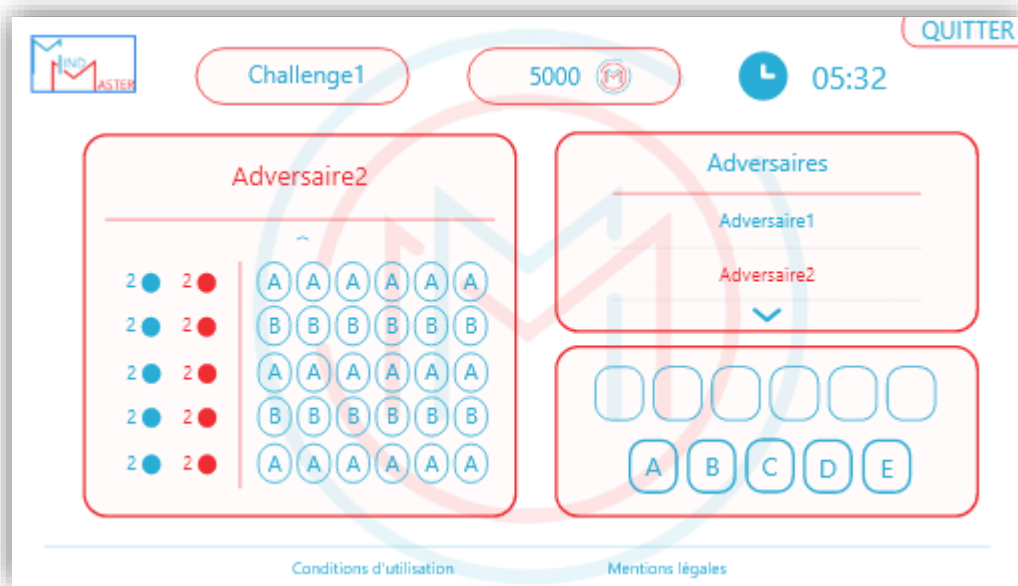


Image 8: Page de partie

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.

## VII. 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.