



PROJET DE PROGRAMMATION WEB « LES 7 MERVEILLES »



LICENCE 3 INFORMATIQUE 2017-2018

Introduction

Le nom de « Merveille du Monde » a été donné par les grecs à 7 monuments qu'ils considéraient parmi les plus beaux et les plus spectaculaires. Pour les choisir, ils ont tenu compte de 3 critères : la beauté, la grandeur et la prouesse technique.

Ce projet de programmation web a été réalisé en binôme, les tâches ont été reparties durant la réalisation du jeu afin de gagner du temps et permettre à l'autre d'acquérir des connaissances en développement web dans les deux parties énumérées.

L'objectif du projet est de réaliser un jeu interactif à connotation culturelle, pour ce fait, le joueur serai amener à répondre à différentes question du jeu dont la première partie est sur les sept merveilles du monde et sera sans authentification. Pour continuer à jouer à l'intégralité du jeu, le joueur devra d'abord se connecté ou s'inscrire.

Le jeu est composé de deux parties qui sont :

- ➤ La partie Frond-End : Nous a permis à structurer nos pages via HTML5, nous avons aussi utilisé la librairie Boostrap v.3.3 pour l'utilisation des panneaux, plugins, formulaires etc... Y compris aussi CSS3
- ➤ La partie Back-End : Nous nous sommes occupés de la programmation non visuelle. Par exemple capable de stocker des données en bases de données, faire des actions en fonction des « request » envoyés par l'utilisateur. Globalement nous avons eu la responsabilité de la sécurité et de l'intégrité des données.

Les langages maitrisés sont donc par exemple PHP, SQL

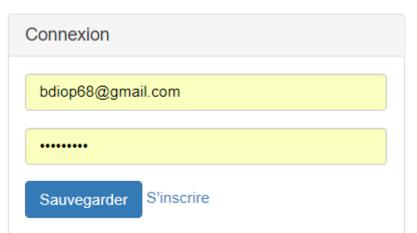
REGLES DU JEU

Le jeu consiste à ce que l'utilisateur localise le monument ou le point du questionnaire et en fonction de la distance, c'est-à-dire éloignement, proximité de la cible et en fonction de ça, on attribue des points au joueur

Pour la note attribuée voir la page

REPARTITION DES TACHES

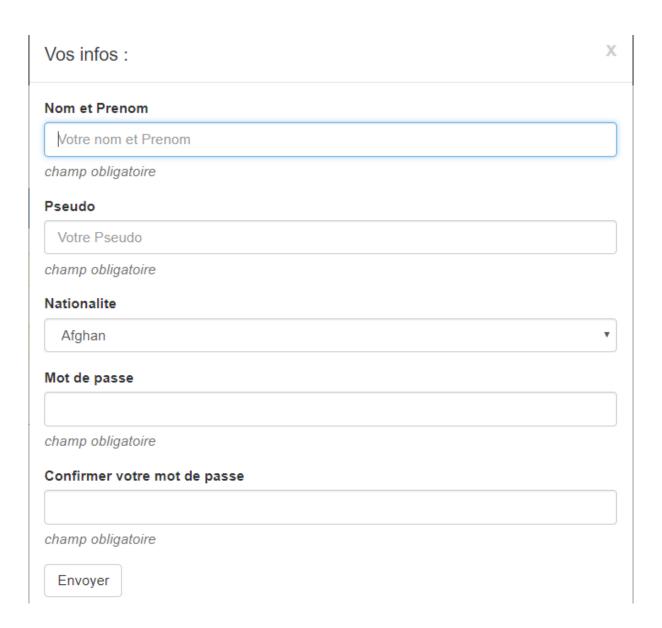
Nous avons travaillé les deux parties tout en mettant à jour les parties du jeu dans le cas où le binôme de s'en sort pas.



La partie Back-End : Serigne Babacar Diop La partie Front-End : Kazadi Mady Enoch

Cette image ci-dessus

décrit qu'il est impossible de continuer de jouer au jeu sans pour autant que l'utilisateur s'inscrive. Il devra aller sur l'onglet s'inscrire si c'est sa première de s'inscrire et remplir toutes les informations demandées. Cette partie est une continuité de celle qui est au-dessus. Si c'est une première fois que l'utilisateur joue à ce jeu, il doit premièrement s'authentifier en y enregistrant ces coordonnées dans chaque case qui y sont demandé et ces informations (champs) sont obligatoires.



Ici c'est la partie où l'administrateur peut ajouter des questionnaires tout en choisissant le nom du questionnaire, le nom du monument, le type, la description et les coordonnées

Nom du monument	
La tour de Pharos	
le Type	
la description	
cordonnées : latitude	
29.885	
cordonnées : longitude	
29.885	
Nom Questionnaire	
les 7 merveilles du monde	•
Sauvegarder	

ADMINISTRATEUR DES UTILISATEURS

C'est la partie où l'administrateur peut gérer les comptes des utilisateurs en supprimant ou en modifiant leur contenu ou en y ajoutant aussi.

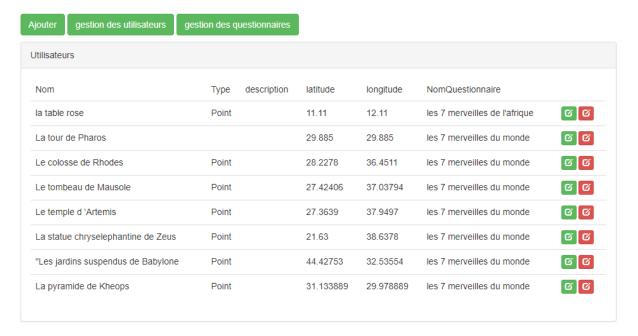
Utilisateurs				
Pseudo	NOM	NATIONALITE	DATE INSCRIPTION	ACTION
admin	administrateur	Afghan	2018-05-09 00:00:00	
demo	demo	Afghan	2018-05-10 03:02:21	
bdiop68@gmail.com	serigne babacar diop	Afghan	2018-05-21 00:39:58	

Cette partie « **Gestion des questionnaires** » est une partie gérée par l'administrateur. Celui-ci est capable de rajouter des questionnaires autant qu'il voudra, de le modifier ou de les supprimer.

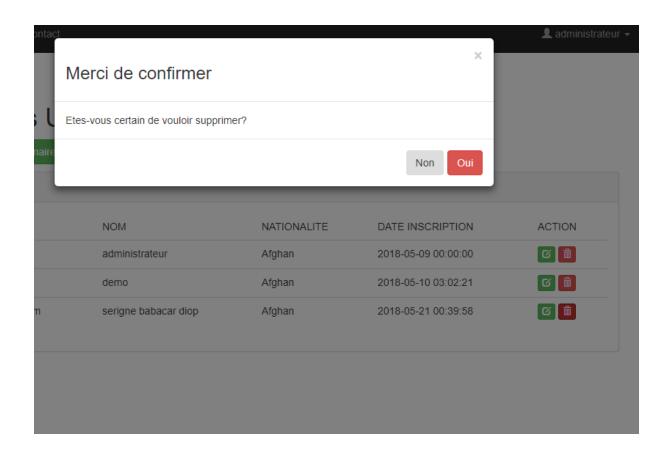


La partie « Gestion des questions »

Cette partie est gérée par l'administrateur en lui permettant de rajouter des questions manquantes ou supprimer. Composée des 6 colonnes (Nom, type, description, latitude, longitude, nomQuestionnaire).



Un bouton d'alerte sous AJAX pour être certain de vouloir supprimer ou pas, et celui-ci est géré par l'administrateur. Cette partie montre que l'administrateur supprime des comptes d'utilisateur et reçois un alerte de certitude.



Partie enregistrement mot de passe

Nous n'avons pas voulu créer seulement une case pour l'enregistrement de mot de passe mais la création de deux cases est une certitude pour l'utilisateur et l'administrateur tout en étant sûr et certain que les mots de passe indiqué dans la case sont certains et si les deux mot de passe ne correspondent pas il y aura un message d'alerte en dessous pour signaler à l'utilisateur que « les mots de passe ne correspondent pas. Veuillez réessayer »

Cette est faite sous script JQuery.

•••••				
onfirmer vot	tre mot de pas	se		

Ce script nous montre comment attribuer une note par rapport à la distance.

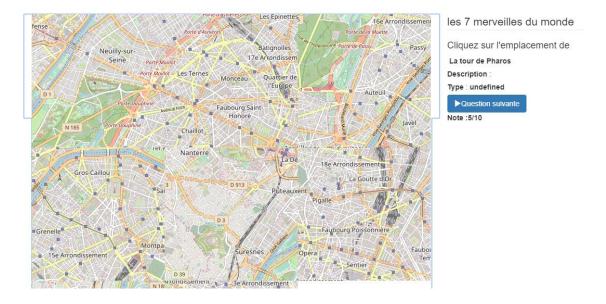
```
if(distance<=1){
    return 19;
}else if(distance>1 && distance <=5){</pre>
    return 17;
else if(distance>5 && distance <=10){
    return 15;
}else if(distance>10 && distance <=20){</pre>
    return 13;
}else if(distance>20 && distance <=100){</pre>
    return 12;
}else if(distance>100 && distance <=150){</pre>
    return 10;
}else if(distance>150 && distance <=300){</pre>
    return 8;
}else{
    return 5;
```

Cette partie consiste à ajouter à chaque fois des questionnaires du jeu et le sauvegarder

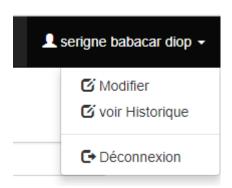
Nom de la questionnaire

Sauvegarder

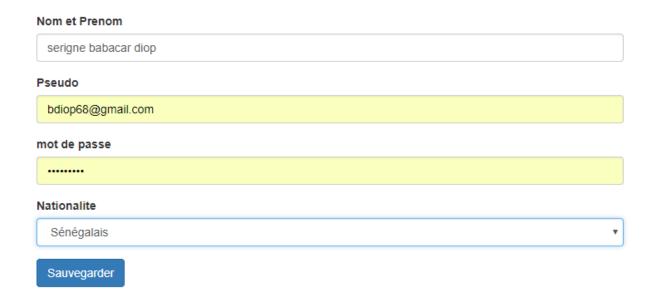
Après un clique d'un jouer dans un endroit quelconque sur le map on attribue des points comme nous le montre la figure ci-dessous.



Cette page nous affiche des options possibles pour qu'un utilisateur se connecte ou se déconnecte. Il peut modifier ses informations



Cette la partie où l'utilisateur peut modifier ces informations et les sauvegarder



CONCLUSION

Ce promet nous a permis de maitre en pratique les langages étudié en cours, tels que html5, css3, Ajax, Json...

Nous avons eu un problème, c'est celui de stocker la note de l'utilisateur dans la base de données pour pouvoir afficher l'historique.