



Found the country if you're smart

OUSMANE SOW
NDIAGNA SECK
Licence 3 informatique

Table des matières

Présentation Générale.....	2
Introduction.....	3
Conception de la base de données.....	4
Interface du site selon le continent	
Afrique.....	5
Europe.....	6
Amérique.....	7
Asie.....	8
Océanie.....	9
Conclusion.....	10

Introduction Présentation générale

Ce jeu consiste à donner la possibilité à un utilisateur (inscrit ou qui est en mode invité) à travers une carte du monde de jouer. En localisant un pays selon une question donnée aléatoirement, cette question contient une devinette et un drapeau.

S'il trouve le pays demandé, on l'indique l'état de la réponse si ou non il a trouvé ou si la marge d'erreur (d'éloignement par rapport à la localisation) on l'attribut des points.

Nous avons choisit de faire le jeu selon deux thème un amusant et l'autre curieux et aussi le joueur doit choisir son continent de jeu selon sa culture générale.

Conception de la base

de données Interface

Page d'accueil

Sur cette page nous avons deux carrousels puis une petite présentation du jeu et un menu. De cette page vous pouvez aller partout, nous contacter par téléphone, mail, nous envoyer un commentaire, vous connectez, vous inscrire ou jouer comme inviter.

Vous allez également trouver l'onglet bon coin où vous avez un sous menu où vous pouvez avoir une carte aléatoire, acheter une carte, nous vous donnons encore des idées cadeaux.

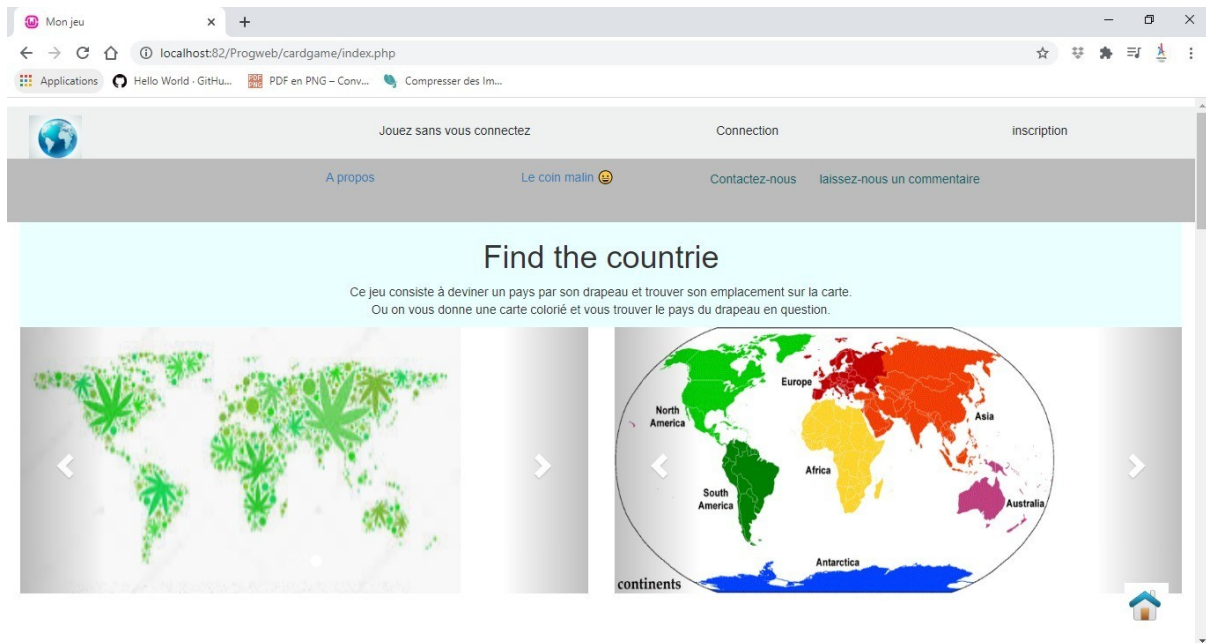
Un onglet présentation qui a deux sous menus : une présentation (qui présente le jeu) et l'autre qui sommes-nous (qui nous présente)

Rapport du projet

Si vous choisissez de jouer sans vous connecter.

Rapport du projet

L'image ci-dessous donne une illustration du menu et des carrousels



En appuyant sur le bouton laissez-vous un commentaire, on vous affiche la div correspondante. Illustration suivante.

Donner votre avis

PSEUDO

EMAIL

COMMENTAIRE

Pour vous connecter, il suffit de click sur le bouton contactez-vous dans le menu pour qu'on vous redirige vers cette partie.

Comment nous contacter

☎ : (+33) 7 00 00 00 00 ou (+33) 6 00 00 00 00

✉ Email : contact@gmail.com

Via un conseiller en ligne



Une question, nous sommes disponible en ligne pour vous répondre

Avec le bouton Connexion, vous pouvez vous connecter en mettant votre mail et mot de passe. Vous pouvez aussi cocher le bouton Restez connecté(e) pour rester connecté.

Si le mail ou le mot de passe n'est pas correct, l'accès est refuse et une erreur affichera « Mauvais identifiants ».

Connexion

Entrez vos identifiants pour vous connectez si vous avez un compte.

Mail

Mot de passe

☐ Restez connecté(e)

Sinon inscrivez vous

Si vous n'avez pas encore un compte de chez nous, vous pouvez vous inscrire en cliquant sur le bouton inscription dans le menu.

Les comptes sont stockés dans une table de votre base de données.

Inscription

Civilité:	<input checked="" type="radio"/> Madame <input type="radio"/> Monsieur
Nom:	<input type="text"/>
Prénom:	<input type="text"/>
Pseudo:	<input type="text"/>
Mail:	<input type="text"/>
Mot de passe:	<input type="text"/>
Confirmer votre mot de passe	<input type="text"/>
<input type="button" value="inscription"/>	

Si le Pseudo excite, vous aurez un message d'erreur comme suit.

Inscription

Civilité:	<input checked="" type="radio"/> Madame <input type="radio"/> Monsieur
Nom:	s120
Prénom:	120
Pseudo:	gnagna120
Mail:	gnagna120@gmail.com
Mot de passe:	
Confirmer votre mot de passe	
<input type="button" value="inscription"/>	
Ce pseudo existe déjà	

Et que si les champs ne sont pas ou à moitié remplis, vous aurez une erreur « tous les champs doivent être remplis ».

Inscription

Civilité: ☒ Madame ☐ Monsieur

Nom:

Prénom:

Pseudo:

Mail:


Mot de passe:

Confirmer votre mot de passe:

[inscription](#)

Tous les champs doivent être remplis

Nous avons un bouton À propos qui contient une liste de deux ligne :
Présentation et Qui sommes-nous ?

 retour

Bonjour 111 votre score est: 18

[Deconnexion](#)


[A propos](#) [Le coin malin 😊](#) [Contactez-nous](#) [laissez-nous un commentaire](#)

Présentation

Qui sommes-nous?

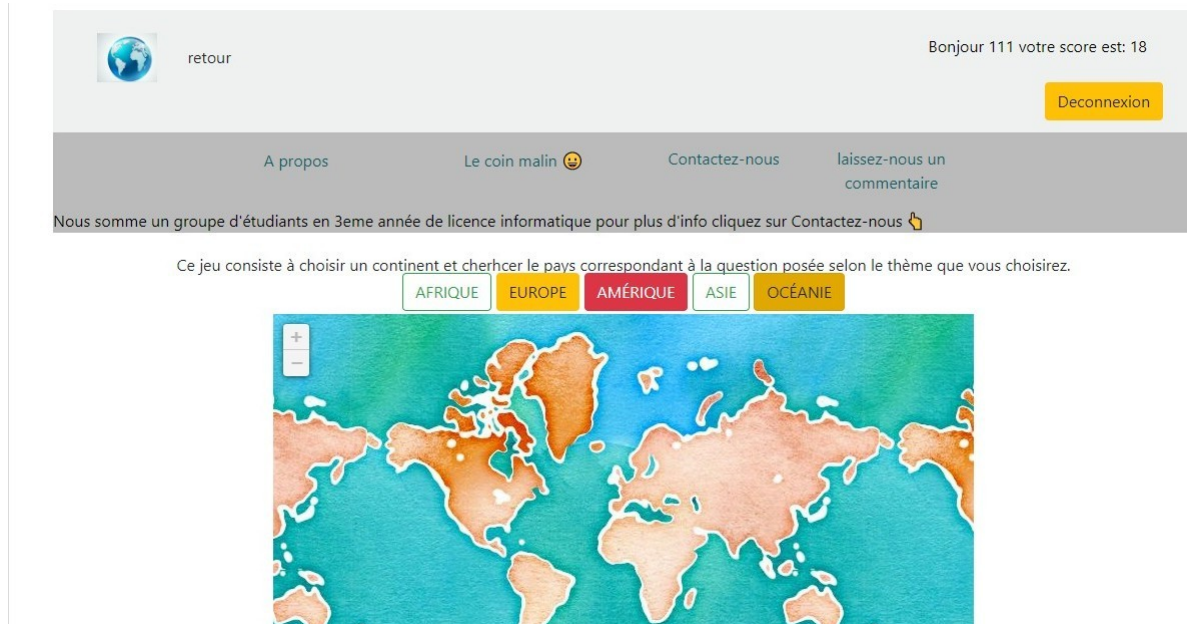
Ce jeu consiste à chercher le pays correspondant à la question posée selon le thème que vous choisirez.

[AFRIQUE](#) [EUROPE](#) [AMÉRIQUE](#) [ASIE](#) [OCÉANIE](#)

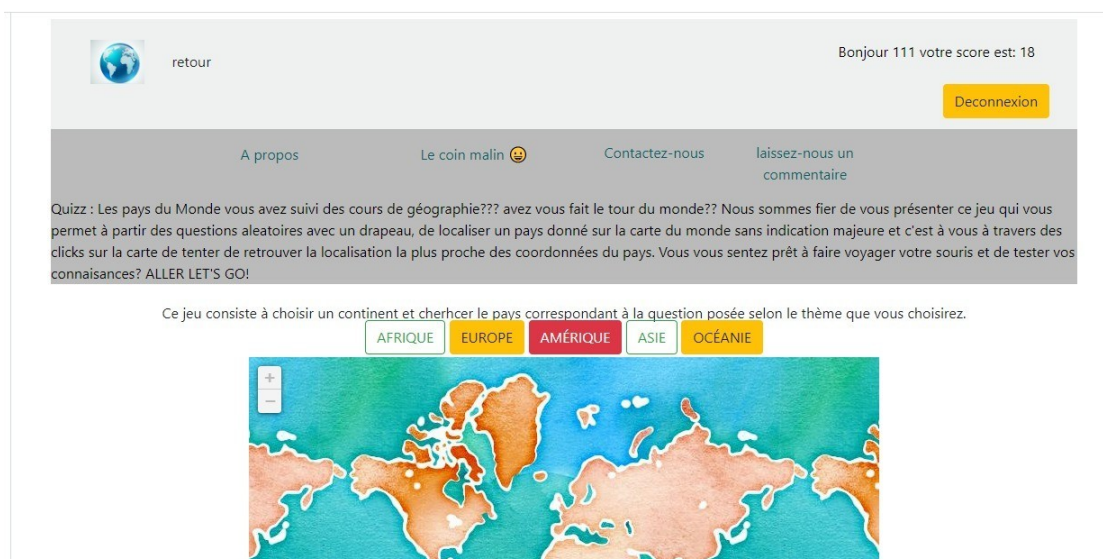


Rapport du projet

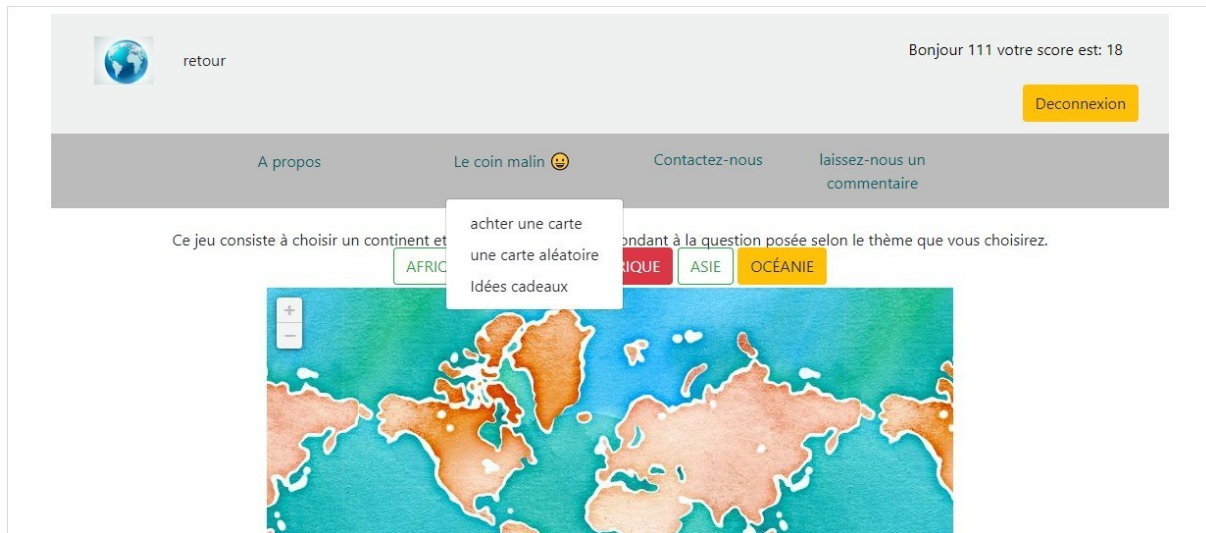
Dans la div « Qui sommes-nous » vous trouvez ceci.



Dans le champs Présentation, voici ce qui affiche.



Dans le champs « le bon coin » vous trouverez la liste contenant les lignes suivantes : acheter une carte, une carte aléatoire et idées cadeaux qui sont des liens vers des sites externes.



Interface du site selon le continent

Pour jouer, Vous pouvez jouer sans vous connecter ou vous connecter et ensuite jouer

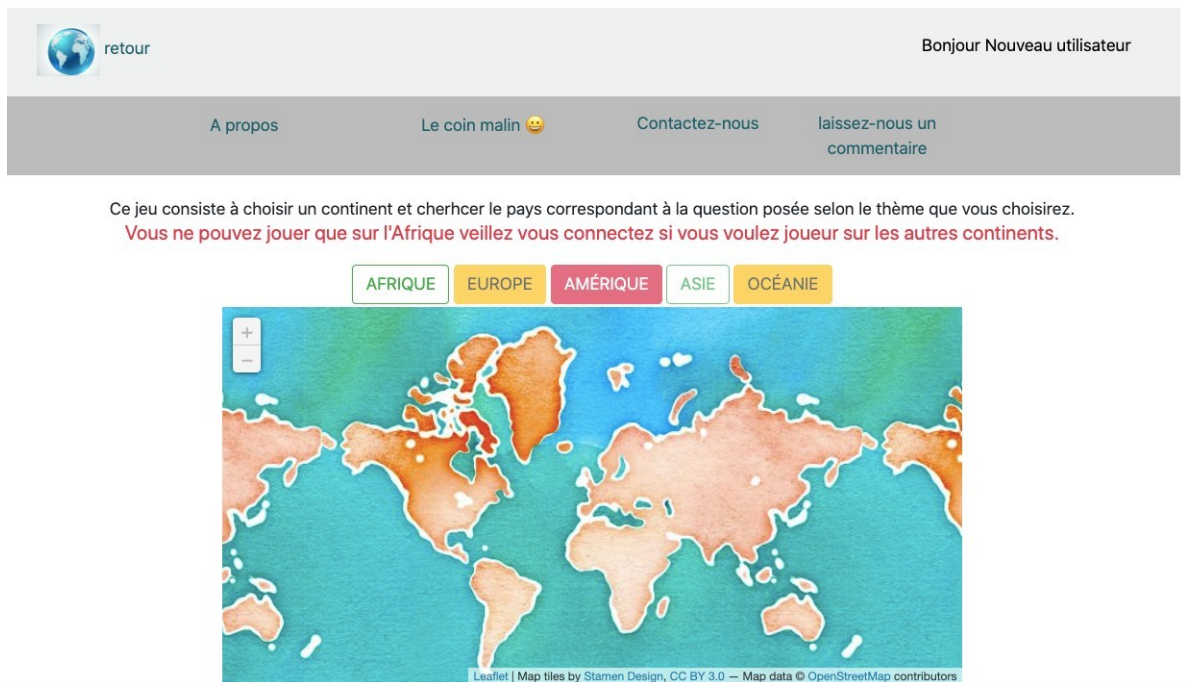
Jouer sans vous vous connecter

Le bouton « jouer sans vous connecter » qui se trouve dans le menu vous redirige vers la page comme sur la photo ci-dessous.

Comme le joueur n'est pas connecter, il ne peut que jouer sur un contient qui est l'Afrique.

Pour jouer sur les autres continents il faut se connecter d'abord. Un message est affiche pour ça.

Rapport du projet



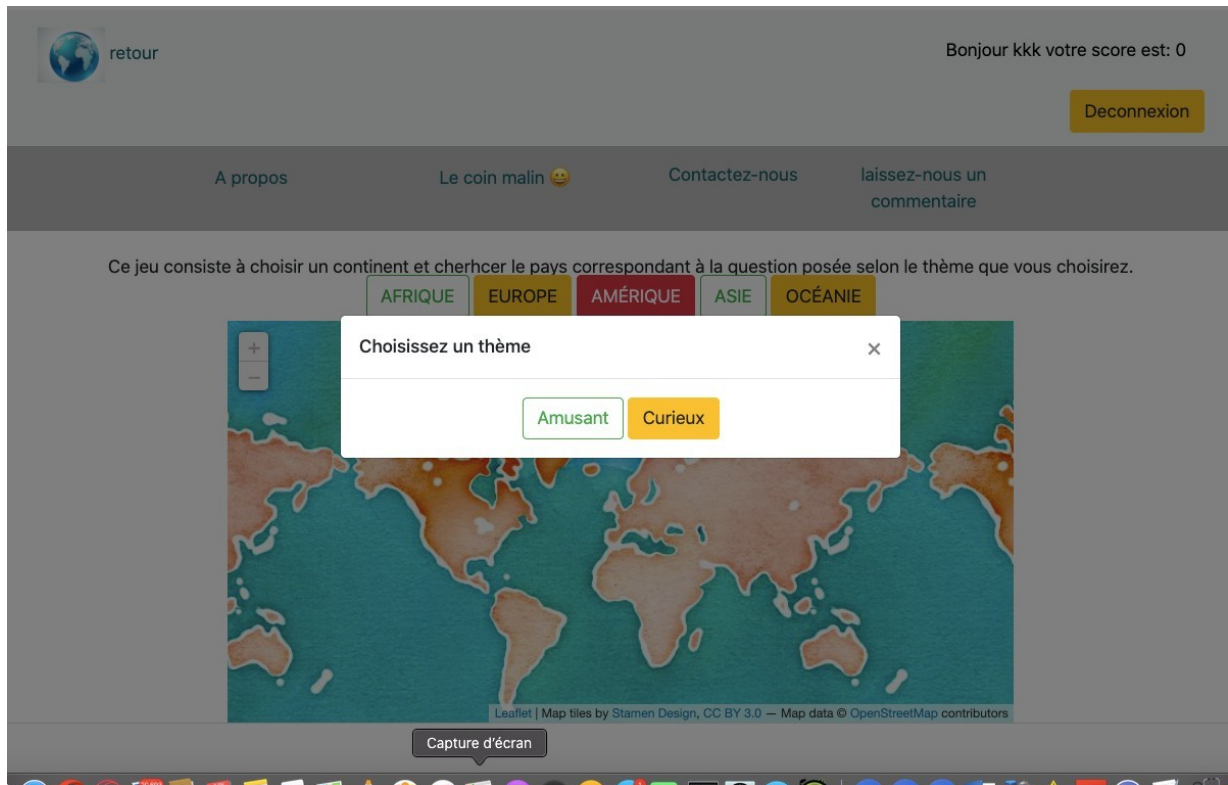
Après avoir cliqué sur le bouton Afrique, un modale affichera avec deux boutons : Amusant et Curieux.

Nous avons divisé les questions en deux thèmes :

amusants et curieux Le joueur doit choisir un thème entre les deux pour pouvoir jouer.

L'image ci-dessous est une parfaite illustration.

Rapport du projet



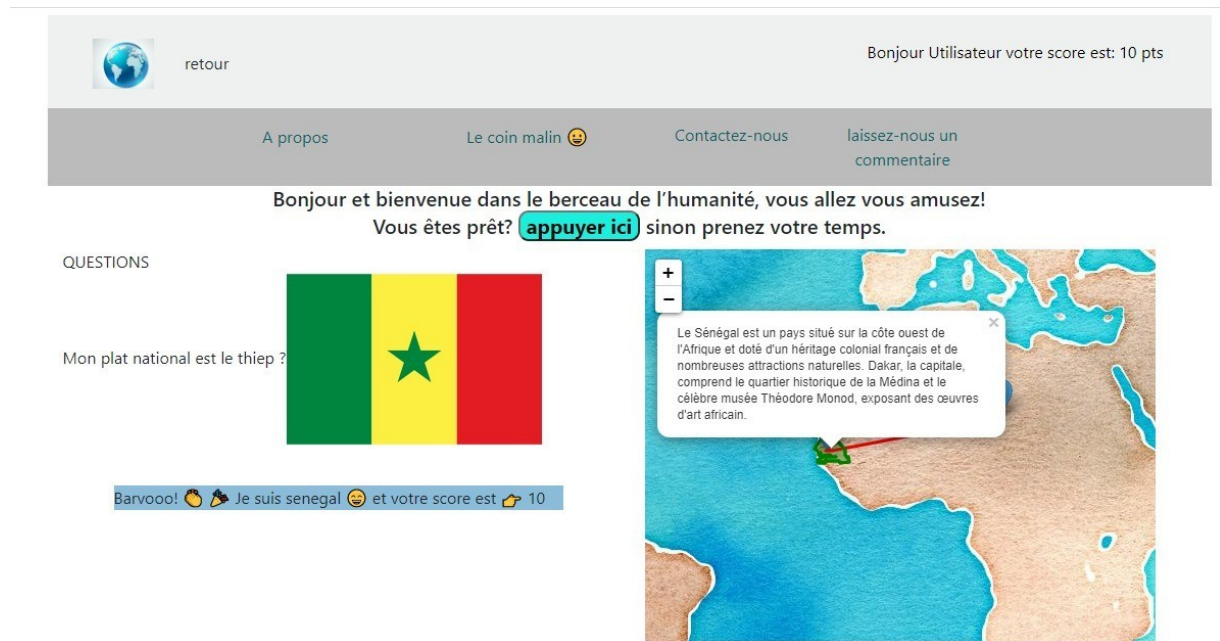
Quand le joueur appuie sur amusant ou curieux, on charge la page des questions correspondantes.



Rapport du projet

En appuyant sur le bouton « appuyer ici » les questions vont s'afficher aléatoirement .

Et le joueur peut clic sur la carte la pays du pays et ensuite un score lui est attribut selon la distance rpar rapport au coordonnées du pays.



Jouer en vous connectant

Quand le joueur est connecté, on lui affiche un message bonjour avec son pseudo, et ses scores précédents. Ses scores sont stockés dans notre base de données. Quand il finit, il peut se déconnecter.

Rapport du projet



Conclusion

Le projet nous a permis de nous familiariser avec les langages telles que HTML5, CSS3, JavaScript, PHP, et avec les Framework comme Bootstrap, JQuery, Ajax.

Il nous a permis aussi de gérer une base de données avec WAMP et intégrer la base de données dans le JavaScript et php.

Même avec ce moment difficile à cause de la pandémie, nous avons pu travailler en équipe ce qui n'était pas facile.