

# Techniques web 👍

Fanny Bachey  
Tiffany NGUYEN  
Clément BUON

## Contexte:

Ce projet se fait dans le cadre du cours "Technique Web". Il nous permet d'appliquer concrètement les techniques que nous avons apprises au cours du semestre. Pour ce faire, nous avons décidé de concevoir un site internet ainsi que tous les aspects nécessaires à son bon fonctionnement et une utilisation facile et agréable pour l'utilisateur.

## Objectif du projet :

- Faire une analyse de sentiments sur des avis Steam sur des jeux vidéos divers et variés et afficher les 3 sentiments les plus représentés
- cela permet à l'utilisateur de comprendre quel est le ressenti global des joueur·euse·s vis-à-vis d'un certain jeu (plutôt que de lire lui-même des commentaires, ou se fier aux avis de rédactions)
- On voudrait avoir des sentiments et non pas juste "positif" / "négatif"

## Questionnements :

- Pour la classification, on voulait avoir des sentiments concrets, mais vu qu'il n'y a pas l'air d'y avoir des modèles qui le font, on va donner une classification "positif"/"negatif" et donner les mots clés qui ressortent le plus.

## Besoin :

- Script pour récupérer les reviews de steam
- Script pour récupérer les métadonnées du jeu
- BDD des jeux

## Scénario Utilisateur :

- l'utilisateur recherche un nom de jeu dans la base de données.

- si le jeu existe, alors on scrap 300 reviews en anglais du jeu demandé. (si tout fonctionne bien, on pourra ajouter d'autres langues prises en charge : français et chinois)
- sinon, on propose à l'utilisateur de renseigner les informations du jeu qu'il demande (lien steam, nom, date, genre) (ou juste le lien de la page steam?).
- on scrap 300 reviews et pour chaque review, on annote en sentiment le commentaire (disons maximum 3 sentiments par commentaire)
- on affiche les 3 sentiments les plus fréquents, dans une section "le ressenti des joueur·euse·s", et 3 commentaires qui reflètent ces sentiments

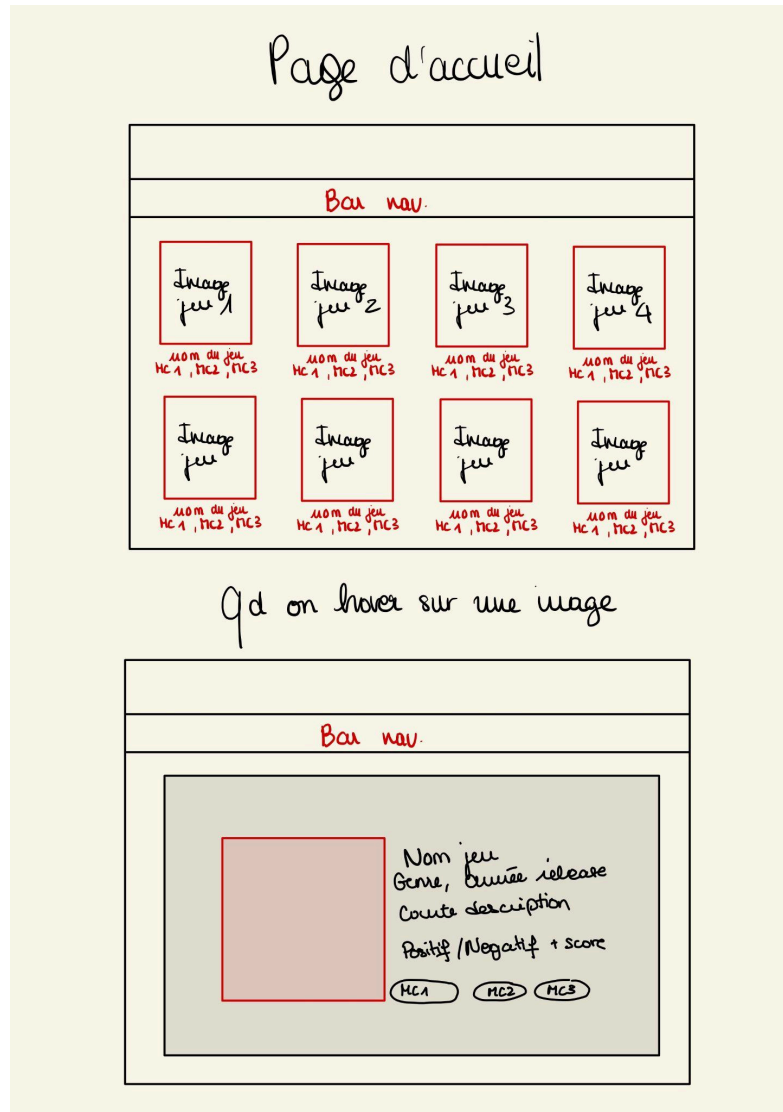
## Etat de l'art :

- Il n'y a pas d'outils qui fait une analyse de sentiments avec comme output des sentiments concrets. En tout cas, pas en français.

## Conception et répartition des tâches :

- Clément : création et gestion de la base de données, modèle d'analyse de sentiments
- Tiffany : chargée de scrap les reviews + de les normaliser; DA du site
- Fanny : chargée de récupérer les métadonnées pour la présentation des jeux (titre, image, genre, etc.)
- Rôles flexibles

## Visuel de l'application :



## Couleurs :

Même couleurs que steam : bleu foncé, blanc. Application très simple d'utilisation.