



Emmanuel Orchanian - gamerEvo

Projet de Fin d'Études

Développeur Web 2017-2018

Préparant au Titre de Développeur Logiciel

Le lundi 29 octobre 2018



Sommaire

Note

L'usage du féminin est inclut dans le masculin pour des fins de lisibilité du document.

4	English summary	43	RÉALISATION
5	Compétences du référenciel couvertes pas le projet		Création de la preuve de concept : tout le site en une page AJAX
6	Introduction	44	Fichier «cheat» pour le debug
7	EXPRESSION DES BESOINS	45	Développement de l'environnement responsive en JAVASCRIPT
8	Conception des pages	47	Développement de la stratégie de référencement
10	Quatre types d'internautes	49	Vectorisation du logo avec les cercles d'or
11	SWOT/FFOM	53	
12	Personas	55	ANNEXE
15	SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES	56	Tables et colonnes
16	Conception BDD relationnelle		
	Règles de nommage		
18	Cardinalité des tables	62	Remerciements
20	Cas spécial des tables de l'admin		
21	Conception des formulaires		
28	Conception de l'inscription et de la connexion		
	au front		
29	au back		
30	Sécurité		
32	Stratégie de référencement		
36	Maquettage		
37	UX Design		
39	Design et charte graphique		
42	Choix du nom du site		

English summary

The following is a three-point presentation of my project: concept, users, and competitors.

Concept

First, the main aim of my project was to develop a webplatform with a list of challenges that could be played in video games.

The coding languages I used are HTML, SCSS, PHP, SQL, Bootstrap4 and JS.

There are three main actions: create challenges, evaluate them, and consult everyone's scores.

Users

Secondly, concerning users:

The target audience is gamers, schoolchildren, and novices.

We can learn about the site through word of mouth, Search Engine Optimization on public pages, and a system of inviting friends of users via the site.

All the site is in French to start with, but I want to include other languages later.

Competitors

Finally, the competitors are: jeuvideo.com, jeu-video magazine, GooglePlay, forums of sites dedicated to one video games, and speedrun events which consist in finishing a game as quickly as possible.

The Successes/Trophies included in the game consoles are not competitors, because they could be part of challenges of the site.

In the end, the website is distinct from others because the user can create challenges that do not exist on the game platform.

Compétences du référentiel couvertes pas le projet

- Concevoir une Base de Données
- Mettre en place une Base de Données
- Développer une interface utilisateur
- Développer des pages web en lien avec une Base de Données
- Utiliser l'anglais dans son activité professionnelle en informatique



Introduction

Concept :

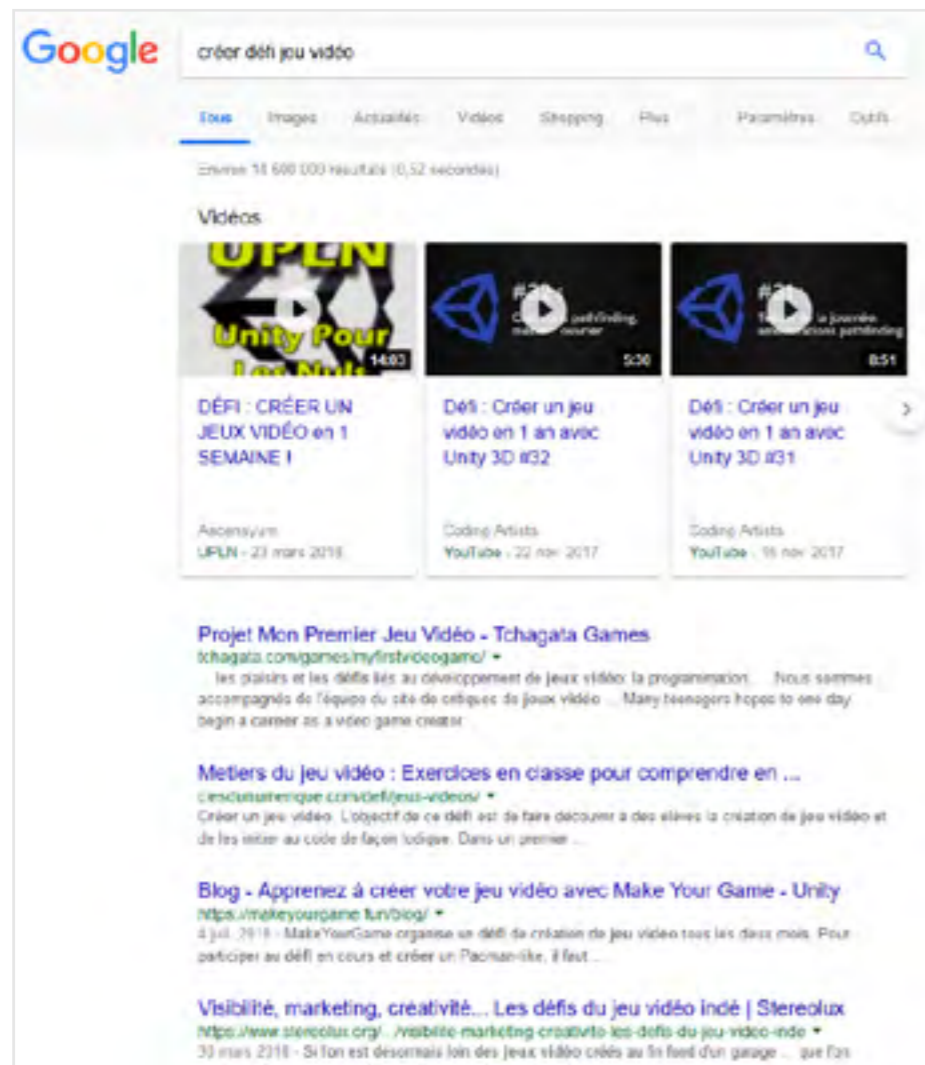
gamerEvo permet aux utilisateurs de créer et poster des défis à relever dans un jeu vidéo.

Naissance du concept :

Le monde du jeu vidéo est très actif, et depuis maintenant plusieurs décennies. Google et Youtube y consacrent beaucoup d'intérêt (gaming.youtube.com) et un type de vidéo commence à se développer de la part de Youtubbeurs : relever des défis dans des jeux vidéo.

Confirmation de l'inexistence du concept :

À la suite de différentes recherches Google, il n'existe pas de site actuel permettant à l'utilisateur(trice) de créer des défis sur les jeux vidéos. On le fait sur des forums spécialisés dans un jeu ou dans les commentaires de certains vidéos Youtube.



EXPRESSION DES BESOINS

Conception des pages

Pages définissant la raison d'être du concept

Le site propose à l'utilisateur de créer ses défis, s'il veut les modifier lui seul, il lui faudra donc avoir un compte. Un administrateur devra pouvoir modérer les défis et avoir le même pouvoir. Il pourra envoyer tout de même un message à l'utilisateur afin qu'il le fasse de lui-même.

Afin de donner vie aux site, il faudra pouvoir commenter les défis.

On distingue ainsi :

- le compte utilisateur
- le compte administrateur
- et naturellement, le visiteur sans compte

VISITEUR	UTILISATEUR	ADMINISTRATEUR
- voir les défis - commenter un défi	- créer un défi - commenter un défi - modifier un défi - lire un message	- modifier un défi - envoyer un message - bannir un utilisateur
	- signaler un commentaire	- recevoir un signalement

Pages générales d'un site web

- mentions légales
- page «à propos», pour accueillir un visiteur et augmenter le référencement
- page de contact
- les portes (inscription et connexion)

Considération des internautes externes

- pouvoir être invité de la part d'un utilisateur du site
- avoir une visualisation rapide du site, via par exemple facebook ou twitter

Fonctionnalités ajoutées pour l'administrateur

- créer des notifications à tout le monde ou aux connectés seulement
- coupler les messages envoyés à l'utilisateur à un envoi mail facultatif
- avoir un historique des actions effectuées
- pouvoir accéder au front office

Fonctionnalités ajoutées pour l'utilisateur

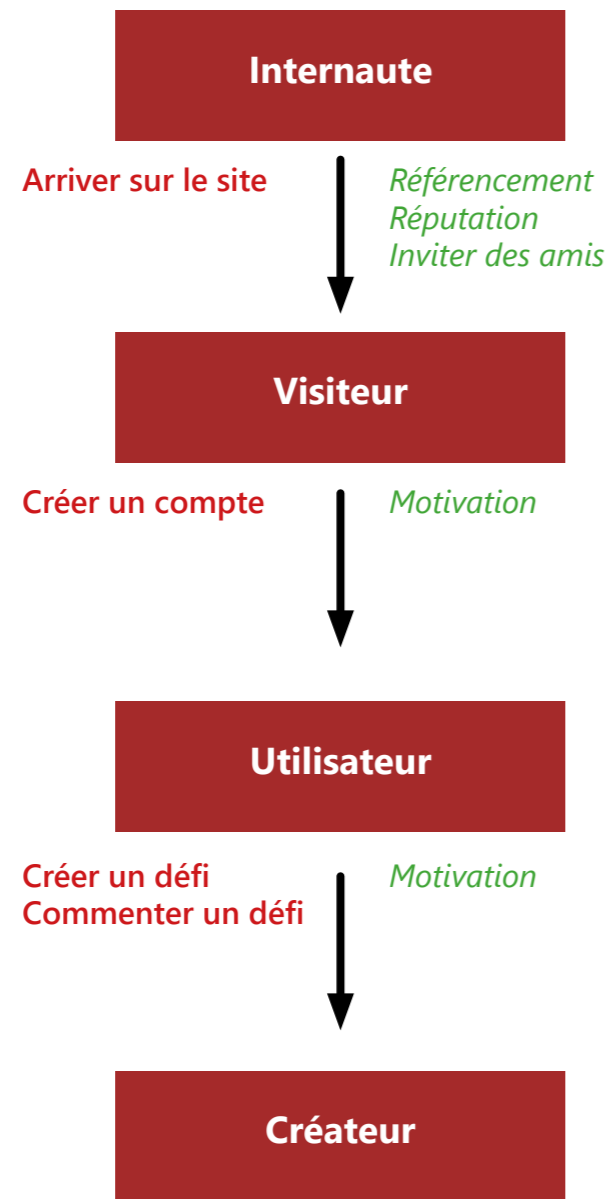
- inviter un ami via un mail envoyé du site
- lire les notifications

EN VERT : PAGE GÉNÉRALE D'UN SITE WEB

EN ROSE : FONCTIONNALITÉS AJOUTÉS

INTERNAUTE	VISITEUR	UTILISATEUR	ADMINISTRATEUR
- mail d'invitation - visuel réseaux sociaux	- créer un compte - se connecter	- inviter un ami - lire les notifications	- créer une notification - message avec envoi mail - historique des messages - historique des bannis - historique de signalement - historique des notifications - accès direct au front
	- contacter l'administration - page «à propos»		
	- mentions légales		

Quatre types d'internautes



Le conception du site devra considérer cette chaîne

SWOT/FFOM

(Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats)

FORCES

- innovateur : il n'existe pas actuellement de produit proposant à chacun de pouvoir poser un défi pour tous les jeux-vidéos
- il existe un public cible qui joue ou regarde des vidéos de jeux vidéo

FAIBLESSES

- site à créer depuis le début
- inexpérience dans le domaine
- on demande à l'utilisateur d'être toujours actif : créer un défi, commenter un défi, jouer à un jeu vidéo.

OPPORTUNITÉS

- la relation Youtube : beaucoup de vidéos proposant à relever des défis
- nouvelles sorties de jeux-vidéos, et monde du jeu-vidéo en expansion
- pour les éditeurs de jeux-vidéos/console : opportunités de faire vendre le produit en contact avec le public

MENACES

- pas de notoriété, on part du début
- pas de community management alors que ce serait un besoin
- trolling : gens qui chercheraient à parasiter le site avec des défis gênants (inutiles, vulgaires, humiliants etc.) ou brimants d'autres utilisateurs.
- jeu-video.com, système de «succès» ou de «trophés» existants sur les consoles : ils consistent à rechercher, de la part de l'éditeur d'une console de jeu (XBOX360 par exemple) ou de marque (Nintendo ou Microsoft par exemple) à créer une communauté en proposant des mini-défis dans les jeux-vidéos et avec un système de score se comparer aux autres, néanmoins le choix des défis est aux mains de l'éditeur.

Personas



PRÉNOM	Julien
NOM	Ramos
ÂGE	28 ans
PROFESSION	Infographiste
RELATION AVEC LES JEUX VIDÉOS	Très geek
Julien a une chaîne Youtube à propos de sa passion des jeux vidéo, il a une communauté solide.	
ATTENTES	
<p>Echanger et partager avec la communauté</p> <p>Poser des défis à sa communauté</p> <p>Jouer davantage</p> <p>Être challengé</p> <p>Avoir des défis différents par rapport à ceux proposés par les éditeurs du produit.</p> <p>Il pourra faire des lives où il navigue dans le site.</p>	



PRÉNOM	Anaïs
NOM	Dupuy
ÂGE	20 ans
PROFESSION	Étudiante
RELATION AVEC LES JEUX VIDÉOS	Casual gamer (joue de temps en temps)
Anaïs fait partie d'un groupe de copine très soudé qui ne se voit plus à cause de l'éloignement des études.	
ATTENTES	
<p>Défie ses copines, n'est pas intéressée à en poser.</p> <p>Frustration : a peur de tomber contre des geek alors qu'elle est amatrice, la plateforme devra être modérée correctement.</p>	



PRÉNOM	Alexandre
NOM	Granier
ÂGE	40 ans
PROFESSION	Opérateur marketing chez un éditeur de jeux vidéo.
RELATION AVEC LES JEUX VIDÉOS	Professionnel du domaine, peu intéressé à jouer
<p>Alexandre cherche des opportunités pour faire de la communication pour des jeux vidéo voir des consoles. Trouver des moyens pour diffuser ses jeux-vidéos, cibler ses prospects, générer des clics sur ses publicités, créer des partenariats.</p>	
ATTENTES	
Encourage à ce que des défis soient relevés sur un jeu dont on a besoin de communication.	

SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES

Conception de la Base de Données relationnelle

Règles de nommage

L'écriture générale est en snake case (minuscules et underscores ex : a_b_c_d)

L'objectif est d'éviter les erreurs de développement et rendre un code lisible.

Nom des tables :

- Pas d'abréviation, d'anglais ou d'acronyme

exceptions : admin, user, et ban (pour *bannissement*)

- Si le nom de la table est très long ou composé de plusieurs lettres on utilise une abréviation ou un acronyme

table «signalement_commentaire» : colonne «id_sc», «probleme_sc»

- Si les données ne peuvent être créées que par un administrateur, on préfixe la table d'un a et d'un souligné :

tables «a_annonce», «a_ban»

- Si c'est une table tierce (une table qui a pour raison d'être de relier deux autres tables), on la nomme en fonction des tables qu'elles relie.

exemple :

table «user», table «console»

table tierce : «user_console»

- Si c'est une table d'historique de l'administrateur, elle est suffixée par un souligné et de «historique»

«message_historique», «a_notification_historique»

Nom des colonnes :

- Pas d'abréviation, d'anglais ou d'acronyme pour les noms des colonnes

exception : id, exp (pour expéditeur), dest (pour destinataire)

- Chaque nom de colonne est suffixé par un souligné et le nom de la table

table «annonce» : colonnes «id_annonce», «titre_annonce»

- Les colonnes des tables de l'administrateur ne portent pas le préfixe «a_»

table «a_ban» : colonnes «id_ban», «raison_ban», «datetime_ban»

- La clef primaire (PK pour primary key) s'appelle toujours id

«id_user», «id_ban», «id_message»

- Les clefs étrangères (FK pour foreign key) portent le même nom que leur référence, et sont suffixées de la table à l'intérieur de laquelle elle sont.

exemple avec :

table «user», colonne «id_user»

table «defi», colonne «id_defi»

table «commentaire», colonnes «id_comm»

FK «id_user_comm» et FK «id_defi_comm»

Si il existe plusieurs clefs étrangères ayant la même table pour référence, on peut alors modifier leur nom de manière naturelle.

exemple avec :

pour la table des bannissements «a_ban»,

colonnes «id_user_bannisseur_ban» et «id_user_banni_ban»

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id_ban	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 id_user_banni_ban	int(11)			Non	Aucun(e)		
<input type="checkbox"/>	3 id_user_bannisseur_ban	int(11)			Non	Aucun(e)		
<input type="checkbox"/>	4 raison_ban	text	utf8_general_ci		Oui	NULL		
<input type="checkbox"/>	5 source_ban	varchar(255)	utf8_general_ci		Non	phpMyAdmin		
<input type="checkbox"/>	6 statut_devient_ban	tinyint(4)			Non	Aucun(e)		
<input type="checkbox"/>	7 datetime_ban	datetime			Non	CURRENT_TIMESTAMP		

Cardinalité des tables

table(0,1) - table(0,1) : un seul tableau

Soient un élément1 et un élément2 :

- si l'élément1 ne peut être associé à qu'un seul élément2, et que le l'élément2 ne peut être associé qu'à un seul élément1, alors les deux éléments seront dans la même table.

Exemple : un utilisateur (user) et les détails du profil de l'user, un user à un seul profil, et un profil est associé à un seul user, donc tous les éléments du profil sont contenus dans la table user

table «user» : colonnes «email_user», plus loin «jv_prefere_actuel_user»

<input type="checkbox"/>	1	id_user	int(11)	Non	Auto(1)
<input type="checkbox"/>	2	nom_user	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	3	prenom_user	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	4	email_user	varchar(255) utf8_general_ci	Non	mail@gmail.com
<input type="checkbox"/>	5	login_user	varchar(255) utf8_general_ci	Non	Auto(1)
<input type="checkbox"/>	6	pass_user	varchar(255) utf8_general_ci	Non	Auto(1)
<input type="checkbox"/>	7	actif_user	tinyint(1)	Non	0
<input type="checkbox"/>	8	genre_user	tinyint(11)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	9	date_naissance_user	date	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	10	pseudonyme_user	varchar(255) utf8_general_ci	Non	Auto(1)
<input type="checkbox"/>	11	date_cree_user	datetime	Non	CURRENT_TIMESTAMP
<input type="checkbox"/>	12	statut_user	int(11)	Non	0
<input type="checkbox"/>	13	token_user	varchar(255) utf8_general_ci	Non	Auto(1)
<input type="checkbox"/>	14	validite_token_user	datetime	Non	Auto(1)
<input type="checkbox"/>	15	avatar_user	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	16	echelon_user	int(11)	Non	1
<input type="checkbox"/>	17	personnage_present_user	int(11)	Non	1
<input type="checkbox"/>	18	page_actuel_user	varchar(255) utf8_general_ci	Non	index.php
<input type="checkbox"/>	19	contants_creation_user	tinyint(4)	Non	0
<input type="checkbox"/>	20	appellation_user	tinyint(3)	Oui	000
<input type="checkbox"/>	21	profession_user	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	22	desc_a_propos_user	text	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	23	desc_jv_prefere_actuel_user	text	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	24	desc_jv_prefere_ancien_user	text	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	25	desc_en_dehors_jv_user	text	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	26	email_secondaire_user	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	27	visible_nom_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	28	visible_prenom_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	29	visible_email_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	30	visible_genre_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	31	visible_date_naissance_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	32	visible_age_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	33	visible_pseudonyme_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	34	visible_profession_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	35	visible_desc_a_propos_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	36	visible_desc_jv_prefere_actuel_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	37	visible_desc_jv_prefere_ancien_user	tinyint(4)	Oui	NULL
<input type="checkbox"/>	38	visible_desc_en_dehors_jv_user	tinyint(4)	Oui	NULL

table(0,1) - table(0,n)

- si l'élément1 peut être associé à plusieurs éléments2, mais que chaque élément2 ne peut être associé qu'à un seul élément1, alors on utilise une clef étrangère.

Exemple : une notification devra contenir l'id de son créateur, unique

table «user», champ PK «id_user»

table «notification», colonnes FK «id_admin_notif» réfère à user.id_user

table(0,n) - table(0,n)

- si l'élément1 peut être associé à plusieurs élément2 et que l'élément2 peut être associé à plusieurs élément1, on crée alors une table tierce.

Celle-ci contient au minimum trois colonnes : sa propre clef primaire auto-incrémentée ainsi que les clefs étrangères de ses deux tables.

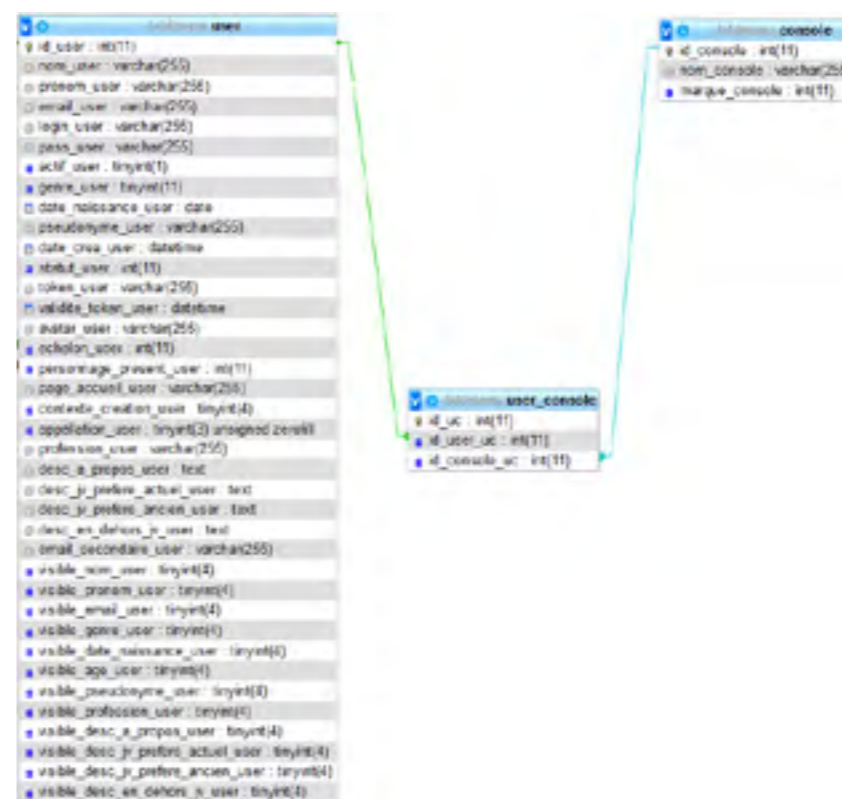
Exemple : un user peut posséder plusieurs consoles de jeu vidéo, et une seule console de jeu peut appartenir à plusieurs user, on a alors :

table «user», colonne PK «id_user»

table «console», colonne PK «id_console»

table «user_console» (préfixe des champs : «uc»)

colonnes PK «id_uc», FK «id_user_uc», FK «id_console_uc»



Cas spécifique des tables de l'administration

L'administration pourra être gérée par **plusieurs administrateurs** n'ayant pas d'accès aux tables.

Juridiquement **un utilisateur pourra accuser l'administration** d'un fait qu'il faudrait pouvoir contrôler.

Mesures prises :

Colonne «datetime»

Doté de l'attribut `ON_UPDATE_CURRENT_TIMESTAMP` afin d'y connaître sa dernière modification si besoin est.

Colonne «source»

Indique la source de la modification.

Sa valeur par défaut est «phpMyAdmin».

Insérée via le site, il prend la valeur du nom de fichier dans lequel la requête SQL est traitée.

Colonne «id_admin»

indique le responsable de la décision prise

Colonne «raison»

Facultative, est disponible pour que le responsable puisse écrire quelques notes à propos des raisons qui motivaient sa prise de décision.

<input type="checkbox"/>	1	id_nh	int(11)	Non	Aucun(e)	AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2	raison_nh	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	NULL	
<input type="checkbox"/>	3	source_modif_nh	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	phpMyAdmin	
<input type="checkbox"/>	4	id_notif_nh	int(11)	Non	Aucun(e)	
<input type="checkbox"/>	5	actif_notif_nh	tinyint(4)	Oui	0	
<input type="checkbox"/>	6	id_admin_notif_nh	int(11)	Non	Aucun(e)	
<input type="checkbox"/>	7	destinataire_notif_nh	text utf8_general_ci	Oui	NULL	tableau
<input type="checkbox"/>	8	titre_notif_nh	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	NULL	
<input type="checkbox"/>	9	contenu_notif_nh	text utf8_general_ci	Non	Aucun(e)	
<input type="checkbox"/>	10	url_notif_nh	varchar(255) utf8_general_ci	Oui	NULL	
<input type="checkbox"/>	11	image_notif_nh	text utf8_general_ci	Oui	NULL	
<input type="checkbox"/>	12	datetime_notif_nh	datetime	on update CURRENT_TIMESTAMP	Non	CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP

Conception des formulaires

Annotations for the code snippet:

- PRISE EN COMPTE DE LA SESSION ET DU SERVEUR
- SI L'UTILISATEUR VALIDE LE FORMULAIRE
- VENTILATION
- VÉRIFICATION DES ERREURS
- SI PAS D'ERREUR
- NETTOYAGE DES DONNÉES
- REQUÊTE SQL SI BESOIN
- REDIRECTION ET FEEDBACK
- <HTML> BALISE OUVRANTE
- AFFICHAGE DE MESSAGE D'ERREUR
- PRÉSERVATION DE LA SAISIE
- INPUT TYPE SUBMIT
- VAR_DUMP DE DEBUG

Le développement des formulaires suit les étapes suivantes :

Construction du HTML, avec tout les input en type text ou submit

Bootstrap 4 est utilisé pour la mise en forme.

Certains boutons comme «Annuler» sont des liens avec une mise en forme de bouton.

Placement du traitement

Puisque le traitement du formulaire peut contenir des **redirections**, et qu'il faut que celles-ci se fassent avant que le moindre contenu ne soit envoyé, alors on décide de placer le traitement en **haut de page**.

header — Envoie un en-tête HTTP

Vérification de la validation de la part de l'utilisateur

- L'utilisateur appuie sur l'input type submit : la variable POST est alors remplie des valeurs de chaque input et la page est rafraichie.
- En haut de page, on vérifie s'il existe un \$_POST['go'] (a-t-on cliqué sur l'input type submit ?)

```
178 </div>
179
180 <input type="submit" value="Envoyer" name="go" class=
181
```

```
17 //TRAITEMENT FORMULAIRE
18 if(isset($_POST["go"])){
19     setOk(true);
20     $nom = htmlspecialchars(trim($_POST["nom"]));
21     $email = trim($_POST["email"]);
```

Ventilation des variable avec différents filtrages

ex : \$pseudonyme = htmlspecialchars(strip_tags(trim(\$_POST[«pseudonyme»])));

trim — Supprime les espaces en début et fin de chaîne

strip_tags — Supprime les balises HTML et PHP d'une chaîne

htmlspecialchars — Convertit les caractères spéciaux en entités HTML

```
17 //TRAITEMENT FORMULAIRE
18 if(isset($_POST["go"])){
19     setOk(true);
20     $nom = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["nom"]));
21     $email = trim($_POST["email"]);
22     $objet = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["objet"]));
23     $message = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["message"]));
```

Préservation de la saisie

On récupère les variables ventilées précédemment

<? php if(isset(\$var)) echo «value=\$var»?>

```
<div class="form-group">
<label for="message">votre message</label>
<?php if (isset($message) && null !== vide($message)); ?>
<div class="alert alert-danger" role="alert">
<span class="font-weight bold">Attention !</span><?php echo vide($message,"Message"); ?>
</div>
<?php endif; ?>
<textarea class="form-control" name="message" id="message" rows="8" cols="80" placeholder="Écrivez votre message ici" ></div>
if(isset($message)) echo $message; ?</textarea>
</div>
```

Vérification des erreurs

Un booléen est initialisé à true, il passera à false à la moindre erreur.

S'il n'y a pas d'erreur alors on préparera les requêtes SQL.

```
//TRAITEMENT FORMULAIRE
if(isset($_POST["go"])){
    setOk(true);
    $nom = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["nom"]));
    $email = trim($_POST["email"]);
    $objet = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["objet"]));
    $message = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["message"]));
    $gens = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["gens"]));
    if(isset($_POST["renvoi"])) $renvoi = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["renvoi"])); else $renvoi = '';
    // if(empty($renvoi)) $renvoi = '';

    vide($nom);
    email($email);
    vide($nom);
    vide($objet);
    vide($message);
    vide($gens);

    if ($gens != 3){
        setOk(false);
        sleep(3);
    };

    if (getOk()) {
        $renvoi_mail = "gamerEvo-contact $objet";
        $message = "<br /><br />De la part de : ".$nom;
```

S'il y a des erreurs, on crée des variables de messages d'erreurs, le html l'affiche plus bas en utilisant bootstrap 4.

```
<div class="form-group">
  <label for="message">Votre message</label>
  <?php if (isset($message) && null !== vide($message)): ?>
    <div class="alert alert-danger" role="alert">
      <span class="font-weight-bold">Attention !</span> <?php echo vide($message, "Message"); ?>
    </div>
  </?php endif; ?>
  <textarea class="form-control" name="message" id="message" rows="8" cols="80" placeholder="Écrivez votre message ici" ><?php
  if(isset($message)) echo $message; ?></textarea>
</div>
```

Nettoyage pour les requêtes SQL

`$pseudonymeOK = $mysqli->real_escape_string($pseudonyme);`

Les variables normales seront suffixées par OK en passant par un `real_escape_string`
real_escape_string — Protège une commande SQL de la présence de caractères spéciaux

`$loginOK = hash(«whirlpool», $email);`

Les mots de passe subiront un **cryptage asymétrique**, à chaque fois que l'utilisateur se connectera, on comparera par rapport au cryptage de ce qu'il a entré.
hash — Génère une valeur de hachage (empreinte numérique)

```
$visible_jv_preferer_actuel_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["jv-preferer-actuel-visibilite"])));
$jv_preferer_actuel_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["jv-preferer-actuel"])));
$visible_jv_preferer_actuel_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["jv-preferer-actuel-visibilite"])));
$en_dehors_jv_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["en-dehors-jv"])));
$visible_en_dehors_jv_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["en-dehors-jv-visibilite"])));
// $pseudonyme_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["pseudonyme"])));
// $visible_pseudonyme_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["pseudonyme-visibilite"])));
$pseudonyme_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["pseudonyme"])));
$appellation_user_post = htmlspecialchars(strip_tags(trim($_POST["appellation"])));

ide($pseudonyme_user_post);

if (isset($_GET["ok"])) {
    $prenom_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($prenom_user_post);
    $visible_prenom_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_prenom_user_post);
    $nom_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($nom_user_post);
    $visible_nom_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_nom_user_post);
    $genre_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($genre_user_post);
    $visible_genre_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_genre_user_post);

    $date_naissance_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($date_naissance_user_post);
    $visible_date_naissance_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_date_naissance_user_post);
    $visible_age_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_age_user_post);

    $profession_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($profession_user_post);
    $visible_profession_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_profession_user_post);
    $a_propos_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($a_propos_user_post);
    $visible_a_propos_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_a_propos_user_post);
    $jv_preferer_actuel_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($jv_preferer_actuel_user_post);
    $visible_jv_preferer_actuel_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_jv_preferer_actuel_user_post);
    $jv_preferer_actuel_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($jv_preferer_actuel_user_post);
    $visible_jv_preferer_actuel_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_jv_preferer_actuel_user_post);
    $en_dehors_jv_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($en_dehors_jv_user_post);
    $visible_en_dehors_jv_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_en_dehors_jv_user_post);
    // $pseudonyme_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($pseudonyme_user_post);
    // $visible_pseudonyme_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($visible_pseudonyme_user_post);
    $pseudonyme_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($pseudonyme_user_post);
    $appellation_user_postOK = $mysqli -> real_escape_string($appellation_user_post);

    $query = $mysqli -> query("UPDATE user SET
    prenom_user = '$prenom_user_postOK',
    visible_prenom_user = '$visible_prenom_user_postOK',
    nom_user = '$nom_user_postOK',
    visible_nom_user = '$visible_nom_user_postOK',
    genre_user = '$genre_user_postOK',
    visible_genre_user = '$visible_genre_user_postOK',
```

Redirection

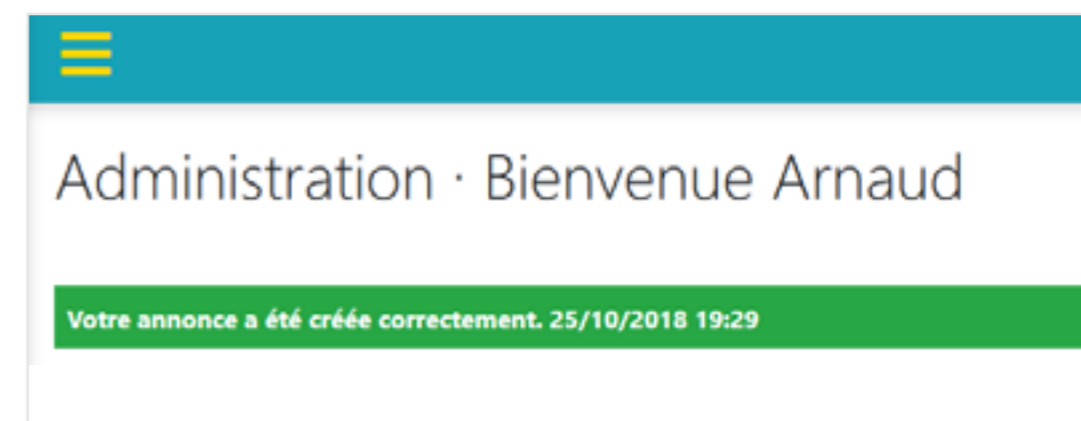
Par la suite, on redirige via un header location :
`header("location: admin.php");`

```
49     if(getOk()){
50         $raisonOK = $mysqli -> real_escape_string($raison);
51
52         //
53         $affected_rows = 0;
54         $query = $mysqli -> query("UPDATE users
55             SET actif_user = '1'
56             WHERE id_user = '$id_user'");
57
58         if(($mysqli -> affected_rows) == 1) $affected_rows++;
59
60         $query = $mysqli -> query("INSERT INTO a_ban VALUES (
61             NULL, '$id_user', '$id_user_auth', '$raisonOK', 'ban-redefinir.php', '1', CURRENT_TIMESTAMP
62             );");
63
64         if(($mysqli -> affected_rows) == 1) $affected_rows++;
65
66         if ($affected_rows == 2) {
67             header("location: admin.php?fb=redfbanok");
68         } else {
69             header("location: admin.php?fb=redfbanno");
70         }
71
72         //
73     }
74 }
75 }else goto out404die;
76 }else goto out404die;
77
78
79 if (0) {
80     out404die :
81     header("location: logout.php");
82     include("inc/404.php"); // 404 not found
83     die();
84 // Saut404die a l'origine
85 }
86
```

Feedback

Si besoin est, on fait un feedback via la méthode GET en vérifiant par exemple si la requête a affectée des lignes via un affected rows :

```
if(isset($_GET['fb'])){
    $get_fb = $_GET['fb'];
    switch ($get_fb) {
        case 'ok':
            $fb = "<div class='bg-success p-2 text-white font-weight-bold'>votre message et votre mail ont été envoyés correctement. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'nok':
            $fb = "<div class='bg-success p-2 text-white font-weight-bold'>votre message a été envoyé correctement (sans demande d'envoi de mail). ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case '1':
            $fb = "<div class='bg-danger p-2 text-white font-weight-bold'>votre message a été envoyé MAIS pas votre mail. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case '0':
            $fb = "<div class='bg-danger p-2 text-white font-weight-bold'>votre message n'a pas été envoyé. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'signal-comm-ok':
            $fb = "<div class='bg-success p-2 text-white font-weight-bold'>votre prise en compte de commentaire signalé a été envoyée correctement. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'signal-comm-no':
            $fb = "<div class='bg-danger p-2 text-white font-weight-bold'>votre prise en compte de commentaire signalé n'a pas été envoyée correctement. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'annonceok':
            $fb = "<div class='bg-success p-2 text-white font-weight-bold'>votre annonce a été créée correctement. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'annonceno':
            $fb = "<div class='bg-danger p-2 text-white font-weight-bold'>votre annonce n'a pas été créée correctement. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'banok':
            $fb = "<div class='bg-success p-2 text-white font-weight-bold'>le bannissement a été pris en compte. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'banne':
            $fb = "<div class='bg-danger p-2 text-white font-weight-bold'>problème sur la prise en compte du bannissement. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'redfbanok':
            $fb = "<div class='bg-success p-2 text-white font-weight-bold'>l'annulation du bannissement a été pris en compte. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'redfbanno':
            $fb = "<div class='bg-danger p-2 text-white font-weight-bold'>problème sur la prise en compte de l'annulation du bannissement. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'defaidok':
            $fb = "<div class='bg-success p-2 text-white font-weight-bold'>le défi a été modifié. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'defaidno':
            $fb = "<div class='bg-danger p-2 text-white font-weight-bold'>le défi n'a pas été modifié. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'supprdefok':
            $fb = "<div class='bg-success p-2 text-white font-weight-bold'>le défi a été supprimé. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
        case 'supprdefno':
            $fb = "<div class='bg-danger p-2 text-white font-weight-bold'>le défi n'a pas été supprimé. ".date("d/m/Y H:i")."</div>";
            break;
    }
}
```

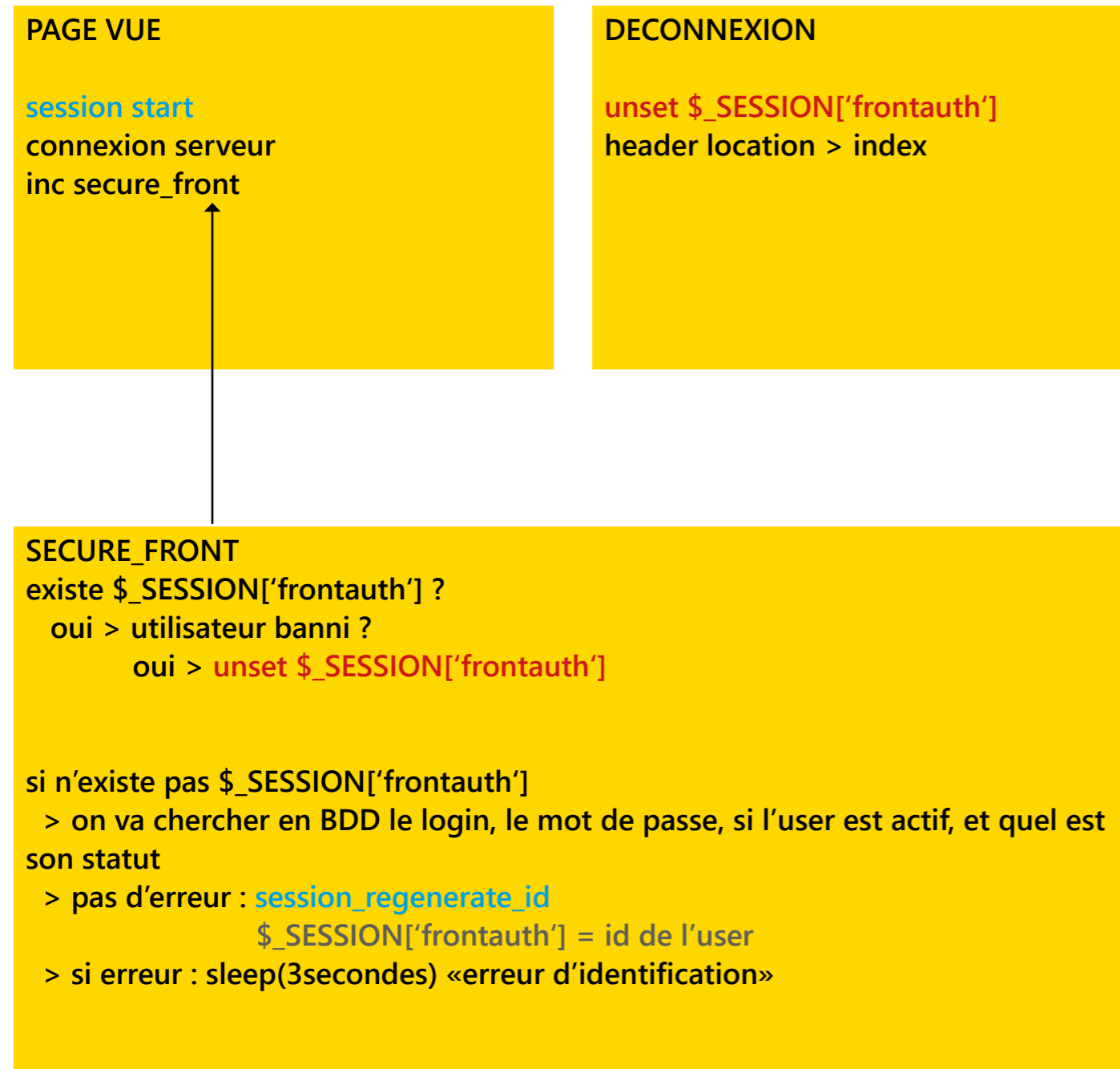


Finitions du HTML :

- modification de l'attribut type des input
- ajout des attribut d'input autofocus

Conception de l'inscription et de la connexion

GESTION DU FRONT



Le fichier secure front vérifié à chaque chargement de page si l'utilisateur est toujours connecté et s'il n'est pas banni. Sinon il renvoi à l'accueil déconnecté.

GESTION DU BACK

Note : l'index du back est la porte de connexion



Sécurité

Traitement des données reçues pas la méthode GET

On vérifie si on a reçu un GET, et son type.

Si on attend un numérique, on utilise la fonction `intval()` pour récupérer la variable.
intval — Retourne la valeur numérique entière équivalente d'une variable

Et si on a affaire à un id, on vérifie s'il est supérieur à 0.

Si on attend une chaîne de caractère, on compare
Exemple : `if($_GET['var']) === 'feedback'`

```
13 //FILTRAGE:-
14 if(isset($_GET["id"]) && intval($_GET["id"])>0 ){
15     $id_user_get = intval($_GET["id"]);
16 }else goto out404die;:-
```

L'utilisation du protocole HTTPS au lieu de HTTP

Cookies en SSL

Naturellement effectués par le serveur en ligne.

Domaine	Dossier racine	SSL
gamerevo.emmanuelcharlan.fr	gamerevo	Actif

Présence d'une déconnexion explicite et facilement accessible

Afin de réduire les probabilités à ce que l'utilisateur quitte son ordinateur sans quitter la session.

Champs de mot de passe protégés

Grâce à l'input type = "password"

Message d'erreur vagues

Les message d'erreur n'apportent pas plus de détail qu'il ne faut, par exemple si un administrateur se connecte dans le front office, son message ne sera pas différent.

Chiffrements asymétriques des mots de passe et des login en base de donnée

Cela respecte aussi la déontologie.

Un nom de dossier non-intuitif pour l'accès à l'administrateur

L'accès à la connexion à l'administrateur de se fait pas via un simple «gamerevo.php/admin» mais par exemple «gamerevo/49826375admin»

Une attente supplémentaire si mauvais identifiant

Une attente supplémentaire de 3 secondes via la fonction `sleep()`
sleep — Arrête l'exécution durant quelques secondes

Un mot de passe fiable obligatoire

Celui ci-doit faire minimum 8 caractères, et contenir au moins une minuscule, une majuscule et un chiffre.

Une table et un champ de confirmation d'action dans l'administrateur

La table «a_clef_admin» contient une seule colonne avec une seule valeur chiffrée. L'administrateur devra inscrire un nouveau mot de passe avant de confirmer une action.

Cela évite ainsi un piratage éventuel en local.

À noter que son message d'erreur reste vague également.

The screenshot shows a web-based administrative interface. At the top, there is a teal header with a yellow hamburger menu icon. Below the header, there are several form fields: 'URL (facultatif)', 'Image (facultatif)', 'Clef', and 'Raison - destiné à l'administration, facultatif'. The 'Clef' field contains the text 'Contenu'. Below the 'Raison' field, there is a text input containing 'notif modif'. A prominent red error message box with the text 'Attention ! Erreur clef' is displayed above the 'Clef' field. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Retour' and 'Modifier'. The footer of the page is yellow and contains the text 'Mentions légales' and '©2018'.

Stratégie de référencement

Référencement naturel :

Choix des mots et expressions clef

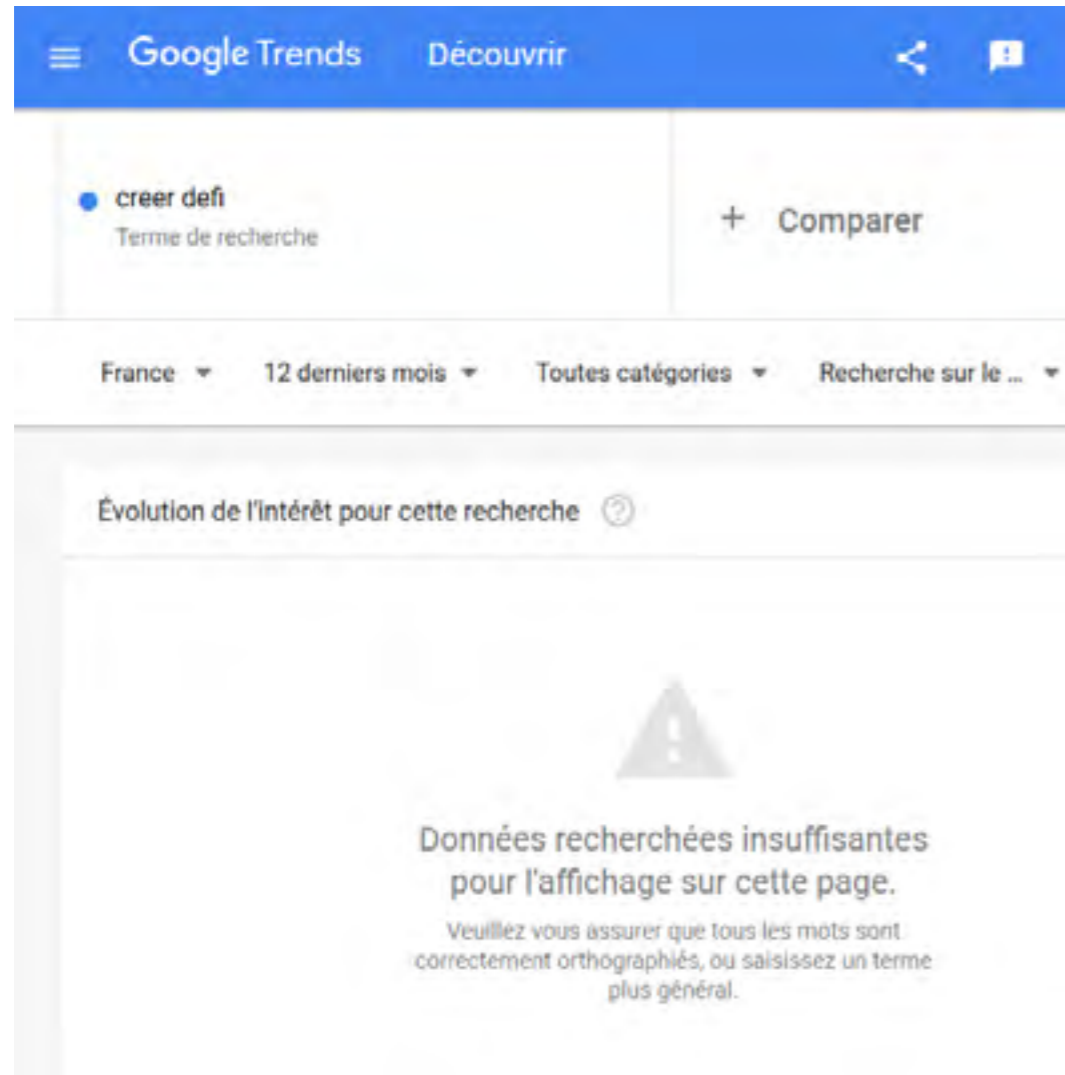
Recherche de mots-clefs les plus demandés avec Google Trends

On débute avec «jeu video» et «defi»

«Jeu vidéo procure beaucoup de résultats»

«Défi» aussi

Le problème est l'expression «créer défi» qui en donne peu



«créer jeu vidéo» en donne beaucoup

Recherche de mots clefs accompagnants jeu video avec ubbersuggest.com

352 Keyword Ideas Found For jeu vidéo

KEYWORD	SEARCH VOLUME	CPC	COMPETITION
jeu	348000	€ 0.34	0.0
jeu vidéo	301000	€ 0.58	0.01
jeuxvideo	246000	€ 0.43	0.0
jeuvideo	27700	€ 0.4	0.0
jeucom	22200		0.0
jeu vidéo gratuit	8100	€ 0.24	0.34
jeuxvideo.com forum	4400	€ 1.34	0.0
jeu vidéo forum	4400		0.0
jeuxvideo forum	3600		0.0
jeuxvideo fr 25	3600		0.0
jeu vidéo fr	2900	€ 0.64	0.03
jeu vidéo 2018	2400	€ 1.64	0.01
jeu vidéo occasion	1900	€ 0.16	0.26
jeu vidéo 2017	1900		0.01
video c	1900	€ 0.02	0.0

Orthographe de jeu vidéo avec spyfu.com pour jeuvideo.com

1	jeux videos
1	jeu videos
1	jeuxvideo.com
1	jeux video com
9	www jeux

Problème constatés

- l'expression jeu video et defi sont rarement associées
- l'orthographe de jeu vidéo pose problème tant au singulier qu'au pluriel

Recherche de solution pour le mot défi via answerthepublic.com



On se rend compte qu'il y a très peu de recherches associées entre jeu vidéo et défi, sauf pour Fornite (jeu vidéo très populaire actuellement) et Forza Horizon dans lequel on peut créer des défis.

Mots et expressions clefs choisies

Mots clef :

jeu video

creer

defi

comment

gratuit

Expressions clef :

créer jeu vidéo

jeu vidéo gratuit

défi Fornite

défi Forza Horizon

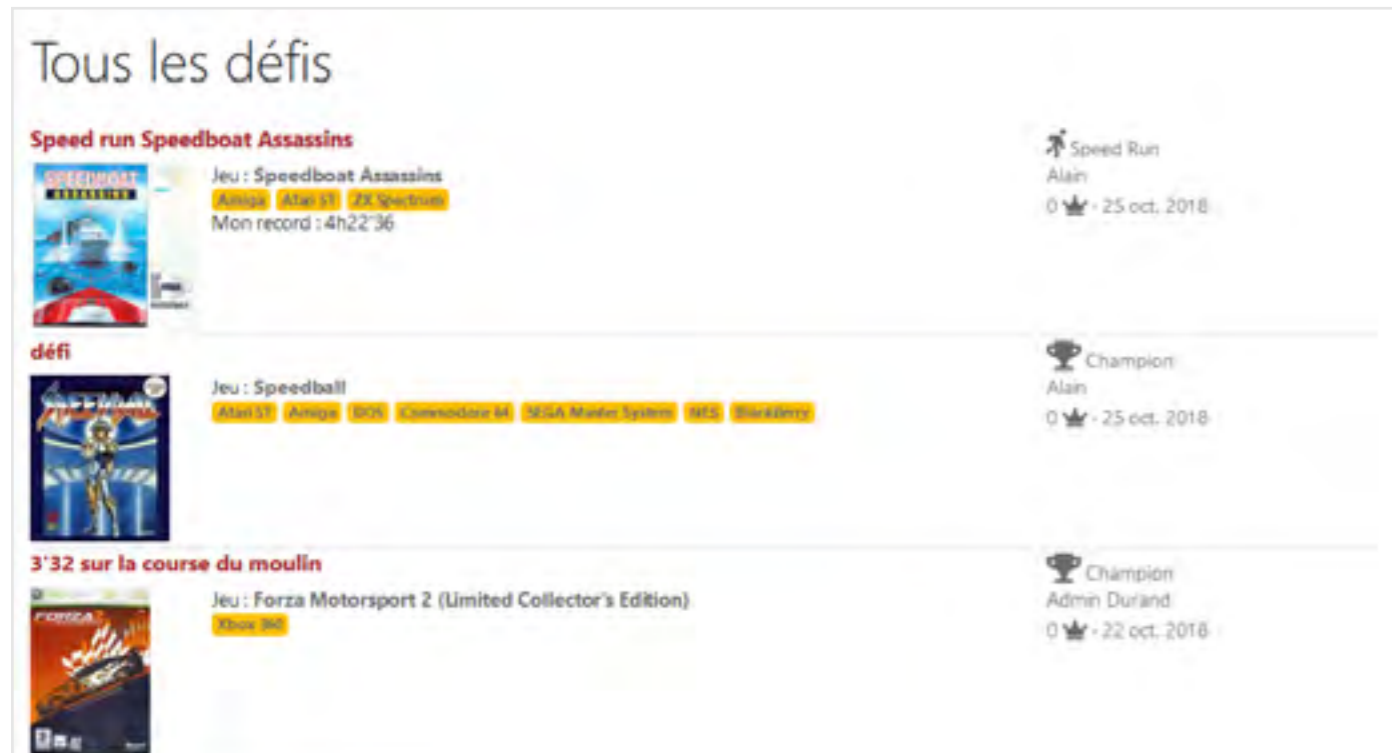
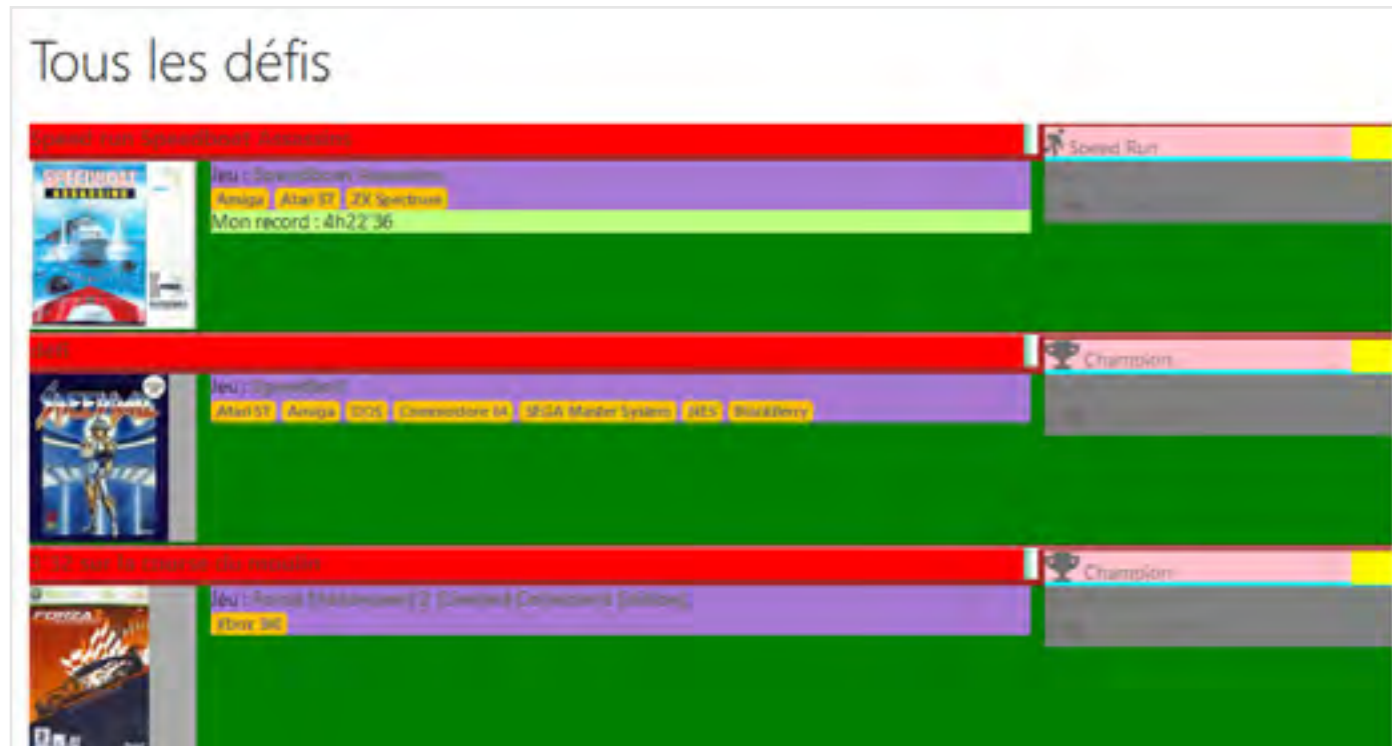
Référencement par les reseaux sociaux :

Utiliser les balises possibles à intégrer dans le HTML et ma page Facebook personnelle pour inciter des connaissances à aller sur mon site.

Pas de publicité payante

Le SEA(search engine advertising) n'est pas contenu pour cette stratégie de référencement.

Maquettage



L'utilisation de fonds colorés a été utilisée pour faciliter le développement par rapport au maquettage.

UX Design

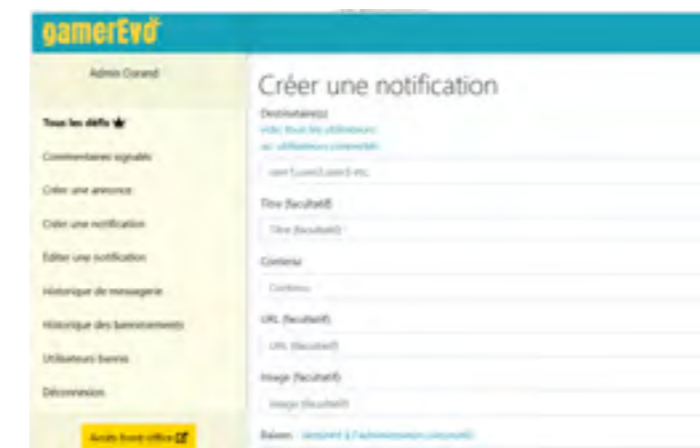
Plusieurs types d'apparence

Apparence «Navigation»
Avec le menu et des liens



Apparence «Concentration»
Un cadre simple avec un bouton clair.

Apparence «Immersion»
Afin de se plonger dans l'univers
émotionnel du jeu-vidéo.
Pour l'inscription et la connexion.

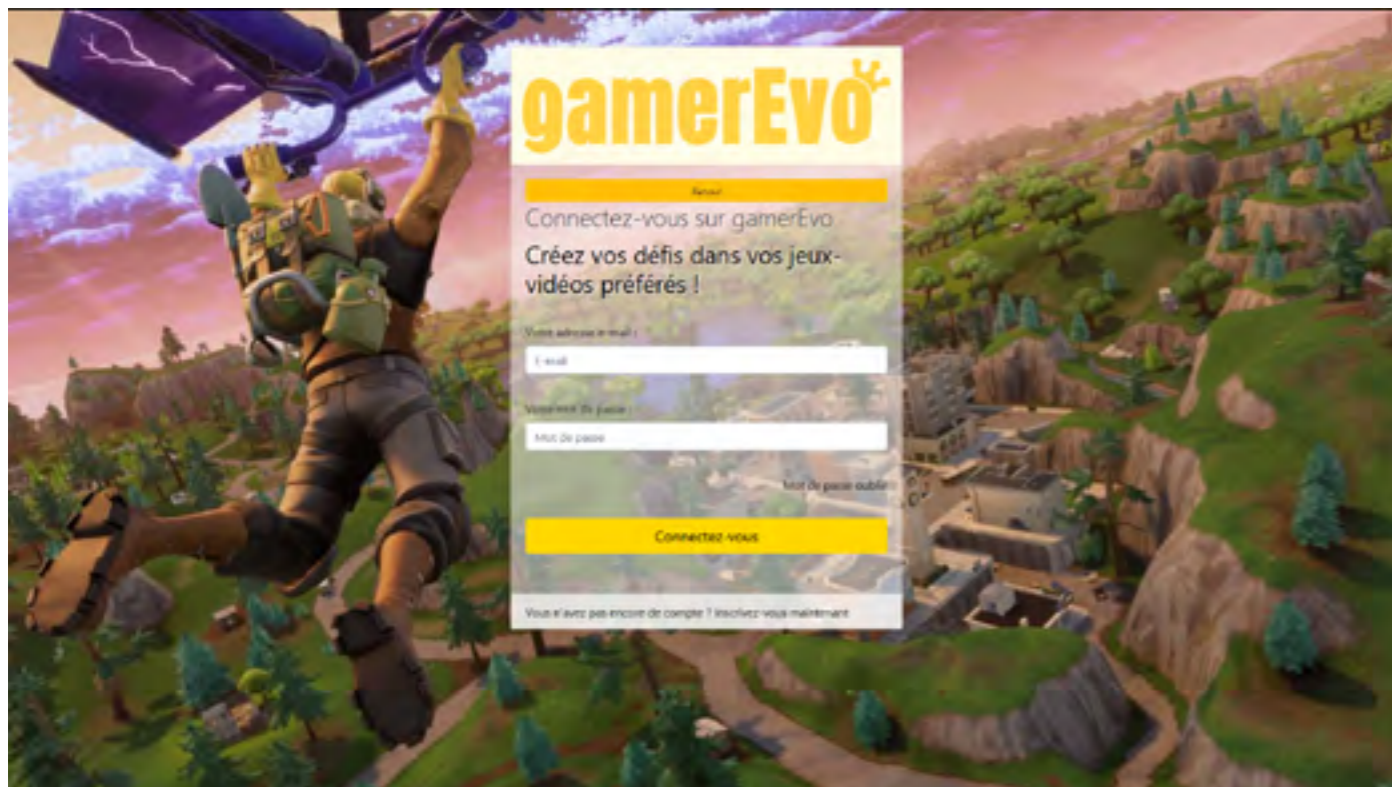


Apparence «Administration»
Contient un code couleur différent.



Sign in/Login

L'objectif est d'immerger le joueur dans l'univers vidéoludique



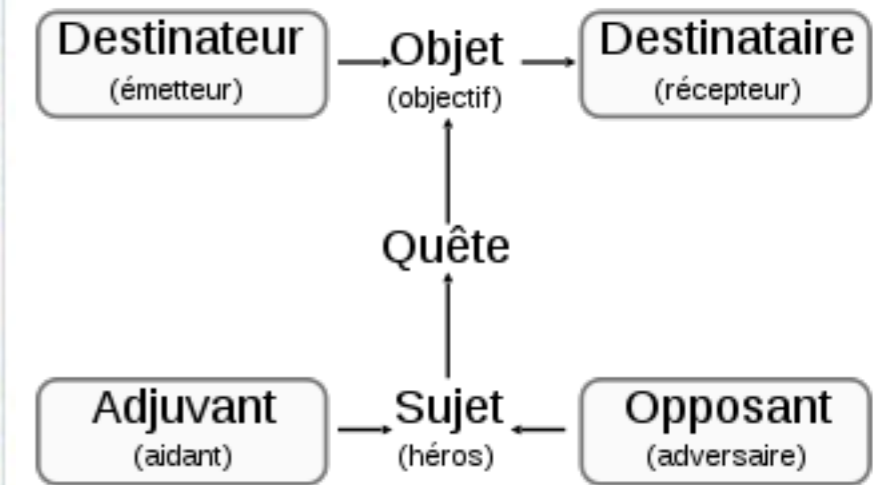
Design et charte graphique

Univers graphique



Choix de l'attribut visuel de la couronne

Le concept du site étant de créer un défi ou d'en relever, je me suis inspiré du schéma actanciel de Julien Greimas (1966).



- Le roi représente traditionnellement le destinataire qui donne la mission au chevalier. Il représente dans ce cas là **le créateur du défi**.
- Le jeu vidéo tourne beaucoup autour du système à développer un héros, jusqu'à être le plus fort. Or dans l'inconscient collectif le personnage le plus fort est le roi ou la reine.
- Ainsi le roi peut représenter dans ce cas là **celui qui a réalisé le défi** : le sujet.
- On peut invoquer l'expression «détrôner» pour prendre la place d'un roi, et ainsi considérer la couronne comme l'objet dans le schéma act en ciel, dans ce cas là il **représente le défi**.

- Le jeu d'échec est le plus populaire du monde, et le roi en est le héros, cela rajoute une dimension disant que **le jeu vidéo descend du jeu**.
- Le concept de la royauté est très ancien (avant Jésus-Christ), cela rappelle que le jeu vidéo n'est **plus un media tout jeune**.
- L'**univers médiéval fantasmé** est très présent dans le monde du jeu vidéo, par exemple la marque japonaise à voulu en faire immerger sa série phare Zelda, le roi, la renne, le prince ou la princesse y ont leur place de personnage principal.
- Le jeu vidéo découle du jeu, qui hors de la dimension de l'amusement signifie par son essence un **ensemble de règles**, or le roi est celui qui ordonne et tranche.

gamerEvô

Couronne penchée sur le o

La couronne est penchée vers la droite pour donner un dynamisme (diagonale montante)

- la lettre o est une tête de personnage, et que celui-ci bouge
- il peut aussi symboliser la couronne instable qui va tomber, et donc qu'on va le détrôner

Choix des couleurs

- Puisque la couronne est choisie comme attribut visuel, on considère les couleurs de la royauté tel l'or (richesse et puissance) et le pourpre.

Pour la lisibilité, le blanc sera tout de même la couleur majoritaire.



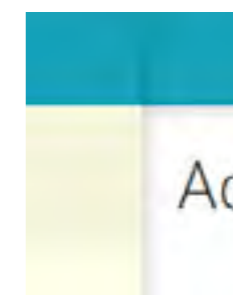
L'administrateur est contrasté en utilisant la couleur cyan.



Typographie du site

Une typographie à la mode et non pixelisée, car celles-ci ont tendance à fatiguer la lecture. SegoeUI

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
rstuvwxyzàâéîöü&
1234567890(\$€.,!?)



Style en semi-flat design

Le style se définit avec des aplats de couleurs et sans dégradés.

On rajoute une ombre à la marge principale et à l'entête pour avoir un style plus à la mode que le flat-design.

Logo

Choix de la couleur

Celui-ci n'a qu'une seule couleur, l'or pour symbole de puissance, de richesse, de pouvoir et de réussite en général, afin de symboliser la récompense à relever le défi.

Choix de la typographie

- Une grosse typographie (retravaillée en vectoriel) est choisie pour sa graisse très épaisse lui donnant un côté généreux et symbolisant la bonne ambiance de communauté désirée dans le site.
- celle-ci permet d'être lue de loin et d'avoir sa personnalité

Variantes

- un logo court est utilisé, le g porte une couronne, et comme le o, il représente une tête
- le creux du g doit être «joyeux» comme une bouche qui souris



Choix du nom du site



Choix du nom

- gamerEvo signifie l'évolution du gamer
- il fait jeu de mot avec «Game Over»

Choix de la casse

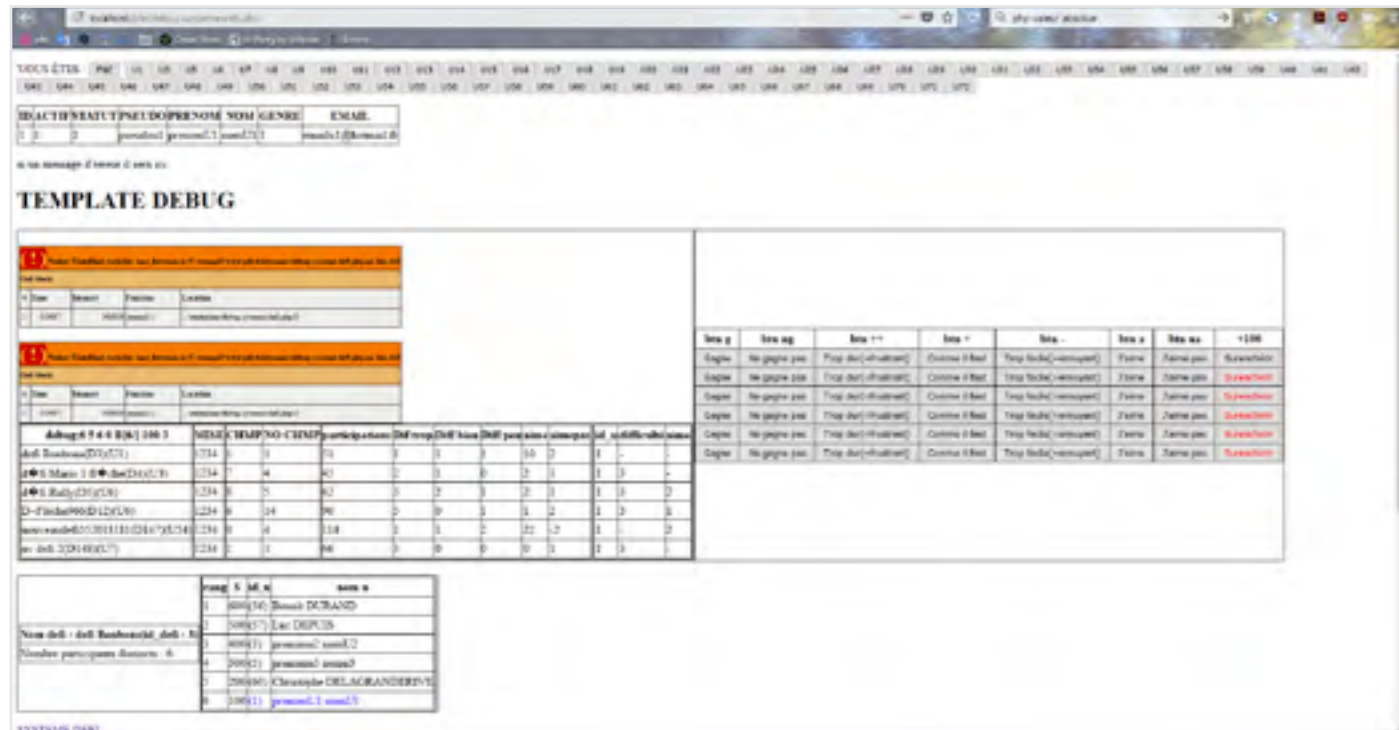
- Le nom du site est écrit en camel case (minusculeMajuscule) afin de rappeler le côté technologique site web et jeu vidéo.
- le E majuscule représente l'évolution : inconsciemment, il y a une absence de la mise en majuscule du g puisque le E est majuscule, on a ainsi une minuscule qui passe en majuscule

RÉALISATION

Création de la preuve de concept : tout le site sur une seule page en AJAX

La preuve de concept est développée pour vérifier instantanément les articulations voulues sur une seule page.

- connexion selon un utilisateur
- connexion selon un administrateur
- déconnexion
- avis sur les défis
- statistique sur le défi
- statistique sur l'utilisateur



Fichiers «cheat» pour faciliter le debug

Voici trois fichiers ne possédant aucun affichage et s'activant lors de leur chargement.

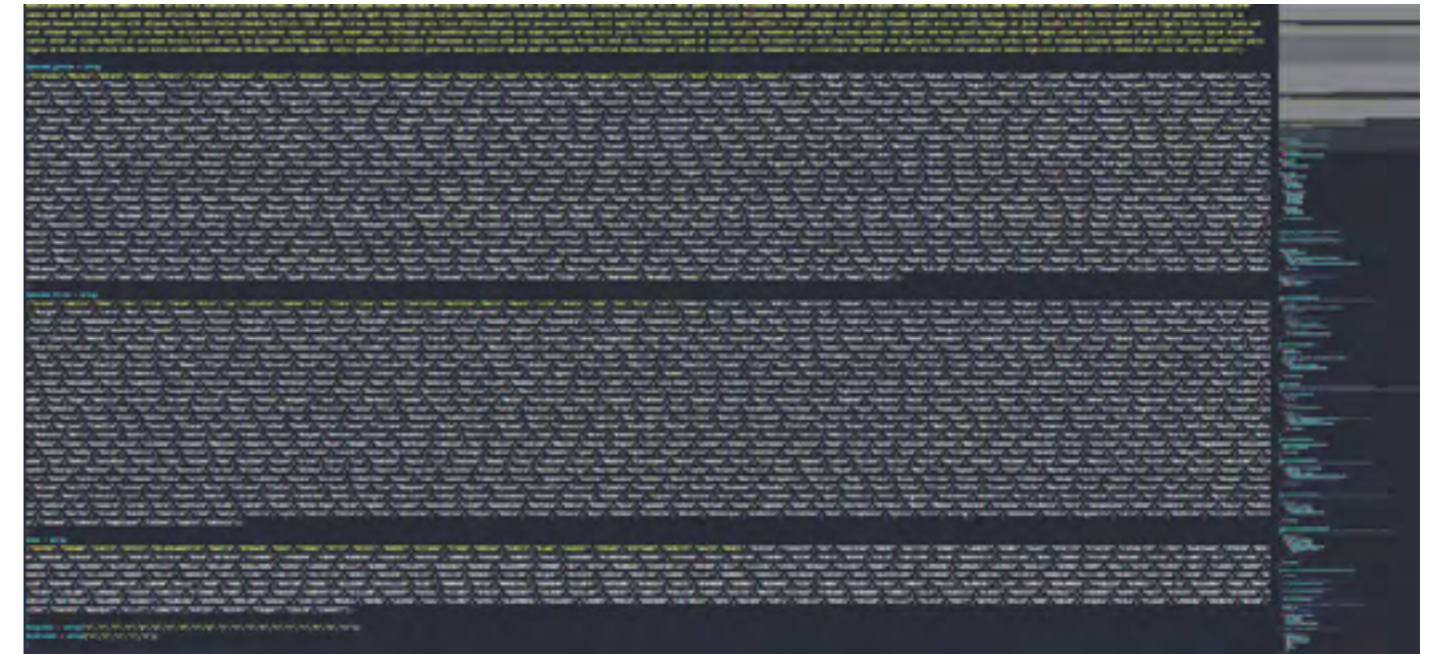
Ils sont enlevés du projet pour la suite du développement.

Objectif

Développer avec un site prérempli pour mieux vérifier les données.

ajout.php : création de fausses données en boucles

Le fichier comporte différentes fonctions à activer en tête de page.



Par exemple régler `$screen_user = 100`; créera 100 utilisateurs

Il contient des tables avec des données de prénom, nom, genre aléatoire.

fatality.php : effacement complet de la base de données en considérant les clefs étrangères

L'effacement se fait dans un ordre permettant d'éviter le blocage des clefs étrangères.

Comme pour ajout.php, on peut décommenter les options dont on n'a pas besoin d'effacer.

```
ajouts.php | fatality.php | conn.php
<?php
include_once("../inc/connexion.php");
//NOTE d'abord supprimer table associatives
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM console_jv ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM user_jv ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM user_personnage ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM defi ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM jv ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM user_decor ");
// $mysql => $mysql->query("DELETE FROM user ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM avis ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM commentaire ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM commentaire_beta ");
$mysql => $mysql->query("DELETE FROM commentaire_beta_mp ");
```

conn.php?id=X : connexion simulée via l'URL

Ce fichier permet de se connecter avec l'id désiré en l'entrant dans l'URL.

- «id=0» permet de simuler un visiteur sans connexion
- «id=admin» permet de simuler la visite d'un administrateur.

Développement de l'environnement responsive JAVASCRIPT

Le design responsive a été géré sans bootstrap4 et utilise SCSS et JS.

Redimensionnement horizontal

Marge : affichage bureau



Marge : affichage tablette avec mémoire pour le redimensionnement

Quand on rétrécit horizontalement :

- la marge disparaît en transition
- un menu burger apparaît

Inversement si on agrandit.

Si on clique sur le menu burger :

- la marge réapparaît, avec une icône fermer

À l'agrandissement, l'icône fermer disparaît seul, si on rétrécis de nouveau, **on garde en mémoire** le fait que le menu était déployé.

Marge : élargissement pour un affichage smartphone

La marge étant plus étroite qu'un éventuel smartphone, celle-ci s'élargit lorsque le fenêtre est suffisamment étroite afin de prendre toute la largeur.

Aparition d'icône pour les smartphone

Le bouton «créer un défi» apparaît à un emplacement inhabituel, en haut à droite de l'écran de smartphone, afin de faire un effet «call to action».

Redimensionnement vertical

Miniature toujours visible

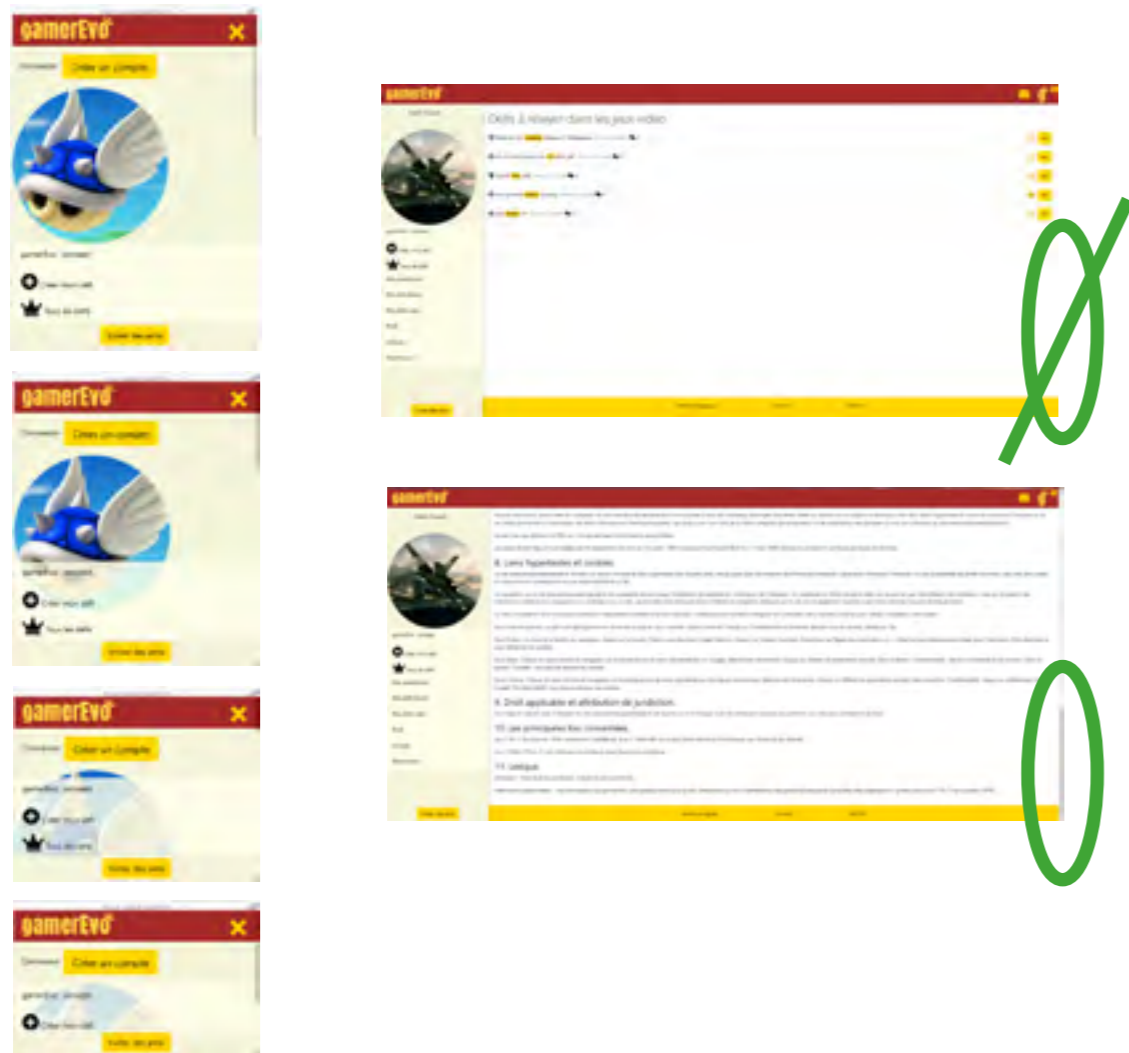
La miniature permet à l'internaute de se sentir émergé dans le site et le monde vidéoludique, celle-ci se fonde en transparence sous le menu pour les smartphones.

Scrolling pour les grands menus : «Call to action» toujours visible

Dans la marge, le bouton «call to action» est toujours visible en bas de page qu'importe soit la hauteur de l'écran.

Pied de page

Si le contenu de la page est bref, le footer se trouve en bas de l'écran, Si le contenu est long, il se trouve alors naturellement à la suite.



Développement de la stratégie de référencement

Référencement naturel :

Rédaction du HTML

- balise <title> unique pour chaque page, entre 10 et 70 caractères
- balise <meta name= «description» unique et environ égal à 120 caractères
- menu entre 4 et 7 liens
- présence d'un unique <h1> entre 4 et 10 mots
- présence de l'attribut alt pour les images
- 3 mots clefs par page
- présence de la balise <html lang=»fr»>

Création du fichier sitemap.xml

Activation du robot.txt sauf pour le back-office

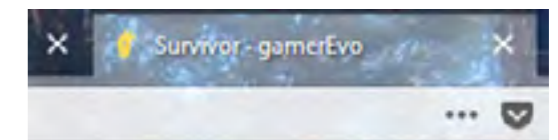
On y indique également le chemin du sitemap

```
robots.txt - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage ?
User-agent: *
Disallow: /15072018admin
Sitemap: httpq://www.emmanuelorchanian.fr/sitemap.xml
```

Nommage des fichiers

Le nom des images contient toujours gamerevo
Exemple : «slitherio-gamerevo.png»

Favicon et page 404 personnalisés



Référencement par les reseaux sociaux :

Création des balises opengraph pour Facebook

Encodage des balises

```
11 -> Faculté ->
<meta property="og:title" content="gamerEvo" />
</script>
<meta property="og:type" content="website" />
<meta property="og:url" content="https://www.gamerevo.emmanuelorchanian.fr/" />
<meta property="og:image" content="https://www.gamerevo.emmanuelorchanian.fr/images/logo/gamerevo-logo-long-media3.jpg" />
<meta property="og:image:width" content="536" />
<meta property="og:image:height" content="328" />
<meta property="og:image:alt" content="Logo du site gamerEvo" />
<meta property="og:description" content="Poste et commente tes propres défis sur tes jeux vidéo préférés! Seras-tu un vrai gamer?" />
<meta property="og:site_name" content="gamerEvo" />
<meta property="og:locale" content="fr_FR" />
```

Approbation par le debugger Open Graph de Facebook

Quand et comment nous avons collecté l'URL la dernière fois

Dernière analyse	8 septembre, 14:38	Re-collecter
Code de réponse	200	
URL recherchée	https://www.gamerevo.emmanuelorchanian.fr/	
URL canonique	https://www.gamerevo.emmanuelorchanian.fr/	15 mentions J'aime, partages et commentaires (En savoir plus)

Aperçu du lien



GAMEREVO EMMANUELORCHANIAN.FR
gamerEvo
Poste et commente tes propres défis sur tes jeux vidéo préférés! Seras-tu un...

IP du serveur 2001.4140:301:23

À partir des balises brutes, nous avons construit les propriétés suivantes Open Graph

og:url	https://www.gamerevo.emmanuelorchanian.fr/
og:type	website

Vérification de l'appartition des textes attrayants

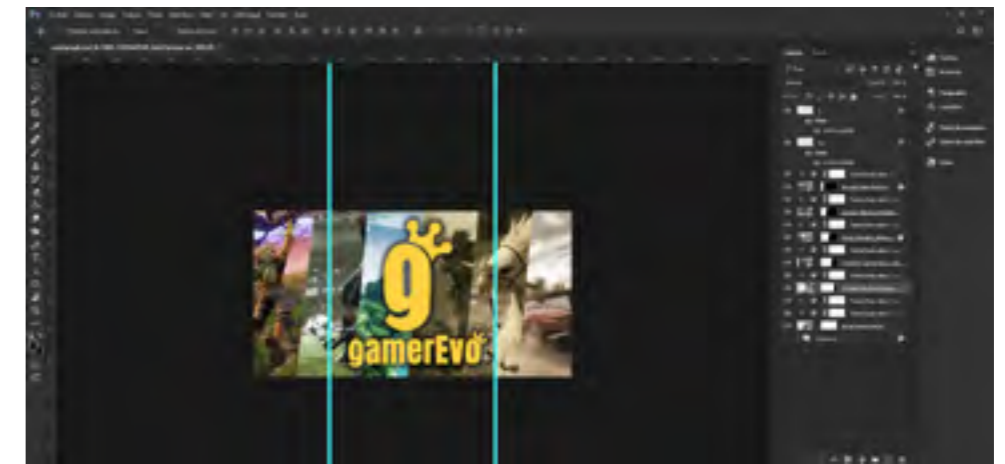
Texte choisi : Poste et commente tes propres défis sur tes jeux vidéo préférés! Seras-tu un vrai gamer? 88 caractères

Création d'une bannière adaptée au bonne proportions

Le message doit être clair dans un rectangle ou un carré centré :



Le logo ne doit pas déborder du carré central



Rendu :

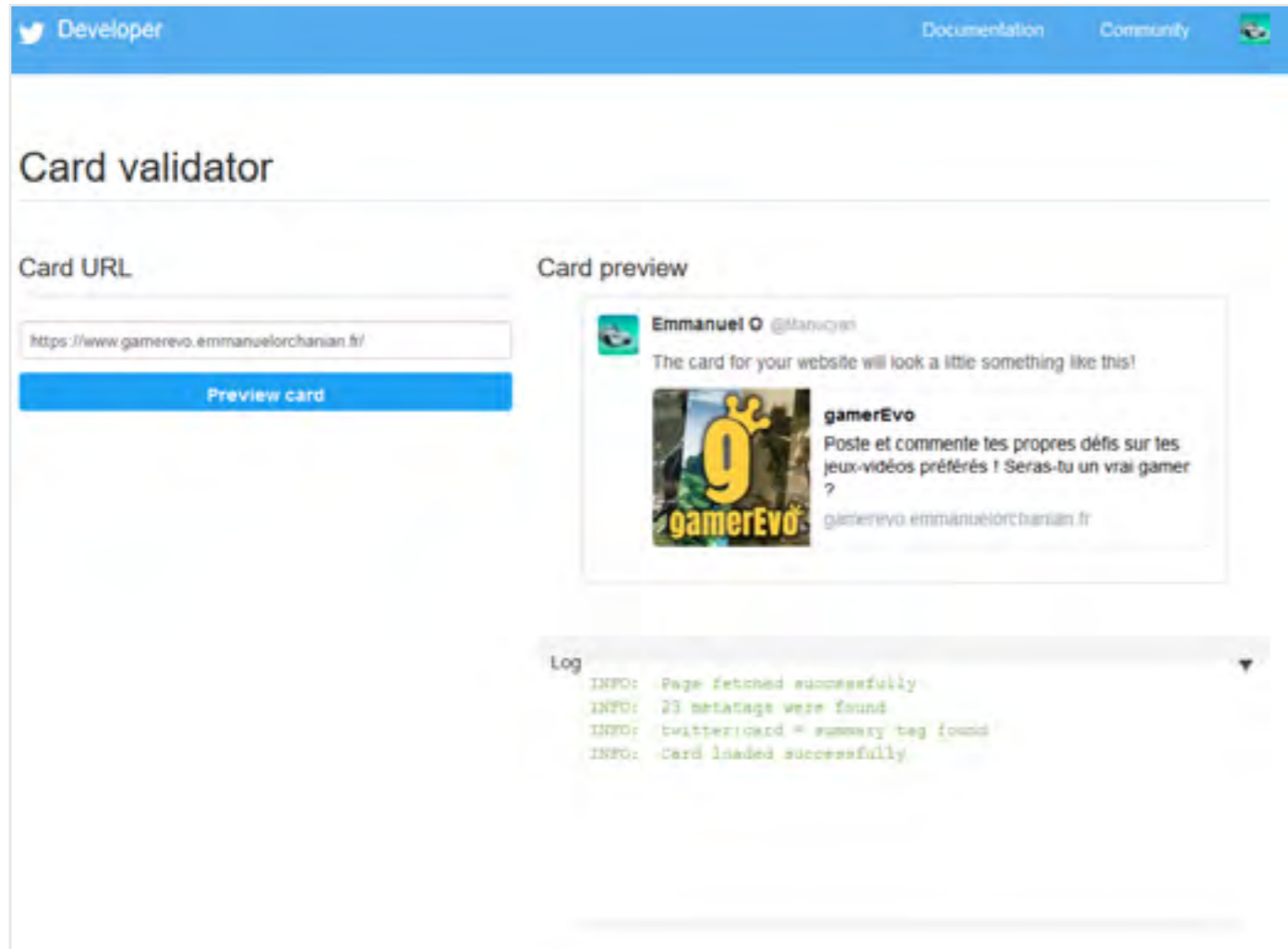


Création d'une Twitter Card

Encodage des balises

```
<!-- Twitter Card meta -->
<meta name="twitter:card" content="summary">
<meta name="twitter:site" content="@gamerEvo">
<meta name="twitter:title" content="gamerEvo">
<meta name="twitter:description" content="Poste et commente tes propres défis sur tes jeux vidéo préférés! Seras-tu un vrai gamer?">
<meta name="twitter:creator" content="@gamerEvo">
<meta name="twitter:url" content="https://www.gamerevo.emmanuelorchanian.fr/" />
<meta name="twitter:domain" content="https://www.gamerevo.emmanuelorchanian.fr/" />
<!-- twitter:summary card with large image must be at least 760x190 -->
<meta name="twitter:image:src" content="https://www.gamerevo.emmanuelorchanian.fr/images/logo/gamerevo_logo_long_media.jpg">
```

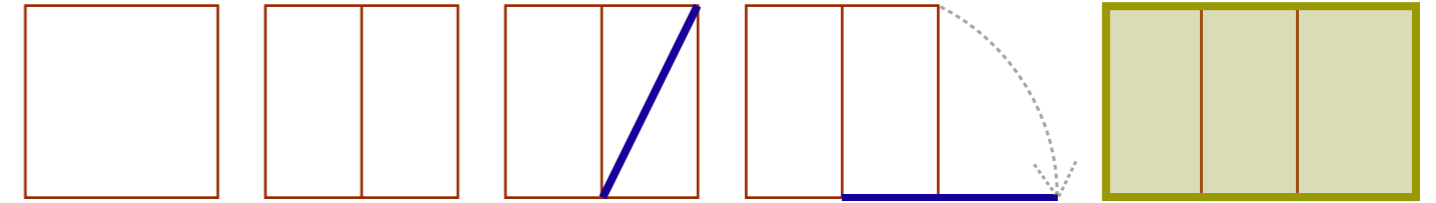
Approbation par le Twitter Card Validator



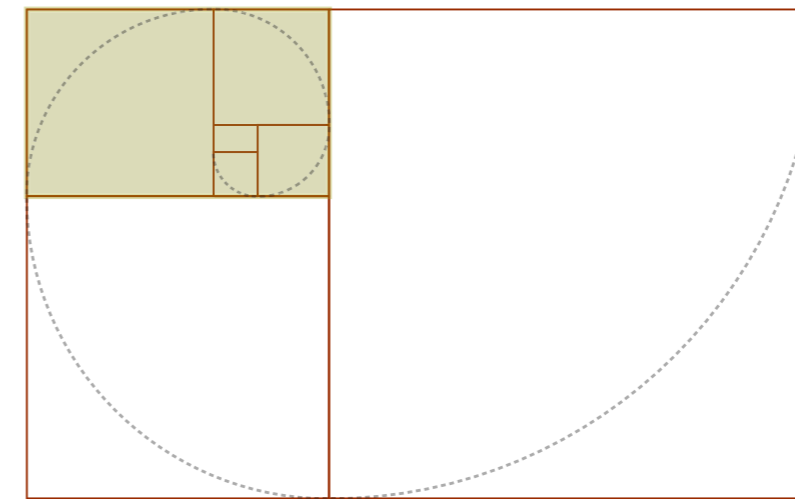
Vectorisation du logo avec les cercles d'or

- Les proportions d'or ont été appliqués pour le dessin du g et du o qui portent la couronne dans la version longue et courte du logo.
- La typographie du nom complet a également été adoucie.

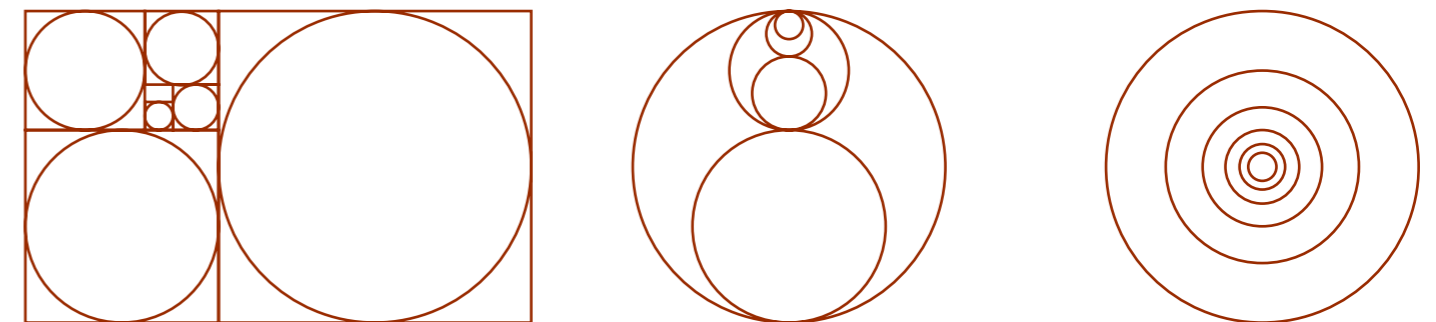
Construction du rectangle d'or



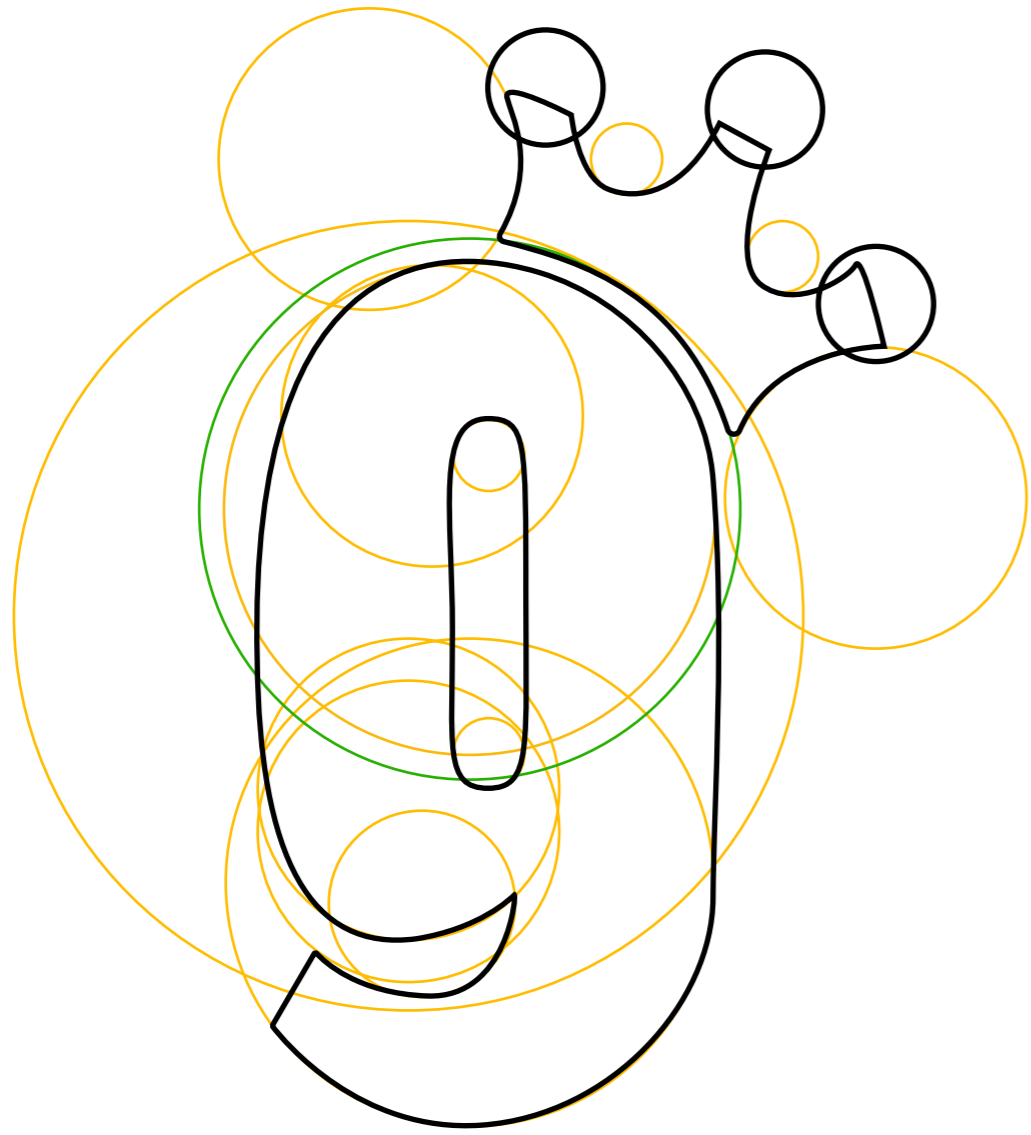
Construction de la base de la spirale d'or



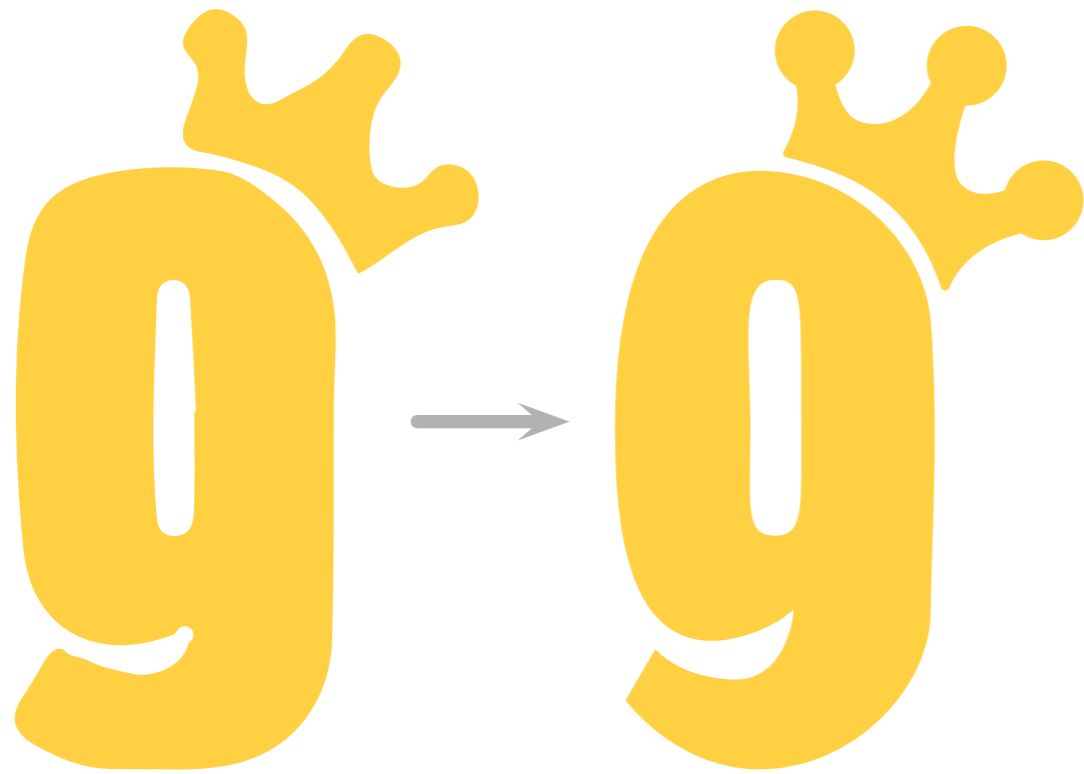
Construction des cercles d'or



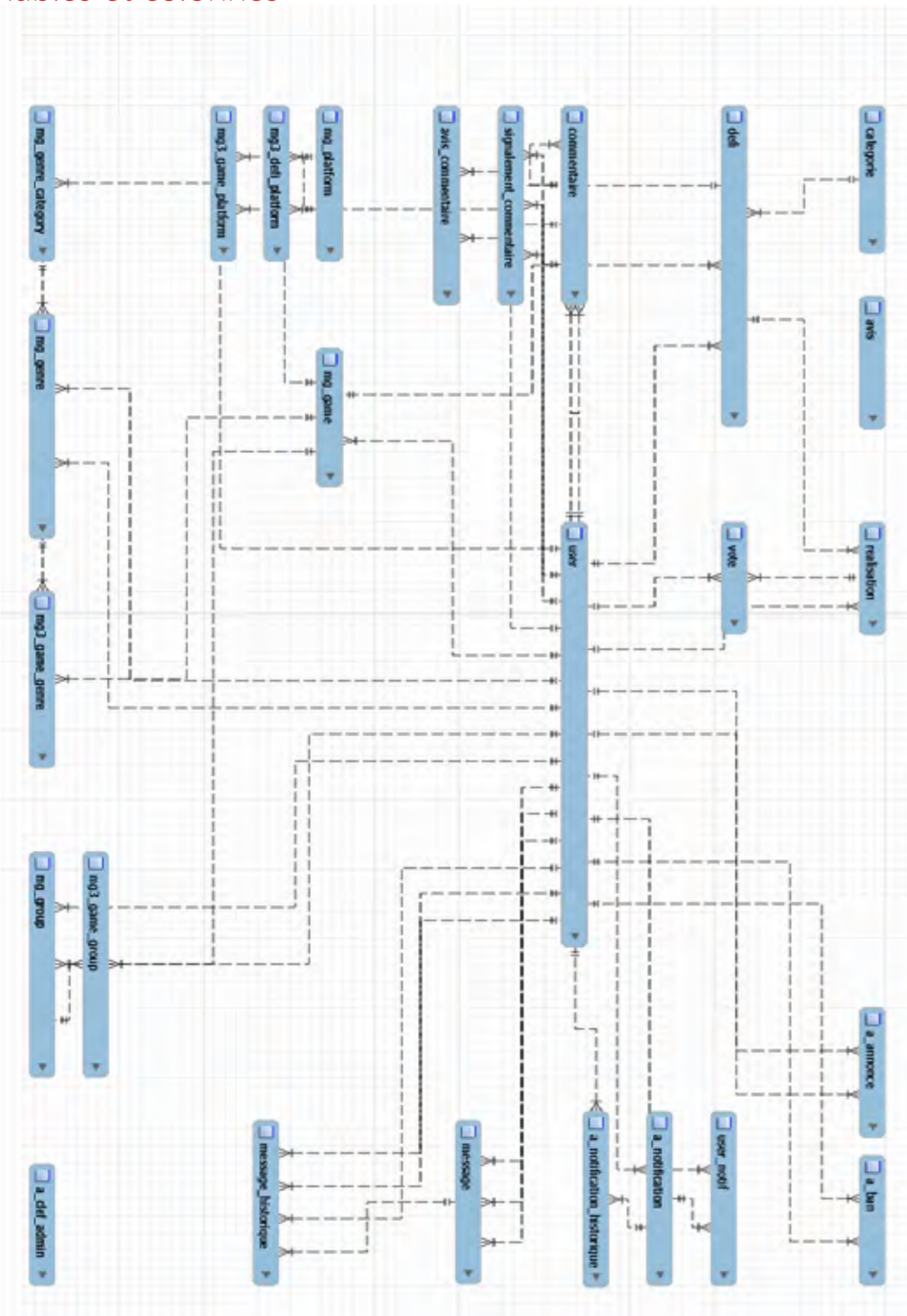
Le logo est refait en utilisant ces cercles sans déformation de proportions.



ANNEXE



Tables et colonnes



56

user	
id_user	INT(11)
nom_user	VARCHAR(255)
prenom_user	VARCHAR(255)
email_user	VARCHAR(255)
login_user	VARCHAR(255)
pass_user	VARCHAR(255)
actif_user	TINYINT(1)
genre_user	TINYINT(11)
date_naissance_user	DATE
pseudonyme_user	VARCHAR(255)
date_crea_user	DATETIME
statut_user	INT(11)
token_user	VARCHAR(255)
validite_token_user	DATETIME
avatar_user	VARCHAR(255)
echelon_user	INT(11)
personnage_present_user	INT(11)
page_accueil_user	VARCHAR(255)
contexte_creation_user	TINYINT(4)
appellation_user	TINYINT(3)
profession_user	VARCHAR(255)
desc_a_propos_user	TEXT
desc_jv_preferes_actuel_user	TEXT
desc_jv_preferes_ancien_user	TEXT
desc_en_dehors_jv_user	TEXT
email_secondaire_user	VARCHAR(255)
visible_nom_user	TINYINT(4)
visible_prenom_user	TINYINT(4)
visible_email_user	TINYINT(4)
visible_genre_user	TINYINT(4)
visible_date_naissance_user	TINYINT(4)
visible_age_user	TINYINT(4)
visible_pseudonyme_user	TINYINT(4)
visible_profession_user	TINYINT(4)
visible_desc_a_propos_user	TINYINT(4)
visible_desc_jv_preferes_actuel_user	TINYINT(4)
visible_desc_jv_preferes_ancien_user	TINYINT(4)
visible_desc_en_dehors_jv_user	TINYINT(4)

defi	
id_defi	INT(11)
nom_defi	VARCHAR(255)
id_row_game_defi	BIGINT(20)
id_categorie_defi	INT(11)
id_createur_defi	INT(11)
date_publication_defi	DATETIME
image_defi	VARCHAR(255)
desc_defi	TEXT
objectif_resume_defi	VARCHAR(255)
participation_defi	INT(11)
participant_defi	BIGINT(20)
diff_trop_defi	TINYINT(4)
diff_bien_defi	TINYINT(4)
diff_faible_defi	TINYINT(4)
aim_e_defi	TINYINT(4)
aim_epas_defi	TINYINT(4)
contexte_creation_defi	TINYINT(4)
code_defi	VARCHAR(255)
date_derniere_modification_defi	DATETIME
actif_defi	TINYINT(4)

mg_game	
id_row_game	BIGINT(20)
title_game	VARCHAR(255)
game_id_game	BIGINT(20)
moby_url_game	VARCHAR(255)
description_game	TEXT
description_fr_game	TEXT
id_admin_description_fr_game	INT(11)
datetime_description_fr_game	DATETIME
thumbnail_image_game	VARCHAR(255)
official_url_game	VARCHAR(255)
datetime_crea_game	DATETIME
actif_game	TINYINT(1)

57

realisation	
id_realisation	INT(11)
id_user_realisation	INT(11)
id_defi_realisation	INT(11)
image_realisation	VARCHAR(255)
commentaire_realisation	TEXT
fichier_name_realisation	VARCHAR(255)
fichier_type_realisation	VARCHAR(255)
fichier_size_realisation	INT(10)
date_realisation	DATETIME
date_modification_realisation	DATETIME
reponse_realisation	VARCHAR(255)
actif_realisation	TINYINT(4)
vote_realisation	BIGINT(20)
Indexes	

avis	
id_avis	INT(11)
id_user_avis	INT(11)
id_defi_avis	INT(11)
difficulte_avis	TINYINT(11)
aim_e_avis	TINYINT(11)
reussite_avis	TINYINT(4)
favori_avis	TINYINT(4)

vote	
id_vote	BIGINT(20)
id_user_vote	INT(11)
id_real_vote	INT(11)
actif_vote	TINYINT(4)
date_vote	DATETIME

mg_platform	
id_row_platform	BIGINT(20)
platform_id_platform	BIGINT(20)
platform_name_platform	VARCHAR(255)
datetime_crea_platform	DATETIME

mg_group	
id_row_group	BIGINT(20)
group_id_group	BIGINT(20)
group_description_group	TEXT
group_description_fr_group	TEXT
id_admin_group_description_fr_group	INT(11)
datetime_group_description_fr_group	DATETIME
group_name_group	VARCHAR(255)
group_name_fr_group	VARCHAR(255)
id_admin_group_name_fr_group	INT(11)
datetime_group_name_fr_group	DATETIME
datetime_crea_group	DATETIME
actif_group	TINYINT(1)

categorie	
id_categorie	INT(11)
nom_categorie	VARCHAR(255)
desc_categorie	VARCHAR(255)
logo_categorie	VARCHAR(255)
mot_categorie	VARCHAR(255)
actif_categorie	TINYINT(4)
ordre_categorie	TINYINT(4)

commentaire	
id_comm	INT(11)
id_user_comm	INT(20)
id_defi_comm	INT(20)
date_comm	DATETIME
contenu_comm	TEXT
id_reponse_comm	INT(11)
id_user_sous_comm	INT(11)
actif_comm	TINYINT(4)
rang_comm	INT(10)

signalement_commentaire	
id_sc	INT(11)
id_comm_sc	INT(11)
probleme_sc	VARCHAR(255)
id_user_sc	INT(11)
datetime_signalement_sc	DATETIME
prise_en_compte_sc	TINYINT(4)
id_admin_prise_en_compte_sc	INT(11)
datetime_prise_en_compte_sc	DATETIME
solution_apportee_sc	TEXT

mg_genre	
id_row_genre	BIGINT(20)
genre_id_genre	BIGINT(20)
id_row_gc_genre	BIGINT(20)
genre_description_genre	TEXT
genre_description_fr_genre	TEXT
id_admin_genre_description_fr_genre	INT(11)
datetime_genre_description_fr_genre	DATETIME
genre_name_genre	VARCHAR(255)
genre_name_fr_genre	VARCHAR(255)
id_admin_genre_name_fr_genre	INT(11)
datetime_genre_name_fr_genre	DATETIME
datetime_crea_genre	DATETIME
actif_genre	TINYINT(1)

mg_genre_category	
id_row_gc	BIGINT(20)
genre_category_id_gc	BIGINT(20)
genre_category_gc	VARCHAR(255)
genre_category_fr_gc	VARCHAR(255)
id_admin_genre_category_fr_gc	INT(11)
datetime_genre_category_fr_gc	DATETIME
datetime_crea_gc	DATETIME
actif_gc	TINYINT(1)

a_annonce

- id_annonce INT(11)
- titre_annonce VARCHAR(255)
- contenu_annonce VARCHAR(255)
- id_createur_annonce INT(11)
- datetime_creation_annonce DATETIME
- id_effaceur_annonce INT(11)
- datetime_suppression_annonce DATETIME
- actif_annonce TINYINT(4)

a_ban

- id_ban INT(11)
- id_user_banni_ban INT(11)
- id_user_bannisseur_ban INT(11)
- raison_ban TEXT
- source_ban VARCHAR(255)
- statut_devient_ban TINYINT(4)
- datetime_ban DATETIME

a_notification

- id_notif INT(11)
- actif_notif TINYINT(4)
- id_admin_notif INT(11)
- destinataire_notif TEXT
- titre_notif VARCHAR(255)
- contenu_notif TEXT
- url_notif VARCHAR(255)
- image_notif TEXT
- datetime_notif DATETIME

a_notification_historique

- id_nh INT(11)
- raison_nh VARCHAR(255)
- source_modif_nh VARCHAR(255)
- id_notif_nh INT(11)
- actif_notif_nh TINYINT(4)
- id_admin_notif_nh INT(11)
- destinataire_notif_nh TEXT
- titre_notif_nh VARCHAR(255)
- contenu_notif_nh TEXT
- url_notif_nh VARCHAR(255)
- image_notif_nh TEXT
- datetime_notif_nh DATETIME

a_clef_admin

- clef_admin VARCHAR(255)

message

- id_msg INT(11)
- id_exp_msg INT(11)
- id_dest_msg INT(11)
- objet_msg VARCHAR(255)
- corps_msg TEXT
- lu_msg TINYINT(4)
- signal_msg TINYINT(4)
- raison_signal_msg TEXT
- actif_msg TINYINT(4)
- id_user_actif_switch_msg INT(11)
- date_creation_msg DATETIME
- datetime_msg DATETIME

message_historique

- id_mh INT(11)
- id_msg_mh INT(11)
- id_exp_mh INT(11)
- id_dest_mh INT(11)
- objet_mh VARCHAR(255)
- corps_mh TEXT
- lu_mh TINYINT(4)
- signal_mh TINYINT(4)
- raison_mh TEXT
- source_mh VARCHAR(255)
- actif_mh TINYINT(4)
- id_user_actif_switch_mh INT(11)
- envoi_mail_mh TINYINT(4)
- datetime_mh DATETIME

mg3_defi_platform

- id_mgdp BIGINT(20)
- id_defi_mgdp INT(11)
- id_row_platform_mgdp BIGINT(20)

mg3_game_platform

- id_mggp BIGINT(20)
- id_row_game_mggp BIGINT(20)
- id_row_platform_mggp BIGINT(20)
- first_release_date_mggp VARCHAR(50)

avis_commentaire

- id_ac BIGINT(20)
- id_user_ac INT(11)
- id_comm_ac INT(11)
- vote_ac TINYINT(4)

mg3_game_group

- id_mgggroup BIGINT(20)
- id_row_game_mgggroup BIGINT(20)
- id_row_group_mgggroup BIGINT(20)

user_notif

- id_un BIGINT(11)
- id_user_un INT(11)
- id_notif_un INT(11)

mg3_game_genre

- id_mgggenre BIGINT(20)
- id_row_game_mgggenre BIGINT(20)
- id_row_genre_mgggenre BIGINT(20)

Merci d'avoir lu.

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué au succès de mon stage et qui m'ont aidé lors de la préparation de ce projet de fin d'étude.

Tout d'abord, j'adresse mes remerciements à mon professeur référent, M. Christophe Olivier qui m'a beaucoup aidé.

Je tiens à remercier vivement mon maître de stage, M. Julien Cartier, directeur de l'entreprise BC Recherches, pour son accueil, le temps passé ensemble et le partage de son expérience.

Grâce aussi à sa confiance j'ai pu m'accomplir totalement dans mes missions.

Je remercie également tout le personnel sans exception de l'école ARIES Grenoble pour son accueil, son esprit d'équipe et en particulier Mme Ludivine Perrier, qui m'a aidé à trouver un stage qui était en totale adéquation avec mes attentes.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont conseillé et encouragé pour cette année d'apprentissage.

