

WebProject

Flavie HARRE, Gabriel MAILLARD, Lilou FONTAINE, Swann BREHERET, Charlie GRUET



CHARTRE DE PROJET

Site web vitrine sur “The Legend Of Zelda : Breath of the wild”

SOMMAIRE :

Présentation du projet :	3
Objectifs du projet :	3
Périmètres du projet :	4
- Périmètre :	4
- Hors périmètre :	4
Calendrier / Echancier :	5
- Initialisation :	5
- Planification :	5
- Exécution	5
- Contrôle	5
- Clôture	5
Livrables :	6
- Eléments communs à toutes les pages :	6
- Page d'accueil :	8
- Page données :	11
Budget :	13
- Les ressources humaines :	13
- Les ressources matérielles :	14
Risques :	14
- Risques matériels :	14
- Risques humains :	14
Partis prenants :	15

Présentation du projet :

Notre entreprise de développement web a pour but d'accompagner au mieux nos clients dans la construction et la réalisation de leurs projets. Pour cela, nos équipes réfléchissent afin de proposer aux clients la meilleure direction de conception et de développement à avoir. C'est dans ces conditions, que nous avons été démarchés par Mr Gommery afin de l'accompagner dans la construction et dans la réalisation d'un site web. La finalité du projet est alors de mettre à l'honneur la promotion de la culture pour son association. Après mûre réflexion, le thème choisi pour ce projet est la licence Zelda.

Objectifs du projet :

Voici les objectifs pour le site final.

Il faut que :

- Le site soit accessible avec l'URL : <http://mmi23c12.sae105.ovh/>
- Le site soit hébergé sur un serveur PulseHeberg dans un dossier nommé /var/www/sae105
- Le site contienne ces 5 pages, nommé comme indiqué :
 - Accueil, *index.php*
 - Données, *donnees.php*
 - Galerie, *galerie.php*
 - Contact, *contact.php*
 - Partenaires, *partenaires.php*
- Quant au style et contenu des pages :
 - La feuille de style commune à toutes les pages devra se nommer « styles.css ».
 - Le menu de navigation sera, lui repris sur toutes les pages du site.
 - La page d'accueil devra contenir une bannière, ainsi qu'un titre et des images.
 - La page « données » contiendra un tableau à 50 lignes et 5 colonnes.
- Quant à l'arborescence :
 - La feuille de style sera dans un sous-dossier « css ».
 - Les images devront être stockées dans un sous-dossier « images »

- Les images de la galerie seront dans un sous-dossier d'images nommé « galerie ».
- Les éventuels scripts javascript devront être stockés dans un sous-dossier « js ».
- Un sous-dossier nommé traitement sera aussi créé pour accueillir :
 - Les pages d'envoi de mail, *envoi_mail.php*
 - Le téléchargement des images de la galerie, *upload_image.php*Ce dossier sera en accès sécurisé.
- Un sous-dossier nommé « datas » contiendra le fichier de données au format json.

Périmètres du projet :

- Périmètre :

- Tableau de données avec 50 lignes / 5 colonnes
- Bouton impression du tableau, fonction de recherche, filtre des colonnes
- Barre de navigation identique sur chaque page
- Galerie d'images
- Imager la page d'accueil
- Bannière sur la page d'accueil
- Paragraphe écrit

- Hors périmètre :

- Emulateur jeu
- Chat / Forum
- Merch
- Espace fanart
- Guide Soluces
- Musiques / Intégration d'une playlist des musiques de Zelda

Calendrier / Echancier :

- Initialisation :

15/01 au 17/01, la phase d'initialisation a été lancée.

- Planification :

23/01 au 30/01, passage à la phase de planification.

- Exécution

- 1) 15/01 Configuration et mise en place du squelette du site.
- 2) 16/01 au 18/01 Mise en place des pages accueil et données.
- 3) 23/01 au 24/01 Mise en place de la page formulaire.
- 4) 24/01 au 29/01 Mise en place de la galerie.

- Contrôle

- 1) 18/01 au 19/01 Débogage et vérification pages accueil et données.
- 2) 25/01 au 26/01 Débogage et vérification pages contact et envoi des mails.

- Clôture

01/02 Site complet en ligne.

Livrables :

Présenter des prototypes de la page, expliquer les choix du client...

- Éléments communs à toutes les pages :

La barre de navigation



Le site contiendra une barre de navigation commune à toutes les pages.

Elle sera fixe et en haut de la page. (Le but étant de respecter les règles d'ergonomies afin de ne pas perdre l'utilisateur, puisque cette barre est généralement située en haut dans la plupart des sites internet.)

Sa position fixe permettra aux utilisateurs de naviguer rapidement entre les pages sans avoir à remonter tout en haut de la page.

Elle reprendra des tons bleu foncé pour créer à la fois un contraste avec le reste du contenu (foncé) et rappeler l'esthétique du jeu (bleu).

La barre de navigation contiendra le logo de la licence « The Legend Of Zelda » qui jouera également le rôle d'un lien pour retourner à la page d'accueil (à l'image du logo de YouTube sur le site éponyme.)

Elle comprendra également des liens vers les différentes pages du site : Accueil, données, contact, galerie, partenaires.

Ces liens devront être d'une couleur beige, identique à celui de jeu. La police de caractère devra être avec sérif dans le même style que « Times New Roman » pour rappeler l'époque dans laquelle le jeu se situe : l'époque médiévale.

Pour référence, la police Times New Roman :

Times New Roman

Times New Roman

Times New Roman

Times New Roman

Au survol (hover) les liens de la barre de navigation apparaîtront différemment, avec une ombre bleue, rappelant ainsi la couleur principale du jeu. Une animation en fondu, pour montrera aux utilisateurs que ceux-ci sont cliquables, sera également ajouter aux liens.

Pour rendre le design original, la barre de navigation ne sera pas un simple rectangle, mais une texture d'élément cassé rappelant l'histoire du jeu.

Bas de page (footer)



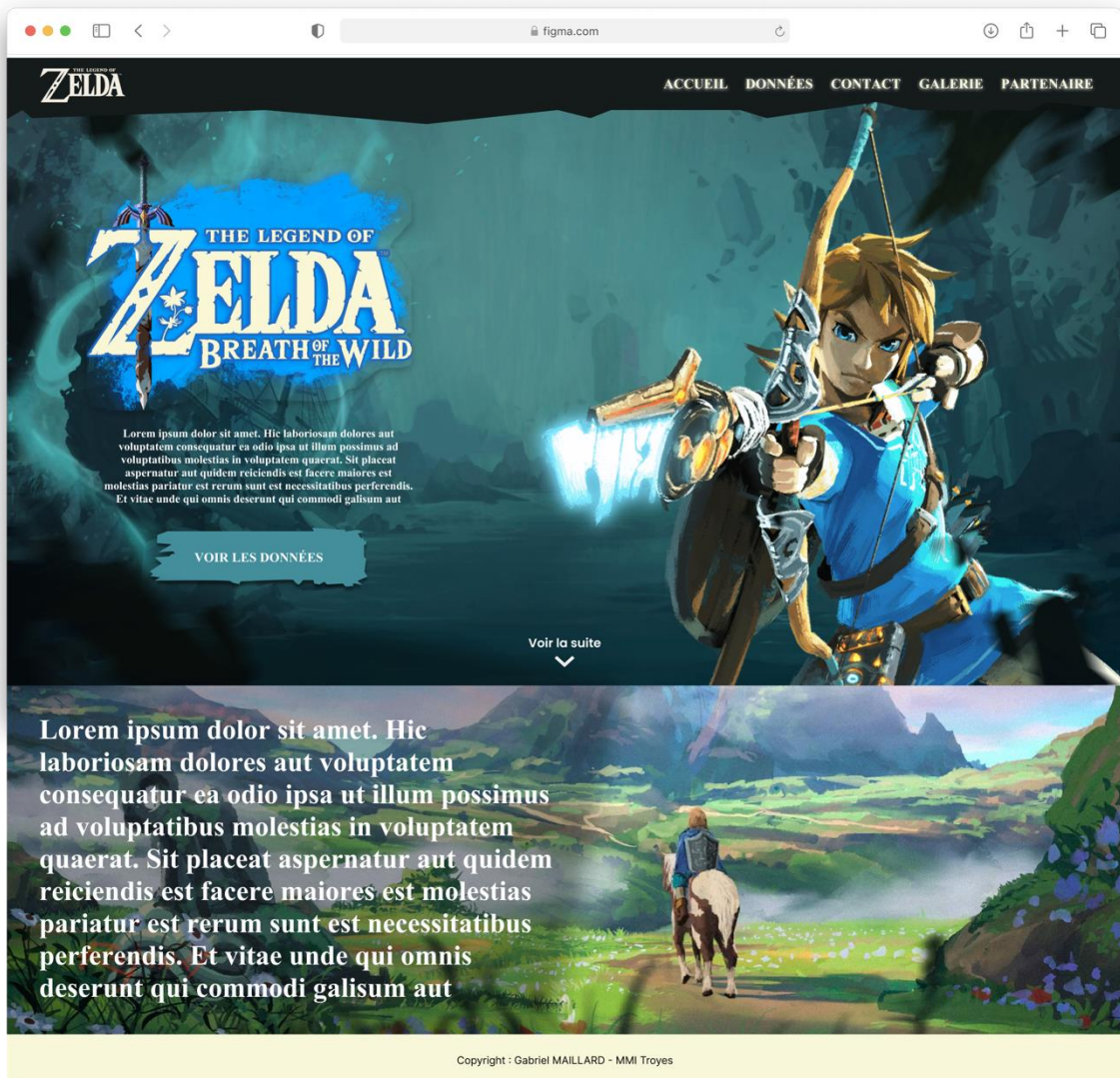
Le site contiendra également un bas de page commun à toutes les pages qui sera positionné après tous les autres éléments sémantiques de la page.

Son contenu sera simple : il contiendra le nom de l'association centré à la page. Sur le nom de l'association, on pourra retrouver un lien menant au site web de celui-ci.

Le fond du bas de page sera de couleur beige tirée de l'image principale du personnage Link rappelant toujours le thème du jeu.

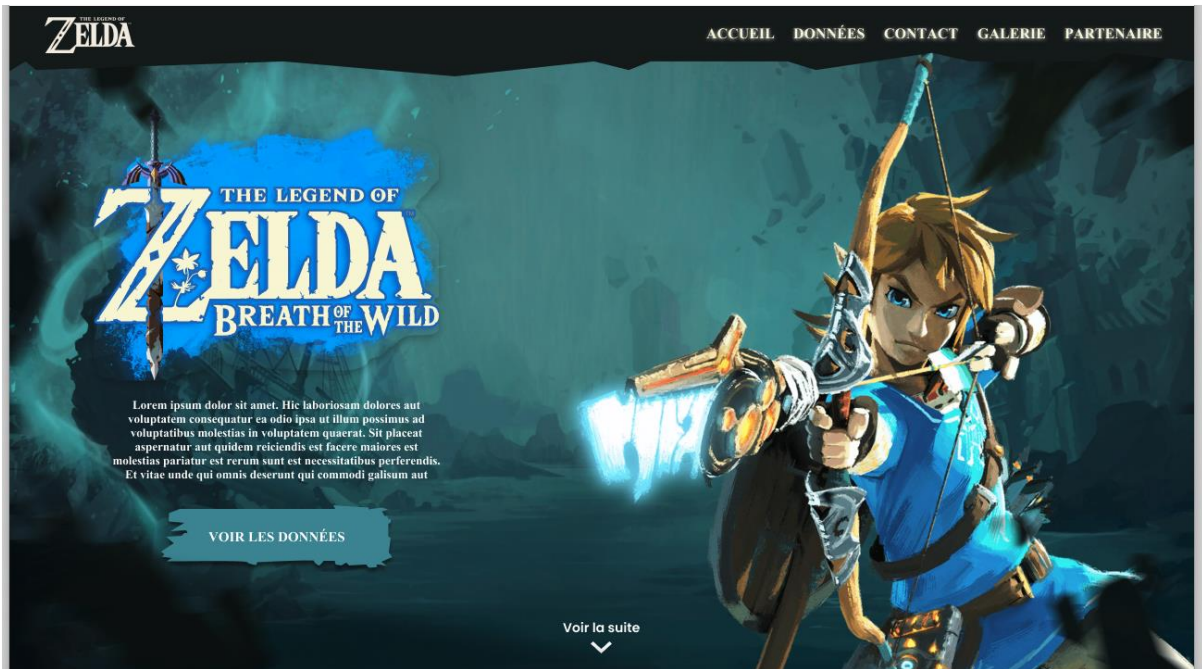
- Page d'accueil :

Prototype d'ensemble réalisé sur Figma :



Détail des différents éléments :

Bannière :



On retrouvera sur la page d'accueil une section principale qui servira de bannière pour présenter brièvement le site.

Cette bannière sera composée d'images placées aux quatre coins de celle-ci qui seront des textures créant du mouvement dans la page. Elles serviront pour l'effet parallaxe mentionnée ci-dessous.

Pour référence, des textures de mouvements :



Cette bannière contiendra également le logo du jeu à sa gauche suivi d'un court texte présentant le jeu.

Sous ce texte présentatif, on retrouvera un bouton qui nous emmènera à la page la plus importante du site : celle pour visionner les données.

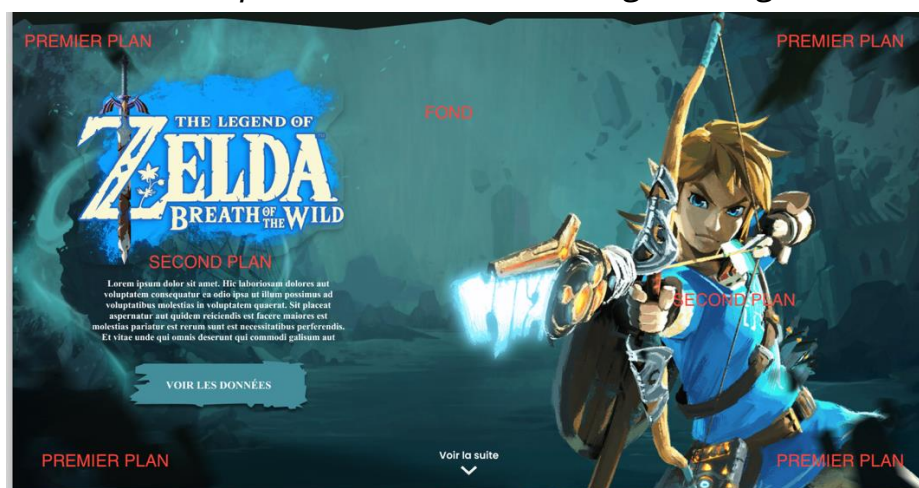
Pour que la bannière ne soit pas vide, une image du personnage joué par les joueurs de « The Legend Of Zelda : Breath of The Wild », Link, sera ajoutées à gauche de la page.

La page d'accueil contiendra un effet parallaxe pour rendre le site plus attractif, interactif et original. Cela apportera une plus-value comparée aux autres sites traitants du même sujet. Cela ajoute également une touche de modernité.

Cet effet, il sera réalisé de sorte que les éléments se trouvant en premier plan (z-index : 1) comme les textures de mouvement, bougent légèrement en suivant les mouvements de la souris.

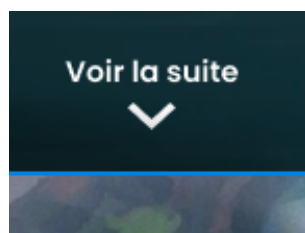
Pour créer un effet de profondeur, les éléments situés en second plan (z-index : 0) bougeront légèrement à l'inverse des mouvements de la souris.

Voici un plan en fonction du design sur Figma :



Cette bannière devra prendre 100 % de la largeur et de la hauteur de l'écran.

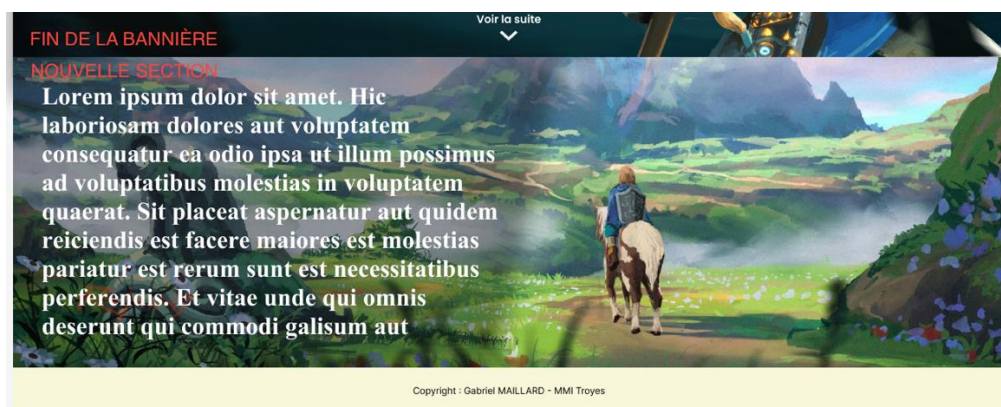
Elle contiendra en bas un bouton permettant de scroller automatiquement en bas pour accéder aux éléments en dessous d'elle :



La bannière contiendra également une image de fond qui sera fixe et en lien avec le jeu. Elle devra être néanmoins plus sombre que le reste des images pour créer un effet de profondeur et mettre plus de focus sur les autres éléments.

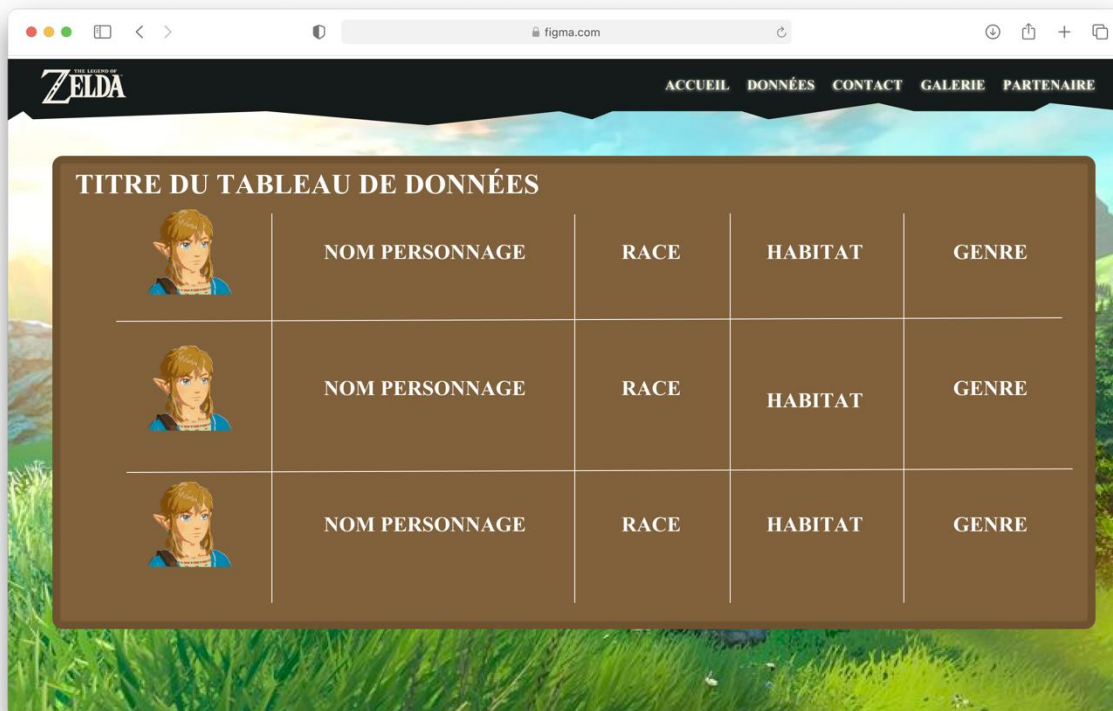
Différents éléments de la page d'accueil, comme le logo du jeu ou le bouton menant à la page données, devront être animés au passage de la souris afin de rendre le site plus vivant et de donner envie à l'utilisateur de continuer sa navigation.

En dessous de la bannière, on pourra retrouver un texte sur un fond différent de celle-ci qui détaille un peu plus les explications sur le jeu.



- Page données :

Prototype d'ensemble réalisé sur Figma :



Détail des différents éléments :

La page de données contiendra un fond totalement différent de la page d'accueil pour créer plus de contrastes entre les pages.

Le fond devra toujours être tiré du jeu.

Pour plus de lisibilité, les données seront affichées en blanc sur un bloc émargé ayant un fond uni de couleur marron.

Schéma pour référence :



Cette page contiendra un titre de premier niveau (h1) qui rappelle sur quelle page nous sommes : ici, ce sont les données sur les personnages du jeu.



Les données sur les pages du jeu seront présentées sous la forme d'un tableau mis en forme grâce à la librairie JavaScript « Datatables ».

Ce tableau comportera 5 colonnes, chacune correspondant à un type de données : l'image du personnage, son Nom, sa Race, son Habitat et son Genre.

Chaque ligne de ce tableau correspondra à un personnage différent.

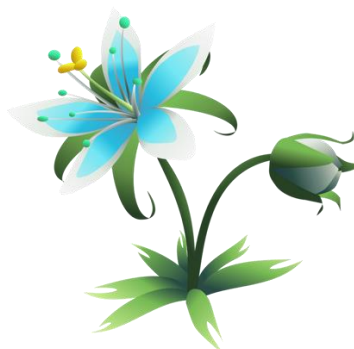
Le fond de chaque ligne devra se foncer légèrement au passage de la souris par soucis d'accessibilité. Il devra également être encore plus foncé au clic de la souris.

L'image de chaque personnage devra être une image au format png d'une largeur de 100/100px afin que les lignes ne prennent pas trop de place. Le but est alors que la page ne soit pas trop longue à naviguer et que l'espace entre le texte et les bordures de chaque cellule du tableau ne soit pas trop grand.

Chaque cellule du tableau ne devra pas dépasser 110px de hauteur.

Le bas de la page, avant le footer, sera orné de décorations rendant la page plus attractive au public.

Exemple d'ornements liés au jeu qui pourraient être ajoutés :



Budget :

- Les ressources humaines :

Chef de projet : 70€/j

Développeur full stack : 150€/j

Web designer : 147€/j

Sous-total : 367€/j → 7340€/mois

- Les ressources matérielles :

Serveur de l'entreprise pour héberger le site : 85€ /mois (donc déjà fournis)

Locaux : 800€ /mois (frais continu, pas spécifique au projet)

Suite adobe : 360€ /an (fournis par l'entreprise)

Ordinateurs : 1200€x5 (déjà possédés)

Risques :

- Risques matériels :

- Pannes / casses d'ordinateurs.
- Incendie dans les locaux / bureau
- Pannes de réseaux
- Pannes d'électricité
- Catastrophes naturelles
- Piratages
- Serveurs / hébergeurs qui crashent

- Risques humains :

- Démissions
- Discordes entre les employés
- Accidents d'un ou de plusieurs employés
- Arrêts-maladies prolongés
- Problème budgétaire

Partis prenants :

Prénom, Nom	Rôle/ Responsabilité	Description des tâches
Lilou Fontaine	Chef de Projet	Dirige, distribue les tâches, gère les plannings
Gabriel Maillard	Dev Full Stack	Code HTML/CSS/PHP
Flavie Harre	Web Designer	Maquettages des sites web

Prénom, Nom	Rôle/ Responsabilité	Influence	Interet sur le projet
Patrice Gommery	Commanditaire/Client	Elevée	Elevé
Florent Libbrecht	Directeur Général	Elevée	Elevé
Nguyen Van Hop	Directeur de Projet	Elevée	Elevé