Sciences Cognitives

2016 – 2017

Rapport projet web – Groupe 09 Sciences Cognitives

Recherche et recommandation de séries télévisées

[Introduction 2](#_Toc471234277)

[Présentation du sujet 2](#_Toc471234278)

[Analyse 2](#_Toc471234279)

[Explications des choix 2](#_Toc471234280)

[Guide utilisateur 3](#_Toc471234281)

[Jeu d’essai 4](#_Toc471234282)

[Limites de l’application 5](#_Toc471234283)

[Conclusion 6](#_Toc471234284)

Maud CHOLEZ

Mathieu CULARD

Maxime NUCERA

Valère RICHIER

# Introduction

## Présentation du sujet

Dans le cadre du cours de programmation web, de la licence Mathématiques et Informatiques appliquées en Sciences Humaines et Sociales, nous avons été amenés à réaliser un site de recherche et de recommandation de séries télévisées, pour lequel nous avons été dispersés en groupe de quatre personnes : Maud Cholez, Mathieu Culard, Maxime Nucera et Valère Richier.

Le projet était divisé en trois niveaux :

* 1er niveau : Le site permet de rechercher des séries et de consulter leurs informations.
* 2ème niveau : Le site permet de se connecter et d’indiquer les épisodes des séries que l’on a visionnés.
* 3ème niveau : Le site permet de recevoir des recommandations, avec deux types de recommandations différentes.

Le niveau 2 ne pouvait être pris en compte que si le niveau 1 était fonctionnel et pareillement pour le niveau 3 qui devait être réalisé uniquement si le niveau 2 était terminé.

Les niveaux 1 et 2 sont fonctionnels, cependant le niveau 3, comprenant les recommandations, n’est que partiellement avancé. En effet, les recommandations ne sont présentes sur notre site uniquement grâce à la présence du carrousel sur la page d’accueil (index.php). Lorsqu’un utilisateur est connecté, le carrousel est programmé pour faire défiler les affiches de séries ayant un lien avec les genres sélectionnés par l’utilisateur lors de sa connexion. Quand l’utilisateur n’est pas connecté, les affiches présentées sont choisies aléatoirement.

## Analyse

## Explications des choix

# Guide utilisateur

# Jeu d’essai

(Copie d’écran de l’application sur différents cas intéressants)

# Limites de l’application

# Conclusion