DOSSIER PROJET LOUAANABI ABDESLEM

Formation DWWM 2020-2021

1) EXPRESSION DES BESOINS ET CAHIER DES CHARGES

Projet:

-Projet réalisé en symfony 5

-Ecran:

-Création de compte

-Affichage des anecdotes successives

-Affichage d'1 seule anecdote avec

illustration et formulaire de commentaire:

Contenu:

-BDD MySql

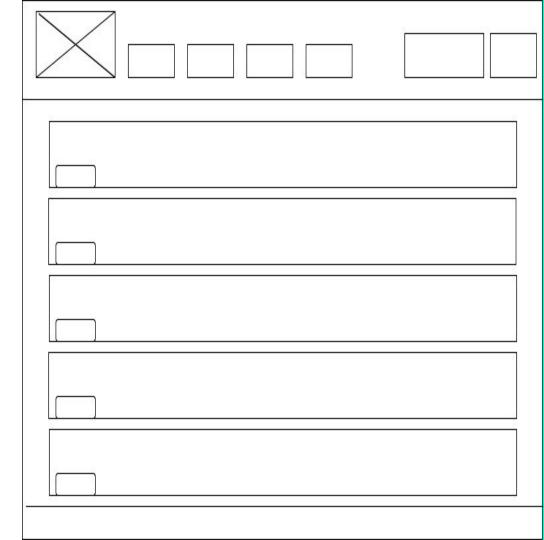
-Authentification

-Création de compte et de commentaires des anecdotes

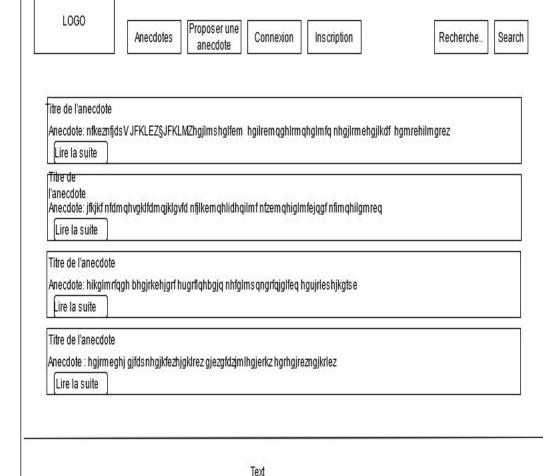
2) OUTILS UTILISÉS:

- -SYMFONY VERSION 5.2.9
- -HTML5 ET CSS3
- -JAVASCRIPT
- -LIBRAIRIE BOOSTRAPS
- -BASE DE DONNÉES MYSQL

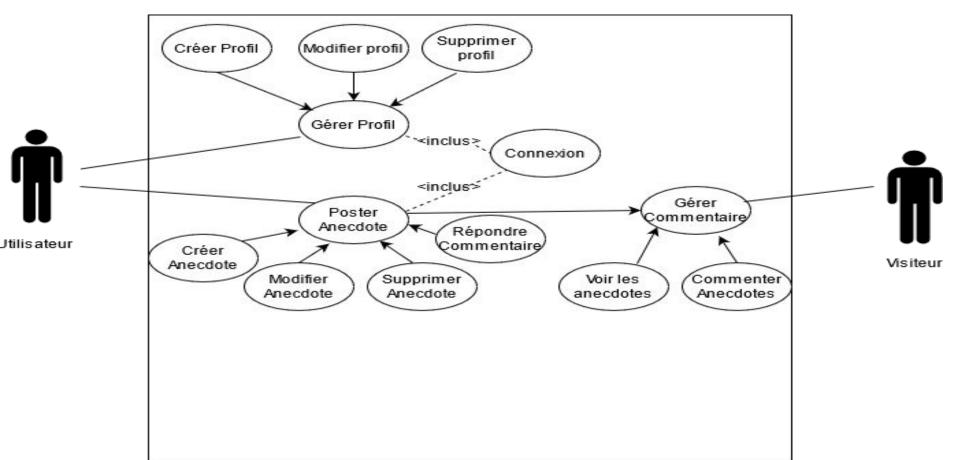
3)20NING PAGE D'ACCEUIL



4) WIREFRAME PAGE D'ACCEUIL

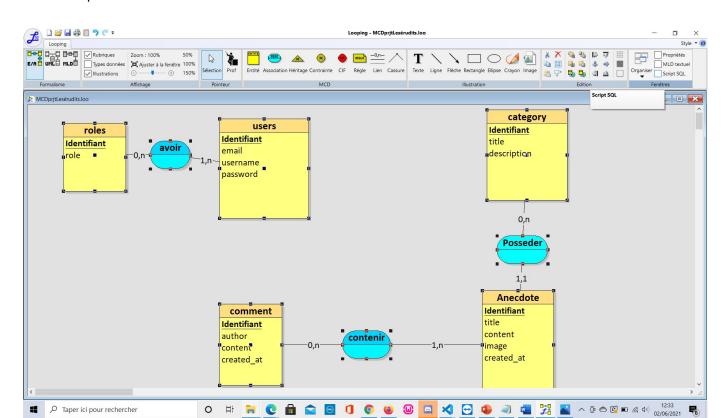


5) USECASE DIAGRAM



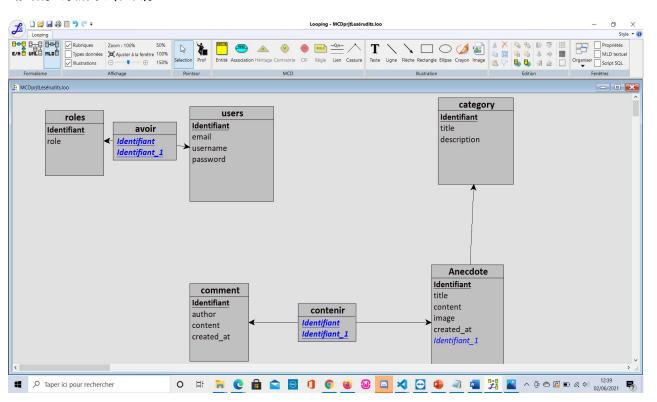
6) MODÈLE CONCEPTUEL DE DONNÉES:

Le **modèle conceptuel** des **données** (MCD) a pour but d'écrire de façon formelle les **données** qui seront utilisées par le système d'information. Il s'agit donc d'une représentation des **données**, facilement compréhensible, permettant de décrire le système d'information à l'aide d'entités.

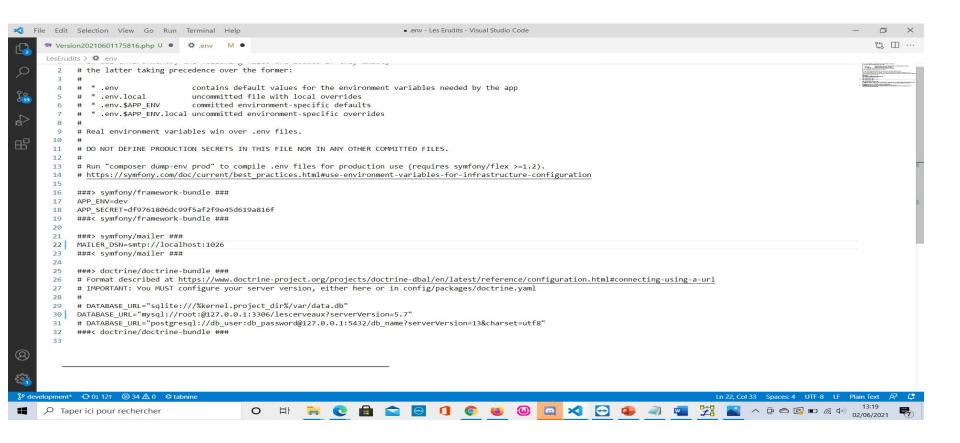


7) MODÈLE LOGIQUE DE DONNÉES:

Modélisation logique des données (MLD) Le modèle logique de données est une étape de la conception qui consiste à décrire la structure des données utilisées sans faire référence à un langage de programmation. Il s'agit de préciser le type de données utilisées lors des traitements



8) MISE EN RELATION AVEC LA BASE DE DONNÉE:



9) MISE EN RELATION BDD ET PROJET EN PHP :

En PHP, la mise en relation avec la bdd s'établit par le biais

d'une méthode statique comme ci-dessous:

```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
                                                                                       · bdd.php - Greta - Visual Studio Code
      api.php M
                                      m index.php U
                                                                                                                                                                                                 th II ...
                                                        m test.php U
       PHP > trombi > * bdd.php > [6] $db
             <?php
              * declaration de la class Bdd
             class Bdd
                 // methode static
                 public static function Connection()
                     try {
                         $bdd = new PDO("mysql:host=localhost;dbname=lescerveaux", "root","", array(PDO::MYSQL ATTR INIT COMMAND => "SET NAMES utf8"));
        11
                       // $bdd->setAttribute(PDO::ATTR ERRMODE, PDO::ERRMODE EXCEPTION);
        12
        13
        14
                         return $bdd;
        15
                      } catch (Exception $e) {
        16
                          die('erreur de connexion à la bdd <br> $e');
        17
        18
        19
        20
        21
              $db = Bdd::Connection();
        22
$ master* → ⊗ 0 ♠ 0 © tabnine
                                                                                                                                                                Ln 21, Col 1 Spaces: 4 UTF-8 CRLF php 🔊 🚨
```

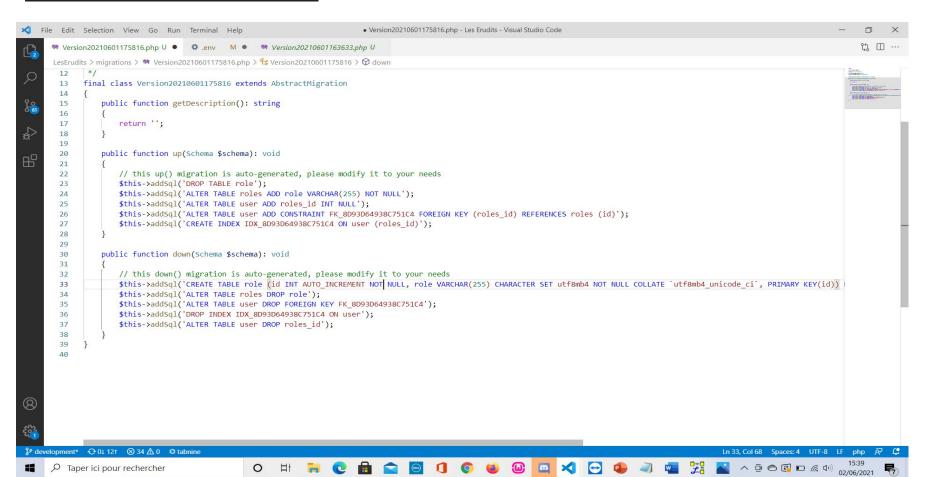
10) INTERACTIONS ENTRE LE LANGAGE ET LA BDD SUR SYMFONY:

Sur Symfony les interactions entre le langage et la BDD se font à travers la CLI. Symfony utilise un ORM qui est une brique de logiciel qui fait la liaison entre le langage et la BDD par l'utilisation de classes et d'objets.

L'ORM de Symfony s'appelle Doctrine qui fournit les outils "Entity" représentant les tables de notre BDD, "Manager" nous permettant la manipulation des lignes qui la composent entre autres l'insertion, la mise à jour ou encore la suppression de lignes, puis de "Repository" nous permettant la sélection d'éléments de la Database.

Une fois nos Tables nommées et leurs champs complétés, Symfony utilise les migrations qui sont des fichiers regroupant l'ensemble des requêtes SQL qui vont créer nos tables sur l'interface PHPMyAdmin.

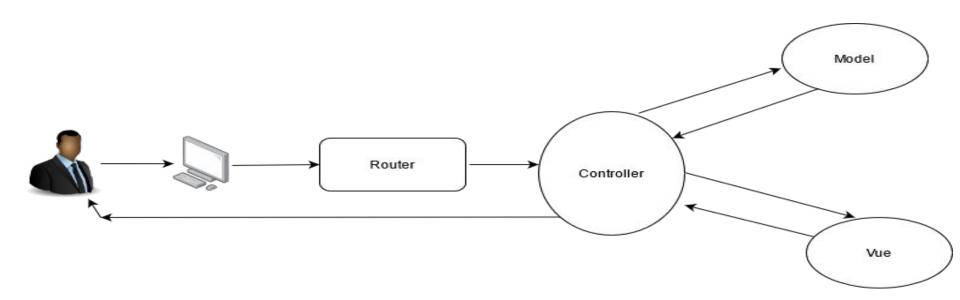
11) EXEMPLE DE FICHIER MIGRATION



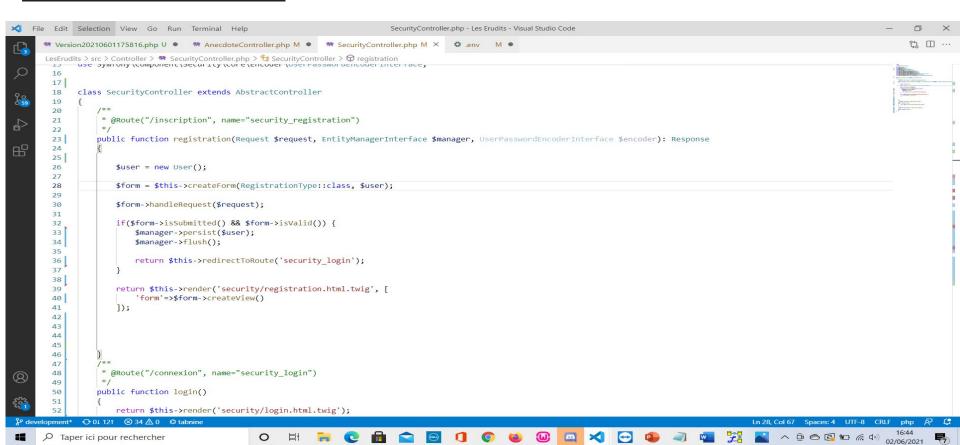
12) L'ARCHITECTURE MVC:

Modèle-vue-contrôleur ou MVC est un motif d'architecture logicielle (Design Pattern). Le motif est composé de trois types de modules ayant trois responsabilités différentes : les modèles, les vues et les contrôleurs.

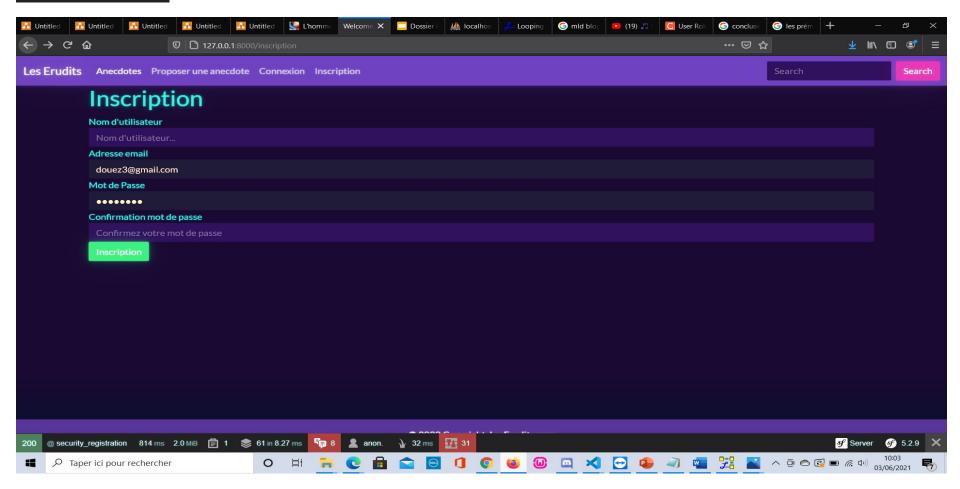
- Un modèle (Model) contient les données à afficher.
- Une vue (View) contient la présentation de l'interface graphique.
- Un contrôleur (Controller) contient la logique concernant les actions effectuées par l'utilisateur.



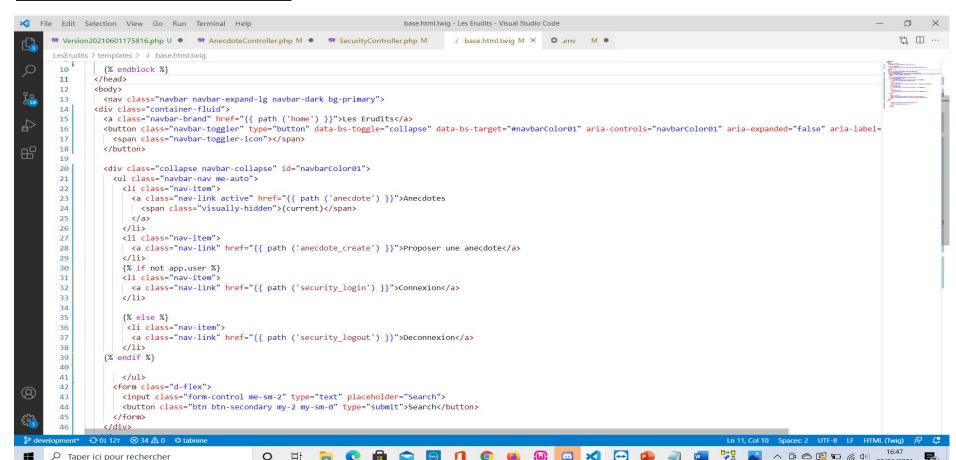
13) EXTRAIT DE CODE BACK-END:



RENDU AFFICHAGE:



14) EXTRAIT DE CODE FRONT-END:



15)CONCLUSION:

Pour ce projet, je me suis basé sur les applications de blogs classiques et leur systèmes de fonctionnement. J'ai donc essayé de dégager l'essentiel de leurs fonctionnalités et choix adoptés, ce qui m'a permis de déterminer les grands axes de la conception de mon application.

Cette dernière permettra entre autres, de se cultiver à travers diverses anecdotes sur tout les sujets et de créer une communauté liée par la soif de de savoir.

Beati Paupers Spiritu(Bien heureux sont les pauvres d'esprits).

<u>16)REMERCIEMENTS:</u>

Je tiens à remercier nos formateurs de cette année qui nous enseigner les bases et fondements de la programmation, en particulier ESAT et MARC. Aussi DANY et MARIE pour leurs aides et le personnel du Greta de Noisy le Grand pour nous avoir permis de continuer à suivre les cours sur place malgré le contexte.