

# RAPPORT DU PROJET WEB

MBITEL - NAPOLI - NITHIYARAJAN - THAING

May 23, 2018

## 1 Introduction - Choix du sujet

Au cours de la première séance d'information du 3 avril 2018, notre jeune start-up a vu le jour sous l'impulsion jeune mais dynamique de quatre collaborateurs : Medhi Mbitel, Julien Napoli, Sujivan Nithiyarajan et Donovan Thaing.

A l'issue d'une intense période de brainstorming collaboratif, nous nous sommes concerté sur l'élaboration d'un site web destiné à faciliter le déroulement d'un événement étudiant prenant part au sein de l'ENSIIE : l'épreuve du MisterIIE.

Pour résumer succinctement cette festività : Des étudiant.e.s (s'identifiant au sexe masculin) s'inscrivent à l'événement puis aux épreuves intrasèques auxquelles ils souhaitent participer. A l'issue de ces épreuves, un jury (composé d'étudiant.e.s s'identifiant au sexe féminin) attribue des notes individuelles.

L'étudiant.e cumulant le plus de points est couronné.e MisterIIE.



## 2 Objectif(s) - Projection des futures fonctionnalités

### 2.1 L'objectif principal

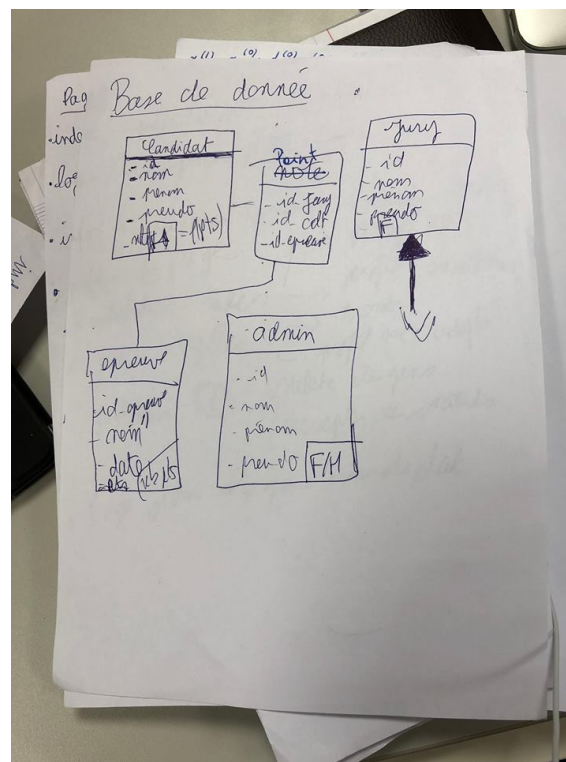
Nous souhaitons proposer à notre client, en l'occurrence la communauté gérant l'événement MisterIIE, une solution disruptive qui puisse faciliter le process de la compétition et booster modestement son digital-branding. A travers ce site web, nous voulons permettre à tous, participants ou non-participants, de pouvoir suivre en direct l'évolution de la compétition.



### 2.2 Projection des fonctionnalités

- Inscription / Connexion : Nous voulons permettre aux étudiants de s'inscrire sur le site. Ils devront préciser leur identité et leur statut (candidat/jury). Une vérification par mail du compte aurait été pertinente afin d'éviter un surchargement d'inscription.

- Statuts : Il existera trois statuts (candidat/jury/administrateur).
- Epreuves et notations : L'administration (compte unique) mettra en place des épreuves auxquels les candidats pourront s'inscrire. Le jury pourra ensuite attribuer une note pour chaque candidat en fonction de sa performance à l'épreuve en question.
- Candidats et classement : Une page sera disponible notamment à destination des visiteurs pour permettre de prendre connaissance des candidats et des points obtenus jusqu'à présent.
- Administration : Un administrateur sera en capacité de créer une épreuve ou en modifier une et de supprimer toute personne inscrite en tant que jury/candidat.
- Profil : Chaque personne inscrite possède un profil personnel avec des informations qu'il pourra modifier comme sa photo et sa description.
- L'ensemble des données sera stocké sur une base de données adéquate.



Première ébauche de la BDD correspondante

## 3 Organisation du travail

### 3.1 Répartition du travail

Afin d'être le plus efficace et le plus collaboratif possible nous avons décidé d'adopter une méthode Agile et multi-tâches du projet. Dans un premier temps, les différentes parties du projet furent attribuées en fonction de la prédilection de chacun par rapport à la technologie utilisée. Une fois qu'une première ébauche était terminée, elle était partagée, discutée et certaines fois modifiée jusqu'à satisfaction par un collègue différent.

In fine, peu des composantes du produit final sont le résultat bottom-up d'un individu mais plutôt la somme des innovations et suggestions de l'ensemble de la communauté.

NAPOLI	THAING	NITHIYARAJAN	MBITEL
Bases de données	HTML/CSS	Profil	Gestion Gitlab
Formulaires	Administration	Modélisation BD	HTML/CSS
Classement/Epreuves	Rapport	Edition profil	Soutien
SQL/PHP			

Ce tableau récapitule les domaines de prédilection de chacun au sein du projet. Néanmoins, cela n'exclue pas un travail collaboratif pour chacun des items présentés car chaque collègue se révéla être un acteur proactif et multi-tâche au sein du process global.

### 3.2 Outils utilisés

- GitLab : Outil indispensable dont l'efficacité n'est plus à prouver. Il nous a permis d'organiser nos fichiers, d'en avoir une vue d'ensemble nette et de pouvoir à tout moment devenir force de proposition.
- Trello : Autre outil que nous recommandons chaudement. Il nous a permis de signaler clairement les tâches entrepris par chacun en temps réel.
- Messenger : Outil de communication efficace (mais il nous a semblé que les données échangées étaient récupérées par une instance supérieure).
- Communication IRL : Pratique pour échanger des idées ou des suggestions (nous recommandons cet outil).

## 4 Evolution du projet

### 4.1 Déroulement chronologique

- Création du groupe
- Recherche du sujet
- Premiers croquis du site et de la base de données
- Mise en place du GitLab, Trello et Messenger
- Création de la structure en HTML/CSS
- Création des bases de données
- Mise en place des formulaires
- Regroupement de l'ensemble des parties
- Nouvelle couche de CSS
- Révision et correction
- Rédaction du rapport

## 4.2 Description (non)-exhaustive

```
1 CREATE TABLE "candidat" (  
2     id_candidat SERIAL PRIMARY KEY ,  
3     prenom_c VARCHAR NOT NULL ,  
4     nom_c VARCHAR NOT NULL ,  
5     pseudo_c VARCHAR NOT NULL ,  
6     mdp_c VARCHAR NOT NULL ,  
7     description TEXT DEFAULT 'Pas de description renseignée' ,  
8     photo VARCHAR DEFAULT ' ' ,  
9 );  
10 CREATE TABLE "jury" (  
11     id_jury SERIAL PRIMARY KEY ,  
12     prenom_j VARCHAR NOT NULL ,  
13     nom_j VARCHAR NOT NULL ,  
14     pseudo_j VARCHAR NOT NULL ,  
15     mdp_j VARCHAR NOT NULL ,  
16 );  
17  
18 CREATE TABLE "admin" (  
19     id_admin SERIAL PRIMARY KEY ,  
20     prenom_a VARCHAR NOT NULL ,  
21     nom_a VARCHAR NOT NULL ,  
22     pseudo_a VARCHAR NOT NULL ,  
23     mdp_a VARCHAR NOT NULL ,  
24 );  
25  
26  
27 CREATE TABLE "epreuve" (  
28     id_epreuve SERIAL PRIMARY KEY ,  
29     nom_e VARCHAR NOT NULL ,  
30     date_e DATE ,  
31     description_e TEXT DEFAULT 'Pas de description renseignée' ,  
32 );  
33  
34  
35 CREATE TABLE "candidat_epreuve" (  
36     id_epreuve SERIAL REFERENCES epreuve ON UPDATE CASCADE ,  
37     id_candidat SERIAL REFERENCES candidat ON UPDATE CASCADE ,  
38     id_jury SERIAL REFERENCES jury ON UPDATE CASCADE ,  
39     CONSTRAINT id_jec PRIMARY KEY (id_jury,id_candidat,id_epreuve) ,  
40     note NUMERIC DEFAULT 0 ,  
41 );  
42
```

### BDD

Description de la BDD

- 5 tables (candidat, jury, admin, epreuve, candidat-epreuve)
- Présence notamment d'une jointure n...n entre "candidat-epreuve" et "epreuve"



### Barre de navigation

Description des pages

- Accueil : Présentation de l'évènement.
- Informations
- Classement : Liste des candidats et les scores associés.
- Contact
- Epreuves : Liste des épreuves gérée par l'administration.
- Mon profil : Profil personnel avec image et présentation. Un jury peut attribuer une note à un candidat en fonction de l'épreuve sur le profil de ce dernier.
- Login : Formulaire de connexion
- S'enregistrer : Formulaire d'inscription en précisant son identité et son statut (jury/candidat)
- Administration : Formulaire pour accéder à l'espace d'administration. Possibilité de supprimer une épreuve, un candidat ou un jury.

### 4.3 Problèmes rencontrés

Malgré une bonne coordination et un travail régulier, nous avons tout de même du faire face au cours de l'élaboration de ce projet à de nombreuses tribulations de nature différente.

1. Schématisation de la base de données : Le premier schéma de la BD ne respectait par les consignes et n'était pas optimisé par rapport à ce que nous voulions modéliser.
2. Installation du Docker : L'installation et l'utilisation du Docker furent la source de nombreuses incompréhensions. Même si nous ne nous doutons pas de son efficacité, nous souhaitons rapporter la difficulté de sa mise en place et son caractère chronophage associée.
3. Interprétation des objectifs : Malgré une concertation générale sur les objectifs à atteindre, il persistait des différences d'interprétation notamment sur la gestion des notes, ou des statuts.

### 4.4 Solutions apportées

Voici les solutions apportées aux problèmes mentionnés précédemment :

1. Schématisation de la base de données : Nous avons discuté ensemble, et nous avons aussi pu recevoir l'aide des différents intervenants.
2. Installation du Docker : Nous avons surmonté cette difficulté en glanant de l'aide sur le slack ou auprès d'autres camarades.
3. Interprétation des objectifs : Une bonne communication a su dissiper les malentendus et les différences d'interprétation.

## 5 Conclusion

Ce projet fut enrichissant tant sur un plan humain que technique. Humainement parlant, il nous a permis d'améliorer notre communication et notre gestion du travail de groupe. Techniquement parlant, il nous a permis de mettre en pratique diverses compétences acquises en : HTML, CSS, SQL, PHP...

Au terme de ce projet, nous avons pu mettre en place toutes les fonctionnalités que nous projetions d'implémenter. Ceci résultant d'un long et méticuleux travail de préparation en amont; élément que nous avons tendance à négliger lors de nos précédents projets.

En conclusion, ce projet est une véritable porte ouverte sur un immense horizon de possibilités et de technologies insoupçonnées, que nous continuerons à explorer.

