

Documentation Technique Détaillée de

Glimps Gone

L'extravagante galerie d'art des oeuvres invisibles

=====

Introduction

[Slide1] Je vous présente "Glimps Gone" ou l'extravagante galerie d'art des oeuvres invisibles !

La galerie a été conçu pour mon projet ECF 2024, c' est aussi le résultat de ma passion profonde pour l'art ainsi que de mon désir de fusionner ces intérêts avec la technologie.

En tant que créatrice, j'ai visé à construire un espace numérique où l'art dépasse les limites du visible, proposant ainsi une expérience utilisateur à la fois immersive et interactive.

Conception et Développement

Phase de conception

Outils de Design : Suite à des recherches sur des sites web de galerie d'art existant afin d'inspirer mon design, j'ai commencé par dessiner ceux ci sur Photoshop**[Slide2]**. Validant mon logo.

En ce qui concerne ma palette couleur, je les validé sur Coolors.com.

Mes polices d'écriture quand à elle ont été validés, et téléchargé dans mon dossier font, sur Dafont.com .

Pour le maquettage de l'interface et l'expérience utilisateur, j'ai utilisé Figma**[Slide3]**, ce qui a permis de visualiser et de partager facilement le design de l'application ainsi que la reflexion sur l'utilisation sur site.

Planification et Gestion de Projet : Trello**[Slide4]** a servi à organiser et suivre l'avancement du projet facilitant la gestion des tâches decoulant de mes user stories et en structurant les différentes phases de développement de la conception à la réalisation. J'ai tenu egalemeent à numeroter mes taches en fonction de mes user stories et de mes commits GitHub afin de facilité la lecture de ceux ci.

Presentation du projet : J'utilise actuellement Prezi pour vous presenter mon projet de facon interactive.

Développement Front-End

Technologies Utilisées : **[Slide5]** Pour le front-end, j'ai choisi HTML, CSS, et JavaScript pour créer une interface simple et fluide de navigation entre les différentes œuvres d'art. J'ai choisi d'utiliser le

framework BootStrap pour rendre mes pages responsive.

Développement Back-End

Serveur et API : [Slide6] J'ai utilisé Node.js et Express.js pour concevoir ma propre API.

Cela m'a permis d'ajuster précisément les fonctionnalités de la galerie, d'améliorer l'efficacité du site et ses évolutions futures et surtout d'enrichir mes compétences techniques.

J'ai opté pour l'utilisation de la syntaxe `async/await` dans mon code pour simplifier la gestion des opérations asynchrones, rendant ainsi mon code plus lisible et facile à maintenir.

[Slide7] Mettre mon code dans deux fichiers différents, **server.js** pour le serveur et **repository.js** pour les données, aide à organiser mon projet de façon claire, rend le projet plus facile à modifier et à entretenir, en distinguant bien les fonctions du serveur de celles liées aux données.

Interaction avec la Base de Données

Gestion des Données : [Slide8] J'ai choisi de coder entièrement ma base de données pour mon projet en utilisant SQLite plutôt que d'utiliser MySQL Workbench pour plusieurs raisons avantageuses. Tout d'abord, cette approche me donne la liberté de l'adapter précisément aux besoins spécifiques de mon application.

Deuxièmement, en codant directement ma base de données, j'ai acquis une compréhension approfondie du fonctionnement et des interactions entre les différentes tables, ce qui a renforcé mon contrôle sur la gestion des données.

Troisièmement, SQLite offre une simplicité d'intégration et de déploiement exceptionnelle, étant donné qu'elle ne nécessite pas de serveur de base de données séparé, ce qui est idéal pour un projet comme le mien, où la légèreté et l'efficacité sont primordiales.

Enfin, cette décision a encouragé une meilleure maîtrise des compétences en matière de bases de données, en me confrontant directement aux défis de la programmation et de l'optimisation des requêtes.

Sécurité

Prévention des Injections SQL : [Slide9] J'ai systématiquement utilisé des requêtes paramétrées pour toutes les interactions avec la base de données, bloquant ainsi efficacement les tentatives d'injection SQL et garantissant la sécurité des données. J'ai choisi cette approche pour renforcer la sécurité de mon application.

Validation des Formulaires : [Slide10/11/12] J'ai intégré Parsley.js pour une validation côté client robuste, prévenant les soumissions erronées ou malveillantes des formulaires.

Pages de la galerie

Page d'accueil : [Slide13] Avec une présentation et explication du concept de la galerie d'art.

Page galerie: [Slide14/15/16] C'est sur cette page que nous retrouvons toutes les oeuvres d'art publié par les artistes.

Visualisation des œuvres: Les utilisateurs peuvent voir les œuvres d'art avec son titre, son artiste, l'année de sa création et sa description.

Navigation: Les utilisateurs peuvent naviguer entre les différentes œuvres d'art grâce aux boutons "Suivant" et "Précédent".

Interactions: Les utilisateurs peuvent exprimer leur appréciation des œuvres via des boutons "J'aime" et "Je n'aime pas".

Les utilisateurs peuvent partager une oeuvre sur Facebook.

Page ajouter:[Slide17/18] Nous pouvons trouver un formulaire pour soumettre son oeuvre et l'a rendre visible instantanément par les utilisateurs.

L'oeuvre ajoutée est directement stockée sur la base de données et affichée dans la galerie.

Page FAQ: [Slide19] page répondant aux questions les plus fréquemment posées.

Pages infos & contact:[Slide20/21] proposant une présentation succincte de la créatrice de la galerie ainsi qu'un formulaire pour une prise de contact.

Contact : les artistes peuvent directement écrire un message à la galerie d'art envoyé par email grâce à un formulaire qui utilise la fonctionnalité SMTP.JS et parsley.js.

Les améliorations à mettre en place

[Slide22]

Retravailler les fonctionnalités des compteurs "J'aime" et "Je n'aime pas" pour éviter qu'ils ne soient incrémentés indéfiniment, et pour s'assurer que cliquer sur "J'aime" désactive automatiquement "Je n'aime pas", et vice-versa.

Moderation des œuvres ajoutées par les artistes avec une page administrateur (pageAdmin.html dans le dossier source) avant leurs mises en ligne.

L'ajout d'une fonctionnalité permettant aux artistes de s'inscrire et de disposer de leur propre page dédiée.

Création et ce qui en découle d'un "S'inscrire" et "Se connecter".

Recherche d'oeuvre par artiste/par nom/année

Soumettre des questions pour l'FAQ...

Conclusion

[Slide23]

Ce projet représente à l'instant T ma maîtrise en développement web et en design graphique. Tout résumé sur mon README.md avec les liens cliquable et la technique pour cloner mon projet sur gitHub et l'installer sur son ordinateur. En esperant que cela vous a plus !