

RAPPORT FINAL

Dog Lovers

PROJET DE DÉVELOPPEMENT WEB



Dog Lovers

FIGURE 1 – Logo de Dog Lovers

Table des matières

1	Introduction	2
2	Récapitulatif du problème demandé	2
3	Description du site , de ses fonctionnalités et de son utilisation	2
	3.1 Description du site	2
	3.2 Fonctionnalités	2
	3.3 Utilisation	4
4	Architecture générale du site	6
	4.1 Présentation	6
	4.2 Points forts	7
	4.3 Points faibles	7
5	Contributions de chaque élève à ce projet	7
	5.1 Thomas B.	7
	5.2 Louve	8
	5.3 Robin	8
	5.4 Thomas L.	8
	5.5 Alexis	8
	5.6 Thomas L., Louve, Thomas B.	9
6	Petit bilan personnel des élèves participant au travail	9
	6.1 Thomas B.	9
	6.2 Louve	9
	6.3 Robin	9
	6.4 Thomas L.	9
	6.5 Alexis	10
7	Conclusion	10

1 Introduction

Dog Lovers est un site de rencontre à destination des passionnés et/ou propriétaires de chiens. L'idée principale derrière le site était de les rassembler sans pour autant mettre leur animal plus en avant qu'eux mêmes. En venant sur Dog Lovers, vous trouverez des gens qui aiment les chiens, mais vous ne passerez pas inaperçu au profit de votre animal pour autant !

2 Récapitulatif du problème demandé

Nous devons réaliser un site web portant sur un de ces trois sujets, "E-Service", "E-Commerce", "Site de Rencontre".

Nous avons choisi le troisième sujet, avec comme thème "Les fans de chiens", le site devait être sécurisé, proposer une interface de connexion, d'inscription ainsi qu'un système d'administration. Les informations de chaque utilisateur devaient pouvoir être modifiées par l'utilisateur lui-même mais également par les administrateurs, en cas d'abus. Le site, comme tout bon site de rencontre, devait posséder un système de recherche interne, basé sur les caractéristiques de chaque utilisateur ainsi qu'une messagerie accessible uniquement aux abonnés.

3 Description du site , de ses fonctionnalités et de son utilisation

3.1 Description du site

Le site se présente comme étant un simple site de rencontre à destination des gens aimant les animaux, plus particulièrement les chiens. Il suit le schéma standard d'un site de rencontre avec un système d'abonnement pour accéder à des fonctionnalités supplémentaires.

3.2 Fonctionnalités

Le site permet de se créer un compte puis de se connecter, il présente la photo ainsi que le pseudo des derniers inscrits sur la page de connexion ainsi que sur celle d'accueil - voir figure 2

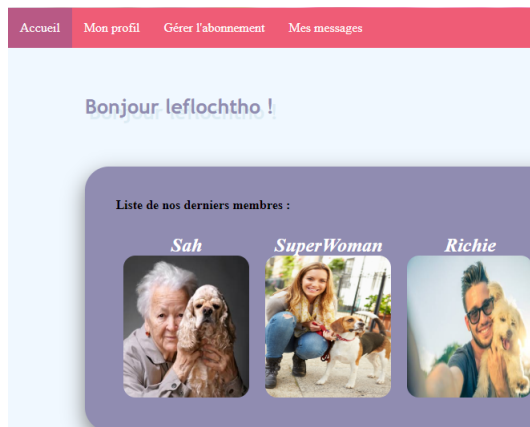


FIGURE 2 – Derniers utilisateurs

Si on clique sur un utilisateur cela mène vers son profil sur lequel on peut voir les différentes informations le concernant - voir figure 3.



FIGURE 3 – Profil d'un utilisateur

Ensuite, le site permet également de souscrire à un abonnement qui lui offre la possibilité de voir qui a visité son profil et d'avoir accès à la messagerie, c'est à dire que l'on pourra écrire aux autres utilisateurs et voir qui nous a écrit.

La messagerie propose, en plus de la discussion, la suppression de ses propres messages, le signalement aux administrateurs des propos de vos correspondants, ainsi qu'un système de "blocage", on peut choisir de bloquer un utilisateur pour qu'il ne puisse plus nous envoyer de messages, et ce, tant qu'on ne l'aura pas débloquent - voir figure 8.

Si notre compte est un compte administrateur alors le site permet également de bannir un utilisateur. Ce dernier ne pourra alors plus se connecter. L'administrateur peut, au contraire, choisir de le dé-bannir (s'il a été banni au préalable). Il peut également supprimer le compte d'un utilisateur. En plus de cela, si l'on est administrateur on a accès à la liste des membres ainsi qu'aux informations les concernant, aux différents messages reportés et on a alors la capacité de les supprimer, on a également accès à toutes les conversations et à la suppression des messages via l'aperçu.

De plus, un utilisateur peut choisir de modifier son profil, son mot de passe ou d'ajouter ou modifier ses photos. L'utilisateur peut également choisir de supprimer son compte. Il peut aussi se déconnecter à tout moment.

Enfin, une barre de recherche est mise à disposition des utilisateurs afin qu'ils puissent rechercher des profils particuliers comme par exemple des hommes ou des femmes ou encore chercher un profil particulier à l'aide de son pseudo.

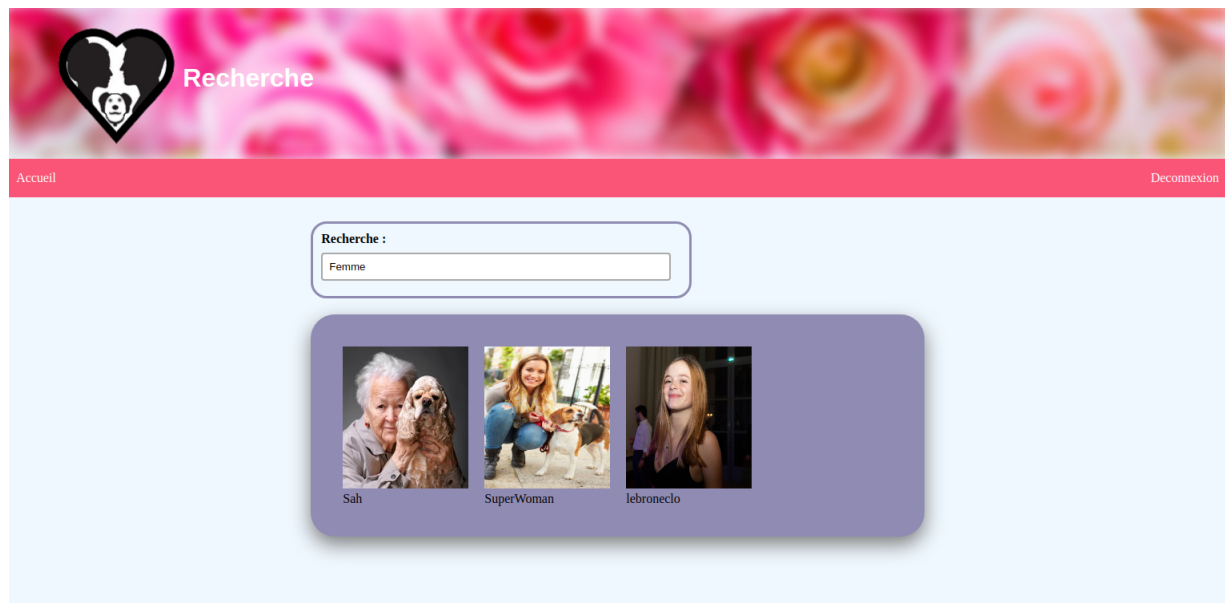


FIGURE 4 – Rechercher

3.3 Utilisation

Pour se créer un compte, rendez-vous sur la page de connexion. Il faut ensuite cliquer sur le bouton de droite en bas, voir la photo jointe puis cliquer sur le bouton ici en-dessous de "créer votre compte".

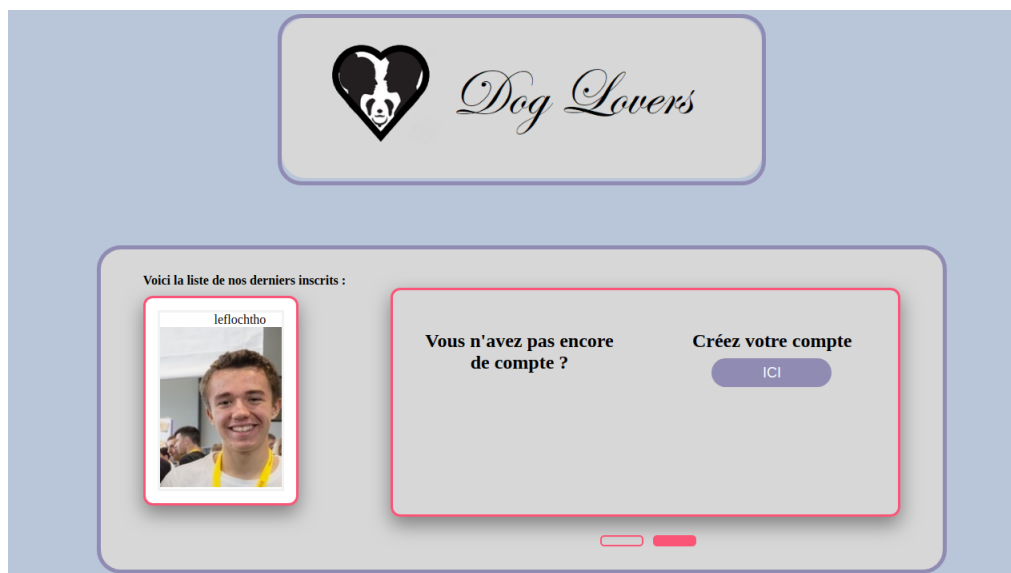


FIGURE 5 – Créer un compte

Pour s'abonner, il faut se connecter et aller sur la page d'accueil on peut ensuite cliquer sur "Gérer son abonnement". On a alors trois possibilités d'abonnement, soit pour 48h, soit pour 1 mois soit pour 6 mois.



FIGURE 6 – Abonnement

Être abonné permet d'avoir accès à toute la partie messagerie et de voir qui a visité son profil. Pour envoyer un message à un utilisateur il faut aller sur le profil de l'utilisateur en question et cliquer sur envoyer un message.

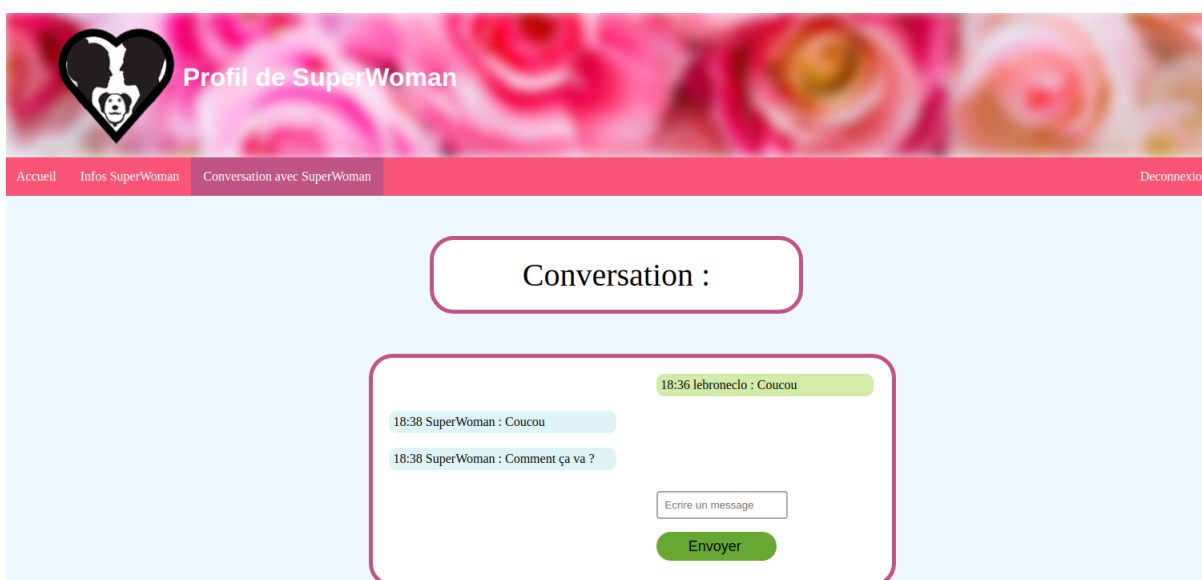


FIGURE 7 – Envoyer un message

Une fois qu'une discussion a été engagée, le destinataire ainsi que le dernier message apparaissent dans "Mes messages" sur la page de profil de l'utilisateur connecté. On peut alors cliquer sur le nom du destinataire pour aller à la discussion et ainsi envoyer un nouveau message.

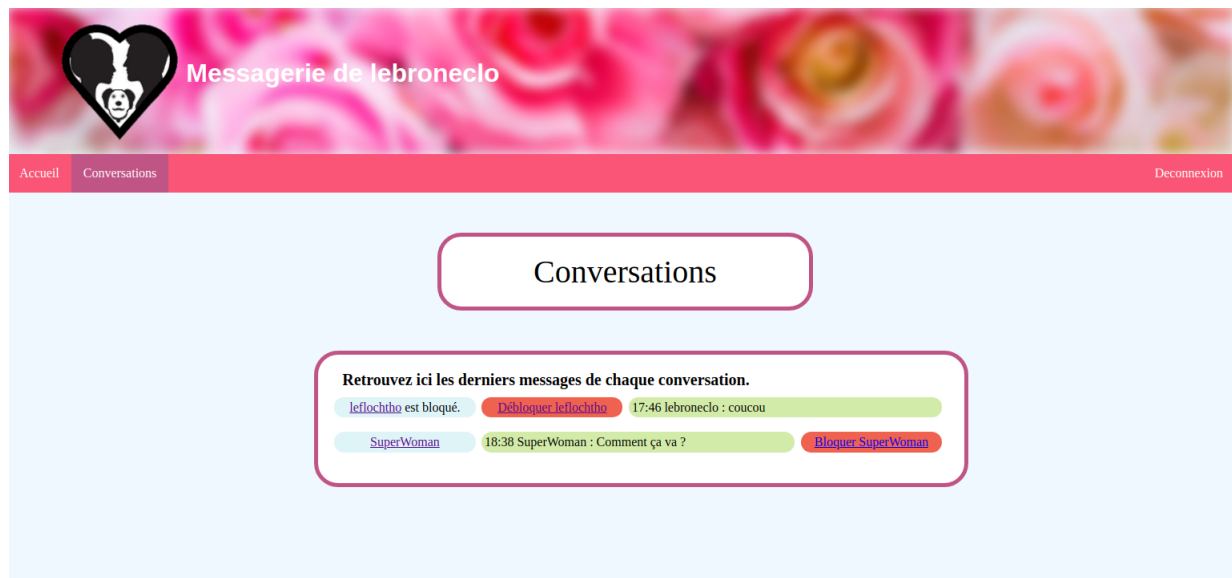


FIGURE 8 – Messagerie

On peut également voir sur cet image que c'est aussi ici que l'on bloque ou débloque un utilisateur.

Dans la globalité, le site est assez intuitif et à été dans conçu dans l'objectif de proposer une bonne ergonomie côté interface utilisateur .

4 Architecture générale du site

4.1 Présentation

Le site s'organise autour d'une architecture standard, chaque page est séparée et on navigue entre elles via des redirections ou des liens.

Une fois passé par la page de connexion, une variable de session est mise à jour en fonction du statut de l'utilisateur, chacune des pages est ensuite sécurisée et empêche donc tout utilisateur non-connecté d'accéder à la moindre page - voir figure 9 pour le détail sur la hiérarchie.

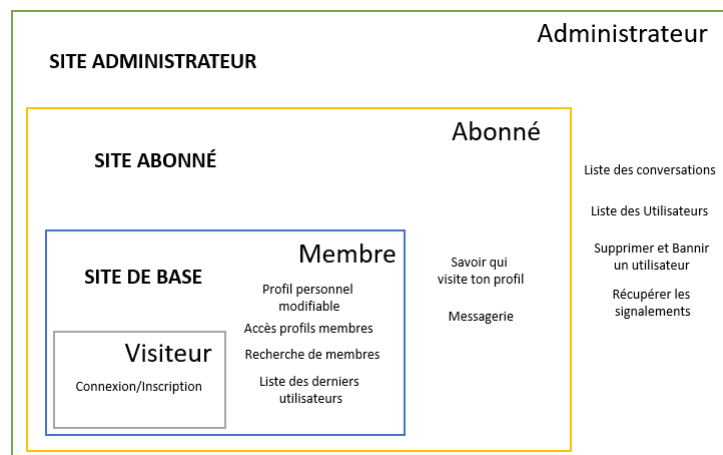


FIGURE 9 – Hiérarchie du site.

On se retrouve ainsi avec une architecture en "accordéon", avec des catégories, par exemple : les outils d'administration, les conversations, le profil, la recherche... - voir figure 10

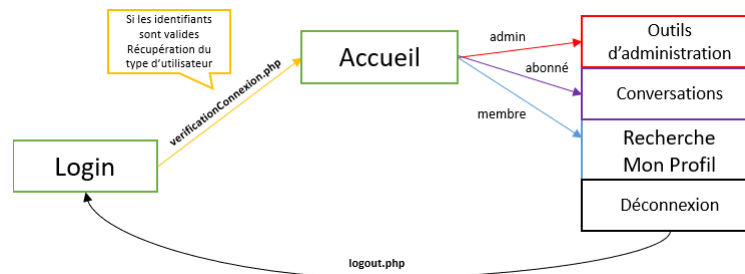


FIGURE 10 – Architecture simplifiée

En jouant avec le fichier .htaccess et ses propriétés nous avons réussi à interdire l'accès aux fichiers en ".txt", c'est à dire les fichiers de "base de donnée", nous avons également désactivé le listing des répertoires du serveur.

On peut également mentionner la redirection automatique en cas d'erreur "403", c'est à dire si l'utilisateur essaye d'accéder à une page à laquelle il n'a pas accès, il va automatiquement être redirigé sur une page d'erreur.

Les pages sont générées coté serveur, et les détails sont apportés par les différentes variables de session disponibles. On trouve cependant différentes pages qui prennent en charge la modification asynchrone via AJAX, il s'agit notamment de la messagerie, où la suppression de messages et leur signalement se fait sans rechargement de la page. On retrouve également la recherche, qui s'affine après chaque caractère inséré.

4.2 Points forts

Le principal avantage de notre solution est sa simplicité, contrairement à une architecture MVC¹ par exemple, les pages ne sont pas générées selon une requête de l'utilisateur, mais directement selon la page qui est appelée. Cela nous a évité l'apprentissage de ce genre d'architecture.

4.3 Points faibles

Les points faibles de notre architecture sont notamment sa clarté, en effet, le capharnaüm produit par la présence d'une grande quantité de code PHP au milieu d'HTML pur réduit la lisibilité, si nous avions utilisé par exemple une architecture MVC, les vues auraient été générées dans une autre page que celle qui génère le contenu en lui même et cela aurait été plus clair.

5 Contributions de chaque élève à ce projet

5.1 Thomas B.

Thomas a fait la partie CSS sur l'ensemble des pages. Dès qu'un autre membre du groupe avait fini ou avancé sa partie sur l'HTML/PHP, il s'occupait de designer ces pages.

1. MVC ou Modèle-vue-contrôleur, est une forme d'architecture qui peut s'adapter au web, elle consiste à générer le coté visuel d'un coté puis les informations internes de l'autre - <https://fr.wikipedia.org/wiki/Modèle-vue-contrôleur>

5.2 Louve

Louve s'est occupée de la partie messagerie, elle a créé les différents fichiers puis a fait en sorte que deux utilisateurs puissent s'envoyer des messages. Ensuite, elle a fait en sorte que l'utilisateur connecté puisse bloquer ou débloquent un autre utilisateur. Si un utilisateur est bloqué alors il ne peut plus envoyer de messages à la personne qui l'a bloqué.

5.3 Robin

Robin a trouvé le thème du site de rencontre suite à une étude du marché déjà en place. Ensuite, il a créé le logo du site.



FIGURE 11 – Logo Dog Lovers

Enfin, il a aidé Louve sur la partie messagerie en apportant des solutions aux problèmes rencontrés.

5.4 Thomas L.

Thomas s'est d'abord concentré sur l'architecture du site, le côté "sécurité" étant important, il a dû penser à la manière dont on allait gérer l'accès à chaque page, la vérification de connexion, etc... Côté messagerie, il a aidé Louve à la finaliser en ajoutant le signalement et la suppression de message et ce en utilisant AJAX. Il s'est également occupé de l'inscription d'un utilisateur, sa suppression, et la modification de son profil, que ce soit à la place de l'utilisateur lui-même ou en tant qu'Admin. Toujours côté modifications, il a ajouté l'option de changement de mot de passe, de réinitialisation de mot de passe en cas d'oubli ainsi que la gestion des images du profil.

5.5 Alexis

Je me suis occupé de la partie "footer" du site de rencontres avec la conception et le design. J'ai souhaité mettre en avant le site avec une courte description du site qu'est DogLovers. L'avantage du "footer" est qu'il s'agit d'un véritable outil de navigation. J'ai donc ajouté des liens qui apportent de la valeur ajoutée et qui améliorent l'expérience l'utilisateur. Idéal pour communiquer des informations de contact, j'y ai ajouté une adresse mail (factice) permettant à l'utilisateur de contacter l'équipe DogLovers en cas de problèmes ou de questions et ainsi fournir une assistance. Dans le design du "footer" j'ai tenu à reprendre les couleurs principales utilisées par Thomas .B afin de renforcer l'ADN du site. J'ai également souhaité ne pas surcharger le footer afin d'éviter qu'il ne se transforme en "foutoir".

J'ai également décidé de mettre en place un onglet "conseils" dans lequel on peut retrouver des astuces utiles permettant de guider les célibataires afin qu'ils trouvent l'amour. Cela permet de rajouter du contenu au site et du sérieux. De plus cela permet de répondre à d'éventuelles questions que peuvent se poser les célibataires. Il s'agit là de "content marketing".

5.6 Thomas L., Louve, Thomas B.

Côté travaux effectués en totale cohésion, nous avons pu nous concerter et travailler ensemble malgré le confinement (partage d'écran, TeamViewer...) et ce sur différentes parties, notamment la page de profil, où le CSS a été fait en "temps réel" par Thomas B., pendant que Louve s'occupait de l'affichage des données et Thomas L. de la gestion des visites du profil, on trouve aussi la page de connexion, où le CSS, le diaporama des derniers membres et son contenu ont été fait en simultané, mais également au niveau de la modification du profil, où le travail a été fait dans cette optique de répartition des tâches.

6 Petit bilan personnel des élèves participant au travail

6.1 Thomas B.

Ce projet a renforcé mon travail d'équipe, car étant en charge de la partie CSS, je me devais de me tenir au courant de l'avancée des autres pour avancer de mon côté. J'ai essayé d'apporter quelques petites fonctionnalités grâce au CSS, comme sur la page de login avec la connexion et l'inscription en utilisant les boutons, ou encore sur l'accueil avec la barre de recherche qui apparaît en cliquant sur la loupe. De plus, j'ai pu apprendre quelques notions de PHP en plus lorsque je devais réorganiser l'HTML pour ma partie CSS sans casser le code.

6.2 Louve

Ce projet m'a permis de progresser en développement Web, j'ai pu mieux apprendre à mélanger PHP et HTML. J'ai également pu apprendre comment sécuriser un site et comment naviguer entre les différents fichiers même s'ils sont dans des dossiers. Enfin, j'ai découvert plusieurs fonctions PHP qui me seront probablement très utiles à l'avenir. De plus, comme nous n'avons pas pu nous voir en raison du confinement, ce projet m'a permis d'apprendre à travailler tout en étant à distance les uns des autres.

6.3 Robin

Ce travail de création d'un site web m'a apporté une meilleure appréhension du développement Web. Cela m'a permis de mettre en place des applications fondamentales comme une messagerie. Cependant, je reste déçu des moyens mis à notre disposition ; en effet, l'interdiction d'utiliser des bases de données a limité nos possibilités.

6.4 Thomas L.

Ce projet s'est révélé très intéressant, en effet, l'absence de base de données a rendu l'exercice plus compliqué et nous avons donc dû nous adapter. J'ai encore une fois amélioré mes connaissances dans les langages de programmation utilisés, majoritairement en PHP. J'ai également dû m'armer de patience face aux problèmes de compatibilité Linux/Windows que nous avons rencontrés (la gestion des retours chariot est assez capricieuse en Windows "CRLF"...). De manière générale, je suis satisfait du travail que nous avons pu fournir, et bien que le timing ait été serré, tout s'est bien passé.

6.5 Alexis

Ce projet s'est révélé être une bonne expérience pour ma part. Il m'a permis de travailler en équipe et d'approfondir mes connaissances sur la réalisation d'un site internet grâce à l'utilisation de nombreux langages de programmation. Ce projet a développé mon sens de l'autonomie, de la réflexion et de la résolution avec les différents problèmes qui se sont posés à moi. Le fait de réaliser un projet d'une telle envergure est représentatif du travail que l'on pourrait réaliser en entreprise. Il s'agit donc d'un travail très enrichissant.

7 Conclusion

En conclusion, ce projet a permis à chacun de progresser en développement Web, de développer son esprit d'équipe et d'apprendre à s'organiser et à se répartir les tâches en étant à distance les uns des autres et donc sans contact direct.