

Documentation code hub

Présentation du projet	3
Apprentissages techniques	3
Travail en équipes	3
La maquette du projet Code hub	4
Conception de la maquette	4
Réunion préparatoire	4
Le choix d'un nuancier de couleur	4
Maquette	5
La landing page	6
Liste des articles	7
Article	7
Ajouter un article	8
Choix de la navigation	8
Présentation base de données	9
Le MCD	9
Le MLD	10
Description de l'API REST	10
Les entités	11
Entité user	12
Les fonctionnalités du projet Code hub	19
Utilisateur non connecté	19
Création d'un compte utilisateur	19
Les articles	20
Les commentaires	21
Utilisateur connecté	22
Administration de son compte utilisateur	22
Création d'articles	23
Création d'un commentaire	24
Administrateur du site	25
Modération des articles	26
Suppression des articles	27
Modération des commentaires	27
Suppression des commentaires	27
Back-end	28
Ajout et appelle d'une route	28
Projet d'avenir et prochaines fonctionnalités	29
Conclusion	30

Présentation du projet

Le projet Code hub se base sur plusieurs objectifs. Il a été développé par une équipe de quatre développeurs, dans le cadre de notre formation en tant que “Concepteur développeur d’application”. Ce projet est le point d’orgue de notre formation et nous a apporté diverses expériences dans la mise en place, la conception et la création d’une application.

Apprentissages techniques

Le projet Code hub s’appuie sur plusieurs types de technologies, notamment, les API REST créées à l’aide du Frameworks Symfony et API plateforme, la création d’applications mobiles avec React Native et la librairie Axios.

Ces éléments ont été pour toute l’équipe, une opportunité de monter en compétence sur ces technologies.

Travail en équipes

Pour les membres de notre équipe, nous avons dû nous organiser selon les forces de chacun d’entre nous. Répartir le travail et monter en compétence sur les divers éléments du projet.

Création d’un forum pour application mobile

Le projet Code hub a été développé en tenant compte des normes de sécurité en vigueur, ainsi que la RGPD.

- Le projet Code hub possède plusieurs fonctionnalités :
- Lecture d’article,
- Lecture des commentaires,
- Modération ou suppression des articles,
- Modération ou suppression des commentaires,
- Création d’un compte utilisateur,
- Administration de son compte utilisateur,
- Création d’articles si l’on est connecté en tant qu’utilisateur,
- Création de commentaires sous les articles si l’on est connecté en tant qu’utilisateur,
- Administration de son profil utilisateur,
- Possibilité d’effacer son compte utilisateur

La maquette du projet Code hub

Conception de la maquette

Code hub est un projet commun, il a donc été nécessaire dans un premier temps de créer une maquette de l'application qui réponde à la fois au cahier des charges qui nous a été soumis par La plateforme, mais aussi qu'elle réponde à des critères esthétiques, veillant à ce que la lisibilité soit bonne, vu que nous avons créé un forum, une application permettant de lire des articles, les écrire ou les commenter.

Nous nous sommes donc appuyés sur divers critères pour créer la maquette qui nous a guidé durant tout le développement de notre application.

La maquette a été réalisée sur Figma. Elle est visible [ici](#).

Réunion préparatoire

La réunion préparatoire a permis d'établir la structure du site, nous étions quatre à apporter des idées et à en débattre. Chacun avec sa sensibilité et son vécu en tant que développeur, nous avons donc établi diverses possibilités. Nous avons défini ensemble un parcours utilisateur ainsi qu'établi pour chaque fonctionnalité de l'application, la forme qu'elle devait prendre.

Le choix d'un nuancier de couleur

Le choix de couleur a été essentiellement défini pour rendre la lecture des articles lisible, mais proposé une touche d'originalité, le choix du bleu majoritaire et du blanc pour l'écriture a vite été adopté par l'équipe.

J'ai défini la palette de couleur avec ce [site](#).



En tant que leader sur la création de la maquette, je me suis assuré que mon choix de contraste de couleur était bien lisible avec un outil de [adobe color](#).

Wireframe

Le Wireframe a permis à l'issue de la réunion préparatoire à la création de la maquette de mettre au propre les idées de chacun et de créer un parcours utilisateur simplifié sans s'attacher à une réalisation de maquette très détaillée. Cela a permis aussi de valider le parcours utilisateur de manière intuitive et simplifiée.



Maquette

La maquette a été réalisée une fois que le wireframe a été validé par l'ensemble des membres de l'équipe.

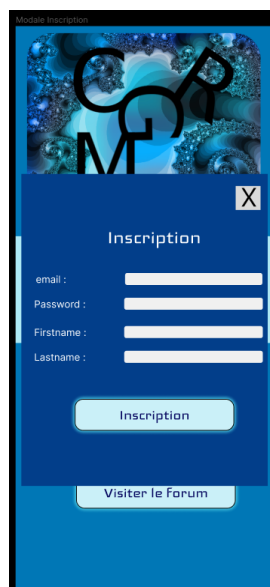
Une vision globale de la maquette.



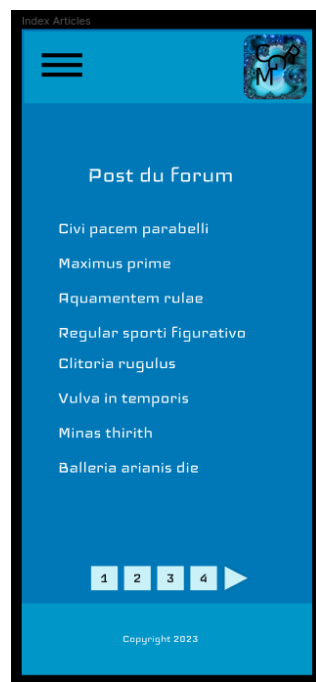
La landing page



L'inscription



Liste des articles



Article



Ajouter un article

Add Article Page

Ajouter un article

Titre article :

Texte de votre article

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam tristique congue justo, et lacinia est pulvinar eu. Quisque condimentum, lectus ac elementum varius, nunc augue congue diam, sit amet posuere nibh enim vitae libero. Sed pharetra sit amet ligula non interdum. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam posuere, eros a dapibus vulputate, quam ipsum consectetur massa, rutrum luctus massa eros sit amet est. Aliquam faucibus nisi lobortis facilisis faucibus. Praesent sed finibus libero. Maecenas sem metus, maximus in elit in, laoreet tempus tortor.
 In hac habitasse platea dictumst. Morbi et vulputate erat. Cras ut neque lacus. Mauris sit amet risus non nisi imperdiet volutpat. Nam convallis varius tristique. Mauris tempus ullamcorper volutpat. In hac habitasse platea dictumst. Nam congue nisi sit amet felis aliquam dapibus.

Publier

Copyright 2023

Choix de la navigation

La navigation est un aspect important dans le développement des applications mobiles car elle permet aux utilisateurs de naviguer facilement entre les différentes pages et fonctionnalités de l'application. React Native offre plusieurs options pour gérer la navigation, chacune ayant ses avantages et inconvénients.

La première option de navigation en React Native est la navigation basée sur des piles (stack navigation). Elle permet d'empiler des écrans les uns sur les autres et de naviguer entre eux en utilisant des boutons de navigation ou des gestes de balayage. Cette méthode est idéale pour les applications qui ont une structure de navigation simple avec une hiérarchie linéaire d'écrans.

La deuxième option de navigation est la navigation basée sur des onglets (tab navigation). Cette méthode permet d'afficher différentes sections de l'application sur des onglets, chacun ayant son propre contenu. Les utilisateurs peuvent naviguer entre les onglets en appuyant sur l'onglet souhaité. Cette méthode est idéale pour les applications qui ont plusieurs sections distinctes qui peuvent être explorées de manière indépendante.

La troisième option de navigation est la navigation basée sur un menu latéral (drawer navigation). Cette méthode permet d'afficher un menu latéral sur le côté de l'écran,

qui peut être ouvert ou fermé pour afficher différentes sections de l'application. Cette méthode est idéale pour les applications qui ont plusieurs sections différentes qui ne sont pas facilement accessibles depuis l'écran principal.

Le Drawer Navigation est une fonctionnalité de navigation couramment utilisée dans les applications mobiles pour améliorer l'expérience utilisateur, offrir un design moderne et élégant et faciliter la navigation entre les différentes sections de l'application. Pour l'utiliser, nous avons besoin d'une bibliothèque de navigation qui supporte cette fonctionnalité et nous devons implémenter le menu déroulant et la gestion de l'interaction avec l'utilisateur en utilisant les composants fournis par la bibliothèque.

Présentation base de données

La base de données a été le premier élément que nous avons dû conceptualiser. Pour ce faire, nous avons utilisé divers outils pour la mettre en œuvre. Les fonctionnalités de l'application nous ont permis de mieux comprendre la structure des tables et leur interaction dans la future application. Nous avons pris en compte l'ensemble des fonctionnalités pour concevoir les tables de la base de données ainsi que leur interaction. Nous avons ensuite créé le MCD et le MLD de la base de données pour nous assurer que tout ce que nous avons prévu était possible dans notre modèle de données. Ce travail en amont nous a permis de comprendre et anticiper le déroulement du développement de l'application future.

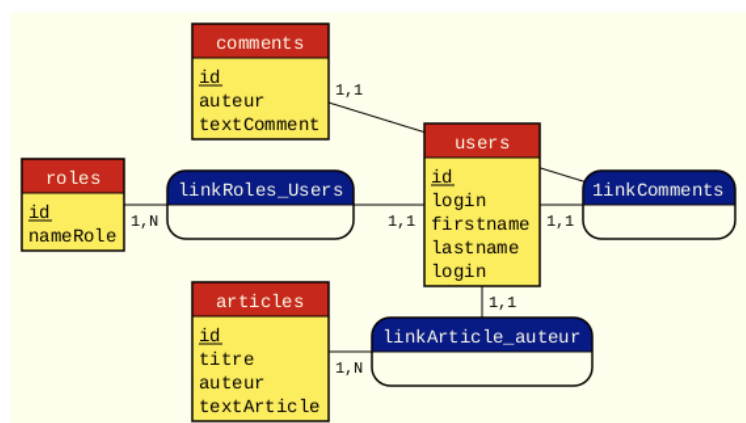
Le MCD

Le MCD (Modèle Conceptuel de données) a été créé avec l'outil en ligne Mocodo qui permet de manière simple, de créer un MCD via quelques lignes de commande et obtenir une représentation graphique claire de ce MCD. Cet outil permet de gagner du temps dans la conception d'une base de données.

```

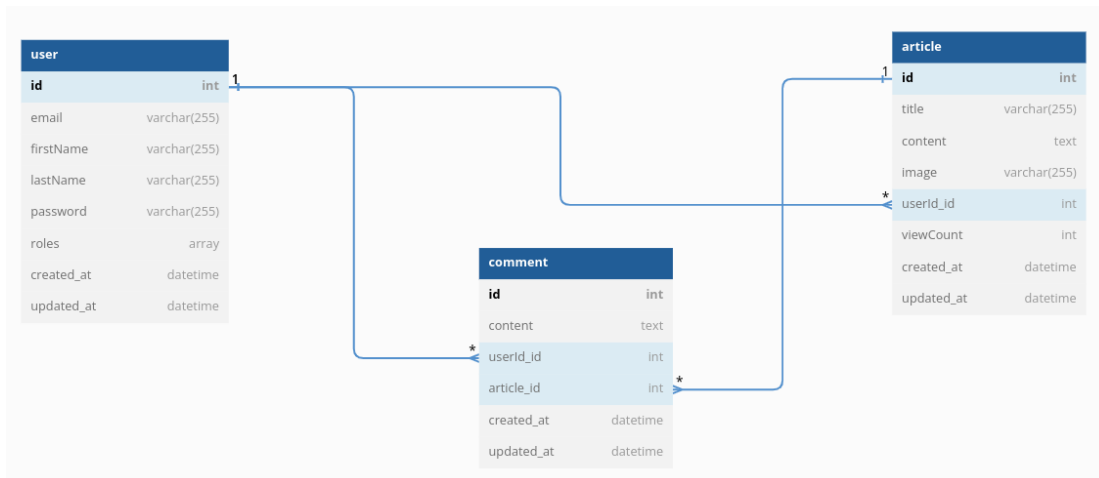
comments: id, auteur, textComment
roles: id, nameRole
linkRoles_Users: 11 users, 1N roles
users: id, login, firstname, lastname, login
linkComments: 11 users, 11 comments
:
articles: id, titre, auteur, textArticle

```



Le MLD

Le MLD (Modèle Logique de données) a été créé en se basant sur le MCD.

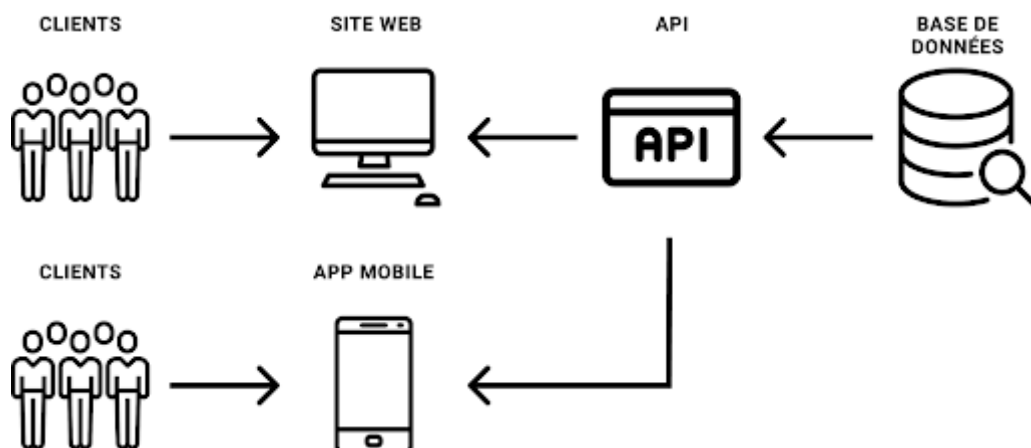


Description de l'API REST

Dans cette section, nous allons présenter notre API réalisée avec les frameworks API Platform et Symfony. Dans ce projet, nous avons utilisé ces technologies pour créer une API REST performante et facile à utiliser.

Application Programming Interface (API) : Une Application Programming Interface (API) est une façade par laquelle un logiciel fournit des services à une autre application, la plupart du temps via une interface web.

- Permet d'exposer des ressources vers l'extérieur.
- Un seul back, plusieurs front (clients)



Une API REST (Representational State Transfer) est un style d'architecture qui permet à différents systèmes de communiquer entre eux via des requêtes HTTP. Cette architecture est devenue très populaire ces dernières années grâce à sa

flexibilité et à sa capacité à fonctionner avec un large éventail de langages de programmation et de systèmes.

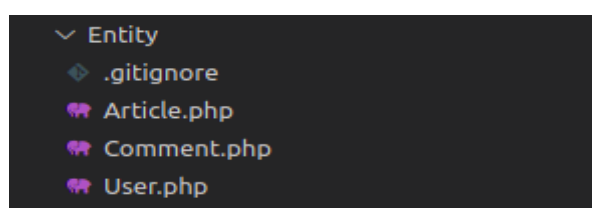
Les API REST fonctionnent en envoyant des requêtes HTTP à des ressources spécifiques, qui peuvent être des données, des fichiers ou d'autres types de ressources. Les réponses renvoyées par l'API sont généralement des données structurées dans des formats tels que JSON ou XML. Il repose sur un certain nombre de principes clés, tels que l'utilisation de verbes HTTP standard tels que GET, POST, PUT, PATCH et DELETE pour effectuer des opérations sur les ressources, l'utilisation de l'URI pour identifier de manière unique les ressources, et l'utilisation de l'état représentationnel pour représenter l'état des ressources.

Dans ce projet, nous avons utilisé API Platform, un framework web utilisé pour générer des API REST et GraphQL4, se basant sur le patron de conception MVC, tout en offrant des fonctionnalités avancées telles que la documentation automatique de l'API, la validation des données, la sécurité, etc. La partie serveur du framework est écrite en PHP et basée sur le framework Symfony, tandis que la partie client est écrite en JavaScript et TypeScript.

User			
POST	/api/inscription	Creates a User resource.	⌵ 🔒
GET	/api/profileMe	Retrieves a User resource.	⌵ 🔒
GET	/api/user/{id}	Retrieves a User resource.	⌵ 🔒
DELETE	/api/userDelete/{id}	Removes the User resource.	⌵ 🔒
PATCH	/api/userProfileEdit/{id}	Updates the User resource.	⌵ 🔒
GET	/api/users	Retrieves the collection of User resources.	⌵ 🔒

Les entités

Notre API est conçue pour servir notre application mobile Code Hub. Elle permet aux utilisateurs de saisir et stocker des informations dans trois entités distinctes : utilisateurs, articles et commentaires. Grâce à cette API, les données collectées peuvent être facilement traitées et utilisées pour alimenter les fonctionnalités de notre application mobile.



Entité user

```
#[ORM\Entity(repositoryClass: UserRepository::class)]
#[ORM\Table(name: '`user`')]
#[ApiResponse(
    operations: array(
        new GetCollection(
            uriTemplate: '/users',
            normalizationContext: ['groups' => 'users.read'],
            security: "is_granted('ROLE_ADMIN')"
        ),
        new Post(
            uriTemplate: '/inscription',
            denormalizationContext: array('groups' => 'user.write'),
            processor: UserProcessor::class
        ),
        new Get(
            uriTemplate: '/profileMe',
            normalizationContext: array('groups' => 'user.profile.me'),
            security: "is_granted('ROLE_ADMIN') or object == user",
            provider: UserStateProvider::class
        ),
    ),
)]
```

L'entité utilisateur (User) est définie en utilisant l'ORM Doctrine de Symfony. Elle est également exposée en tant que ressource API à travers ApiPlatform.

La ressource API "User" a plusieurs opérations définies, notamment "GetCollection" pour récupérer une collection d'utilisateurs, "Post" pour créer un nouvel utilisateur, "Get" pour récupérer un utilisateur spécifique et "Patch" pour mettre à jour un utilisateur spécifique.

Chaque opération dispose d'un "uriTemplate" qui définit l'URL correspondante pour accéder à l'opération, ainsi que d'autres contextes de normalisation, de dénormalisation et de sécurité qui sont appliqués lors de l'accès à l'opération.

State Provider

Le State Provider est un concept clé dans API Platform qui permet de gérer l'état des ressources exposées par une API RESTful. En d'autres termes, le Stateprovider est responsable de :

- Gère la récupération des données dans API Platform
- Permet de modifier la récupération des données
- Permet de récupérer les données depuis un autre service et de les intégrer à API Platform

```
class CommentStateProvider implements ProviderInterface
{
    public function __construct(private readonly ArticleRepository $articleRepository, private Security $security)
    {}

    public function provide(Operation $operation, array $uriVariables = [], array $context = []): object|array|null
    {
        $comment = new Comment();
        $comment->setUserId($this->security->getUser());
        $article = $this->articleRepository->find($uriVariables['id']);
        $comment->setArticle($article);

        return $comment;
    }
}
```

L'image ci-dessus est un exemple dans notre API, CommentStateProvider est un Stateprovider personnalisé utilisé pour fournir une instance de la classe Comment lorsqu'une demande de création de ressource est effectuée. Il récupère l'article correspondant à l'ID spécifié dans l'URI à partir d'un ArticleRepository, crée une nouvelle instance de la classe Comment, y ajoute l'utilisateur actuel à partir de la classe Security, et définit l'article récupéré. La méthode provide renvoie ensuite cette nouvelle instance de Comment pour qu'elle soit persistée dans la source de données.

State Processor

Le State Processor est un concept clé dans API Platform qui permet de manipuler les données de la ressource avant ou après son enregistrement en base de données, ou avant ou après l'affichage des données lorsqu'une demande est effectuée. Le State Processor est responsable de :

- Gère la persistance des données dans API Platform
- Permet de modifier la persistance des données
- Permet d'effectuer des opérations spécifiques lors de la persistance des données

```
class ArticleProcessor implements ProcessorInterface
{
    public function __construct(private Security $security, private readonly EntityManagerInterface $entityManager)
    {}

    public function process(mixed $data, Operation $operation, array $uriVariables = [], array $context = []): void
    {
        if(false === $data instanceof Article) {
            return;
        }
        $data->setUpdatedAt(new \DateTimeImmutable());
        if($operation->getName() == "_api_/articleEdit/{id}_patch"){
            $data->setCreatedAt($data->getCreatedAt());
        }
        elseif($operation->getName() == "_api_/articlePost_post"){
            $data->setUserId($this->security->getUser());
            $data->setCreatedAt(new \DateTimeImmutable());
        }
        else {
            $data->setCreatedAt(new \DateTimeImmutable());
        }

        $this->entityManager->persist($data);
        $this->entityManager->flush();
    }
}
```

L'image ci-dessus est un exemple dans notre API, ArticleProcessor est un State Processor utilisée pour manipuler les données de l'entité Article avant et après son enregistrement dans la base de données, la méthode vérifie que les données sont bien une instance de la classe Article, puis modifie les propriétés updatedAt et createdAt en fonction de l'opération demandée. Si l'opération est une mise à jour de l'article, la date de création ne sera pas modifiée. Si l'opération est une création de l'article, la date de création sera définie à la date et heure courantes, et l'utilisateur actuel sera également défini comme créateur de l'article.


```

providers:
  # used to reload user from session & other features (e.g. switch_user)
  app_user_provider:
    entity:
      class: App\Entity\User
      property: email
  # used to reload user from session & other features (e.g. switch_user)
firewalls:
  login:
    pattern: ^/api/login
    stateless: true
    json_login:
      check_path: /api/login_check
      username_path: email
      password_path: password
      success_handler: lexik_jwt_authentication.handler.authentication_success
      failure_handler: lexik_jwt_authentication.handler.authentication_failure

  api:
    pattern: ^/api
    stateless: true
    provider: app_user_provider
    jwt: ~

```

Nous avons également déclaré le chemin de la route :

```

config > ! routes.yaml
1  controllers:
2    resource: ../src/Controller/
3    type: attribute
4  api_login_check:
5    path: /api/login_check
6    methods: ['POST']

```

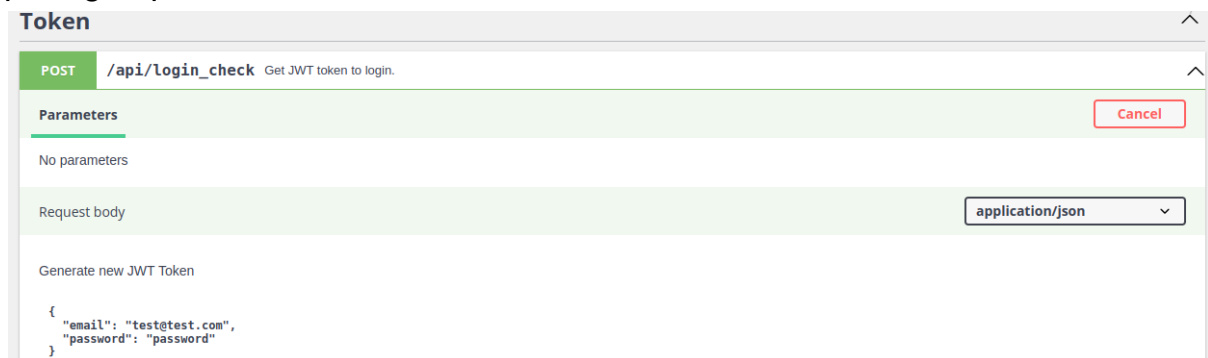
Pour documenter le mécanisme d'authentification avec Swagger/Open API, nous avons dû configurer le fichier api_platform.yaml :

```

config > packages > ! api_platform.yaml
1  api_platform:
2    collection:
3      pagination:
4        page_parameter_name: _page
5    defaults:
6      pagination_items_per_page: 5
7    swagger:
8      api_keys:
9        JWT:
10       name: Authorization
11       type: header

```


Nous avons créé un décorateur personnalisé pour notre endpoint de login JwtDecorator.php. Nous pouvons maintenant tester la route de notre API protégée par l'authentification JWT :



Les tests unitaires :

Les tests unitaires sont des tests automatisés qui permettent de vérifier le bon fonctionnement d'une portion de code, souvent une méthode ou une classe, isolée du reste de l'application.

J'ai utilisé le framework PHPUnit et les Mocks qui sont des objets qui simulent le comportement d'un autre objet pour les besoins d'un test unitaire.

Dans le contexte d'API Platform, les tests unitaires peuvent être utilisés pour s'assurer du bon fonctionnement des classes comme les Processors et les Providers. Par exemple, un test unitaire pourrait vérifier si la méthode provide d'un StateProvider retourne bien les données attendues en fonction des paramètres d'entrée. De même, un test unitaire pourrait vérifier si la méthode process d'un State Processor modifie correctement les données de la ressource en fonction de l'opération demandée.

```

public function setUp(): void
{
    $this->entityManager = $this->createMock(EntityManagerInterface::class);
    $this->user = $this->createMock(User::class);
    $this->userPasswordHasher = $this->createMock(UserPasswordHasherInterface::class);
    $this->operation = $this->createMock(Operation::class);
    $this->dateTimeImmutable = new DateTimeImmutable();
}

public function testProcess()
{
    $this->user->expects($this->once())->method('setUpdatedAt');
    $this->user->expects($this->once())->method('setCreatedAt');
    $this->user->expects($this->any())->method('getCreatedAt')->willReturn($this->dateTimeImmutable);

    $this->operation->expects($this->any())->method('getName')->willReturnOnConsecutiveCalls('_api_/articleEdit/{id}_patch');

    $this->user->expects($this->any())->method('getPlainPassword')->willReturn('password');
    $this->user->expects($this->once())->method('setPassword');
    $this->userPasswordHasher->expects($this->once())->method('hashPassword')->with($this->user, 'password');
    $this->user->expects($this->any())->method('getPassword');

    $processor = new UserProcessor($this->userPasswordHasher, $this->entityManager);
    $processor->process($this->user, $this->operation, $this->uriVariables, $this->context);
}
}

```

Les test fonctionnels :

Les tests fonctionnels, également appelés tests d'intégration, sont des tests automatisés qui permettent de vérifier le bon fonctionnement d'une application dans son ensemble, en testant plusieurs composants ensemble, tels que des API, des bases de données, des services tiers, etc.

Dans le contexte d'API Platform, les tests fonctionnels peuvent être utilisés pour tester l'API REST dans son ensemble, en vérifiant que les différentes ressources sont correctement exposées et que les opérations CRUD (Create, Read, Update, Delete) fonctionnent correctement.

Dans le cadre de notre API, nous avons utilisé le framework PHPUnit pour la mise en place de tests fonctionnels. Pour faciliter la rédaction de ces tests, nous avons créé une classe abstraite nommée "AbstractWebTestCase", qui contient les requêtes HTTP et les méthodes les plus fréquemment utilisées pour accéder à nos différents endpoints.

```

abstract class AbstractWebTestCase extends ApiTestCase
{
    private const USERS_INFO = [
        ['ROLE_ADMIN' => ['email' => 'admin@test.com',
            'password' => 'password'],
        ['ROLE_USER' => ['email' => 'user@test.com',
            'password' => 'password'],
    ];

    public function provideUsers(): Generator
    {
        yield 'ROLE_ADMIN' => [self::USERS_INFO['ROLE_ADMIN'], 'ROLE_ADMIN'];
        yield 'ROLE_USER' => [self::USERS_INFO['ROLE_USER'], 'ROLE_USER'];
    }

    public function getAdminToken(): string
    {
        $client = static::createClient();
        $jwtManager = $client->getContainer()->get(JWTTokenManagerInterface::class);
        $admin = static::getContainer()->get('doctrine')->getRepository(User::class)->findOneBy(['id' => 16]);

        $token = $jwtManager->create($admin);
        $this->assertIsString($token);

        return $token;
    }

    public function getUserToken(): string
    {
        $client = static::createClient();
    }
}

```

Nous avons créé des classes de test pour chaque entité de notre API, telles que "ArticleTest", "UserTest" et "CommentTest".

```

class UserTest extends AbstractWebTestCase
{
    /**
     * @dataProvider provideUsers
     * @throws TransportExceptionInterface
     * @throws ServerExceptionInterface
     * @throws RedirectionExceptionInterface
     * @throws ClientExceptionInterface
     */
    public function testAsUserOrAdminICanLogin($user): void
    {
        $client = static::createClient();
        $response = $client->request('POST', '/api/login_check', ['json' => $user]);

        $this->assertEquals(200, $response->getStatusCode());
        $token = json_decode($response->getContent(), true);
        $this->assertArrayHasKey('token', $token);
        $this->assertIsString($token['token']);
    }

    /**
     * @throws RedirectionExceptionInterface
     * @throws ClientExceptionInterface
     * @throws TransportExceptionInterface
     * @throws ServerExceptionInterface
     * @throws \Exception
     */
    public function testAsAdminICanGetUsers(): void
    {
    }
}

```

L'utilisation de cette stratégie nous a permis de réduire considérablement le temps et l'effort nécessaire pour écrire des tests pour notre API. Nous avons pu réutiliser la

classe "AbstractWebTestCase" dans plusieurs classes de tests et réduire la duplication de code, ce qui a également rendu nos tests plus cohérents et plus faciles à maintenir.

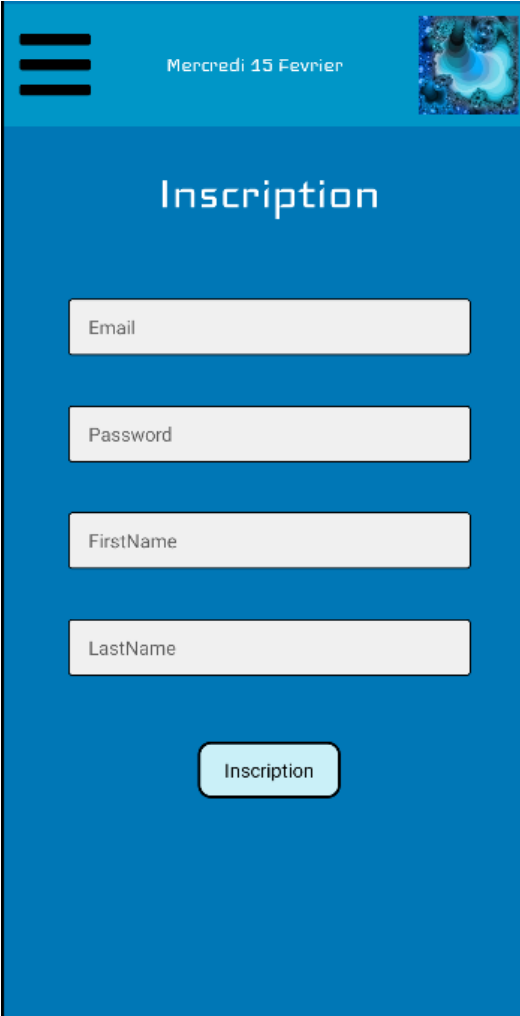
Les fonctionnalités du projet Code hub

Code hub est un forum en version application mobile. Ainsi, il regroupe les fonctionnalités classiques d'un forum que l'on pourrait retrouver sur un site web.

Utilisateur non connecté

Création d'un compte utilisateur

Un utilisateur non connecté peut créer un compte utilisateur. Pour ce faire, il doit renseigner un **courriel**, un nom et un prénom et définir un mot de passe.



Les articles

Les articles sont publics, c'est-à-dire qu'ils sont accessibles en lecture à toute personne ayant l'application disponible. Un visiteur non identifié peut donc lire les articles librement.

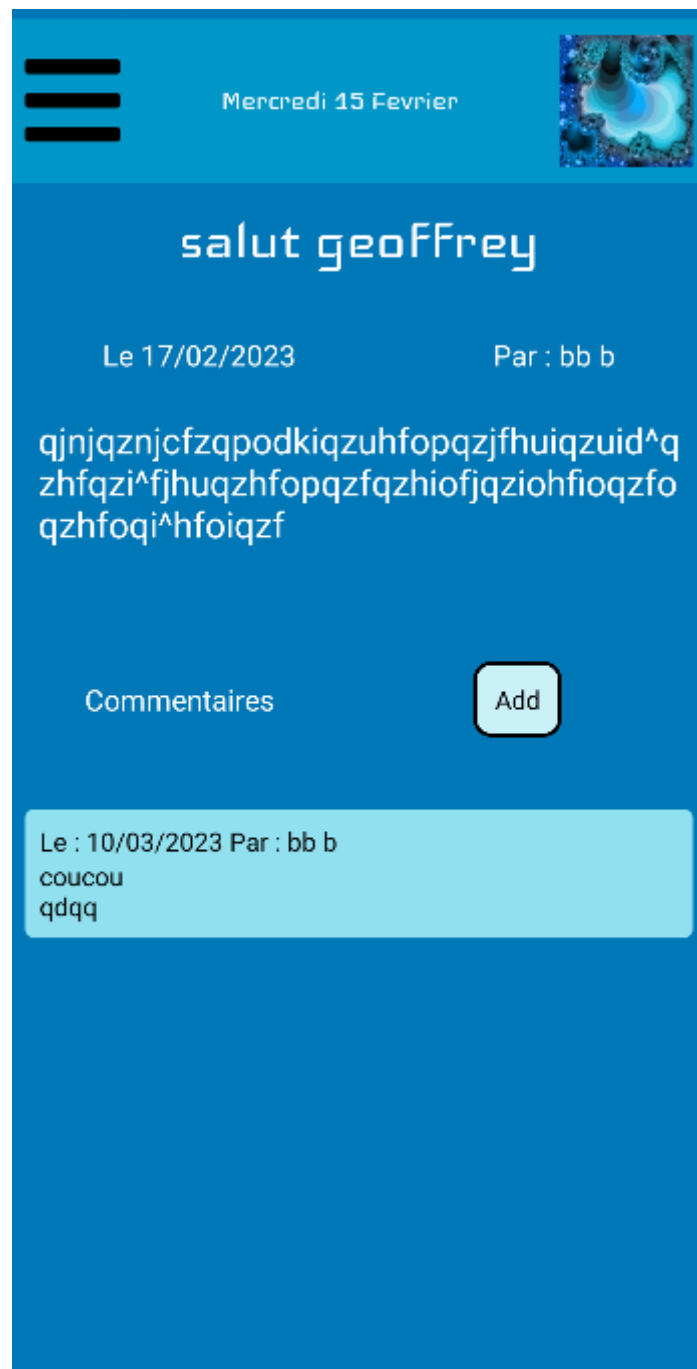
Les utilisateurs connectés à l'application via leur compte peuvent consulter les articles eux aussi.



Les commentaires

Les commentaires sont faits pour enrichir un article. Ainsi, leur lecture est libre pour toute personne ayant l'application Code hub disponible sur son téléphone et même si il n'est pas identifié. Modération ou suppression des articles.

Les utilisateurs connectés à l'application via leur compte peuvent consulter les commentaires eux aussi.



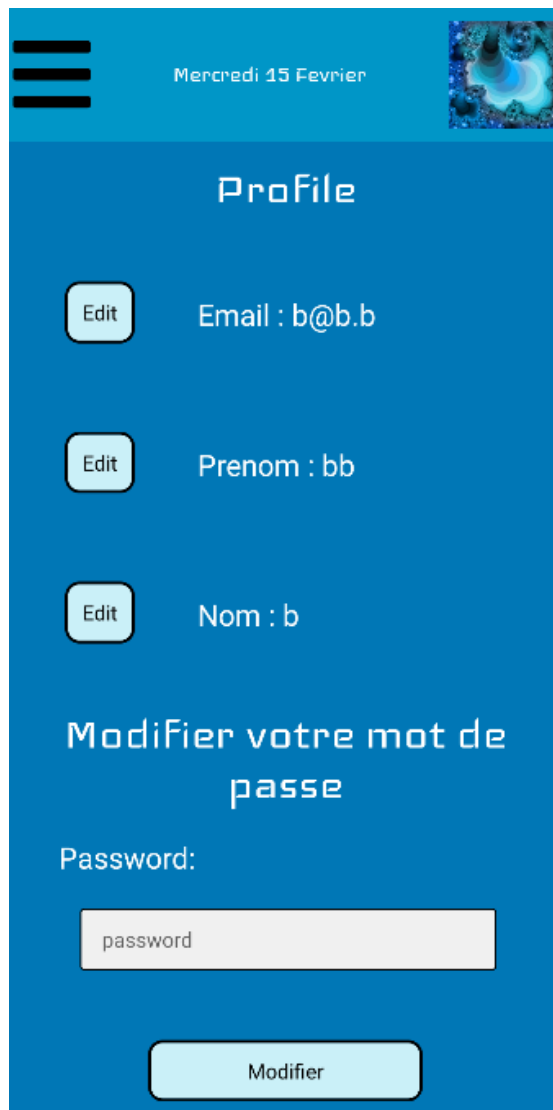
Utilisateur connecté

Administration de son compte utilisateur

Pour administrer son compte utilisateur il suffit de se rendre dans la section profil, disponible dans le menu.

La page permet de :

- ❖ Modifier son nom
- ❖ Modifier son prénom
- ❖ Modifier son mail
- ❖ Modifier son mot de passe
- ❖ Supprimer son compte



Mercredi 15 Fevrier

Profile

Edit Email : b@b.b

Edit Prenom : bb

Edit Nom : b

Modifier votre mot de passe

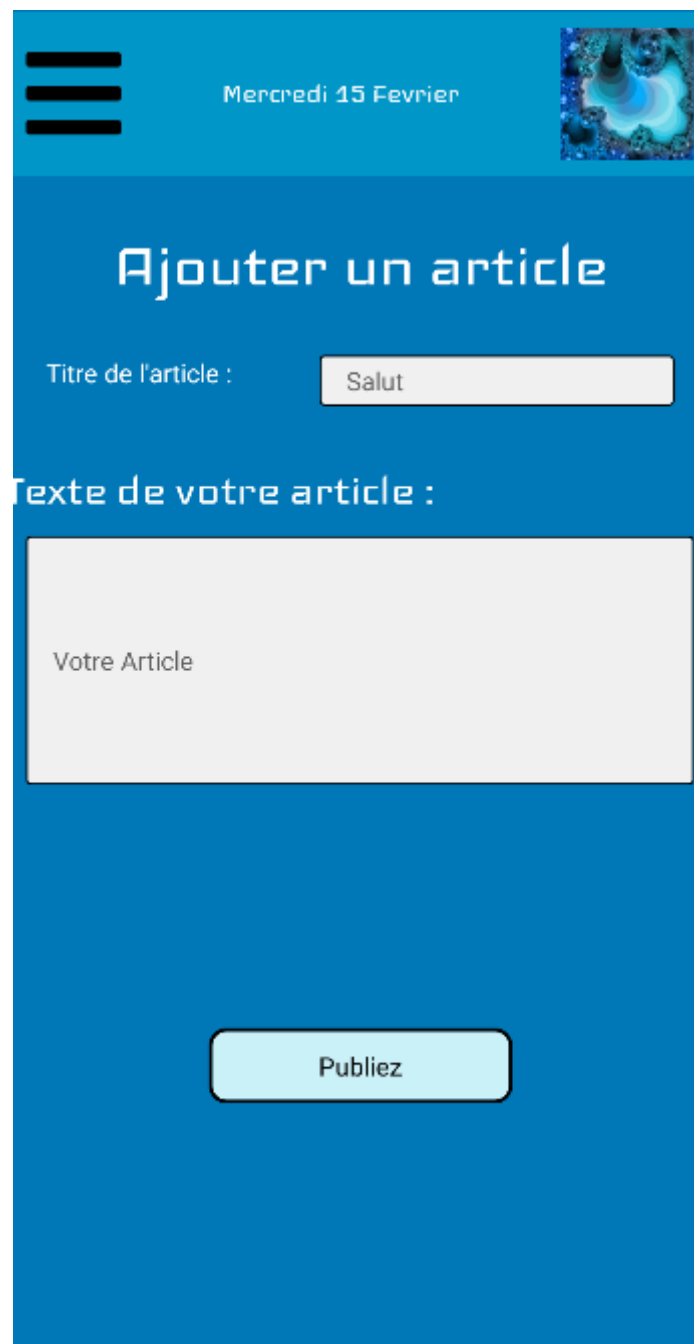
Password:

password

Modifier

Création d'articles

Créer un article se fait en se rendant sur la page "Création d'article" et l'on peut alors y rédiger un article d'un minimum de 750 caractères. Une fois écrit, il suffit de l'enregistrer en actionnant le bouton "enregistrer" en bas de l'article. Celui-ci est alors immédiatement publié et visible par l'ensemble des utilisateurs.



Mercredi 15 Fevrier

Ajouter un article

Titre de l'article :

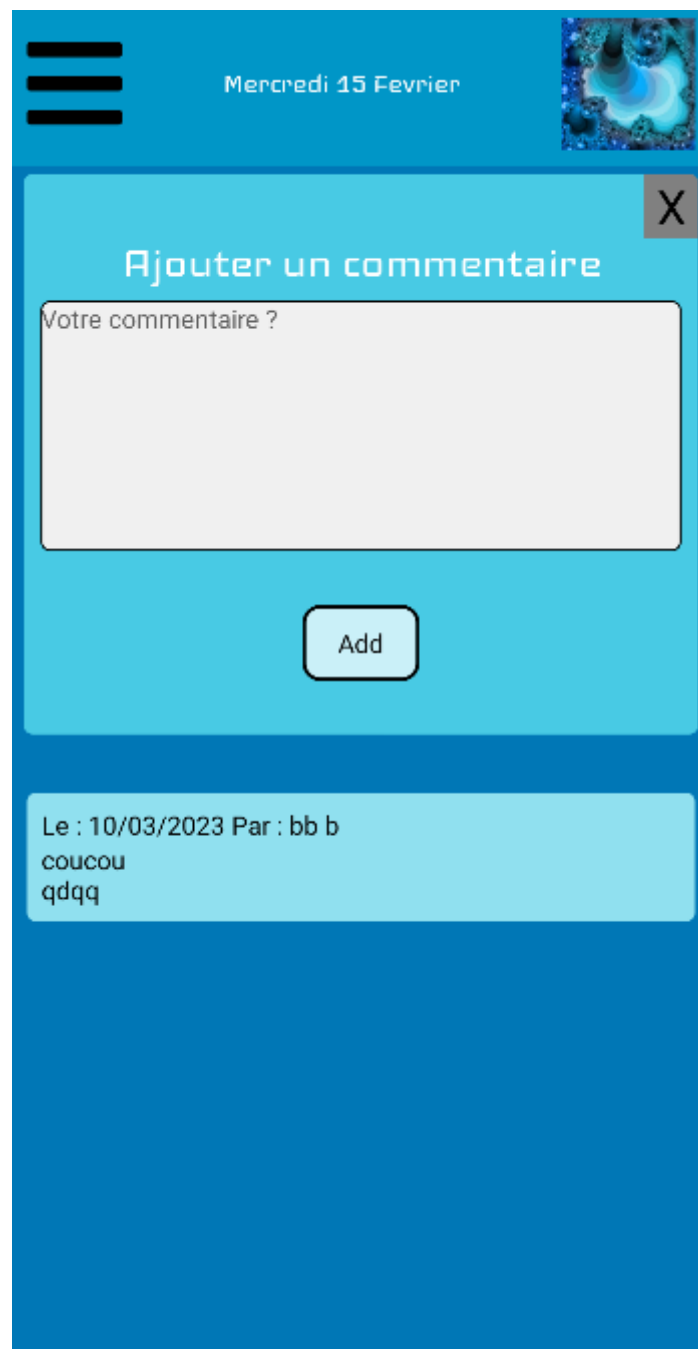
Texte de votre article :

Votre Article

Publiez

Création d'un commentaire

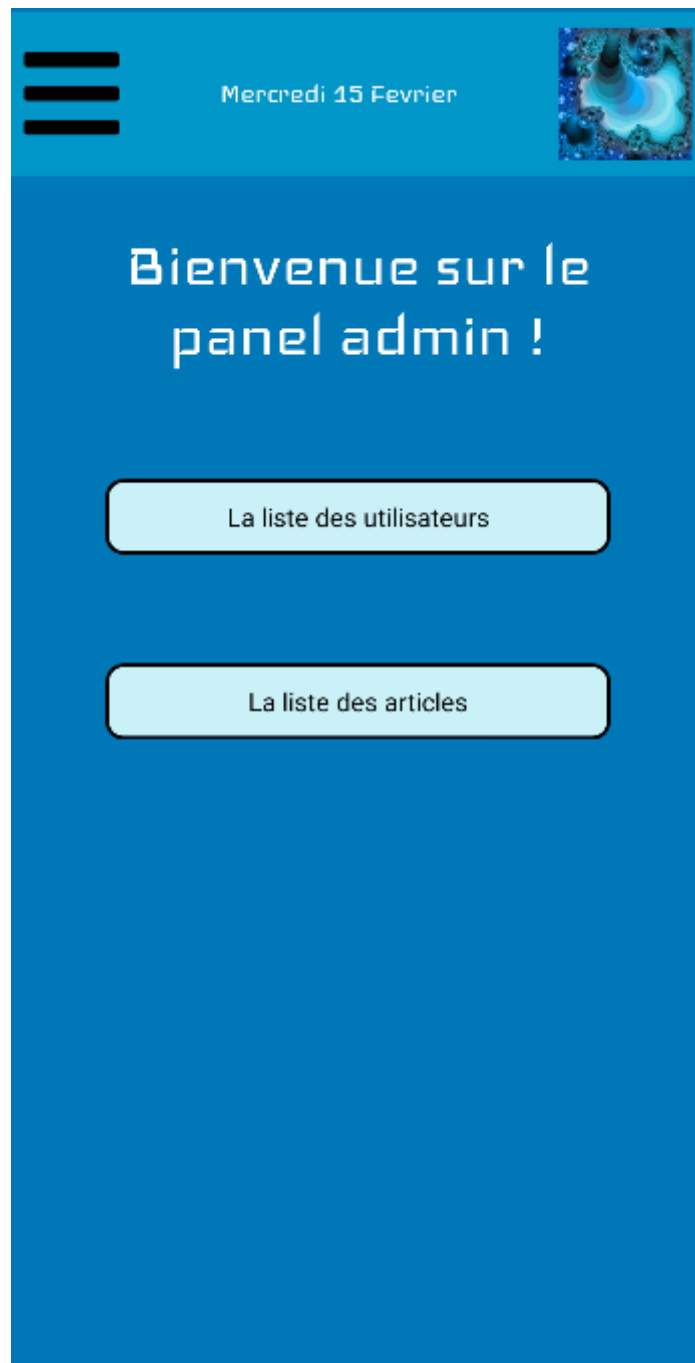
Pour créer un commentaire, il suffit d'aller sur l'article que l'on veut commenter et ajouter un commentaire via le bouton "ajouter un commentaire" en bas de l'article. Une fois que l'on a rédigé le commentaire, il suffit de cliquer sur le bouton "enregistrer" pour que le commentaire soit visible et disponible sur l'application.



The screenshot shows a mobile application interface with a blue header. On the left is a hamburger menu icon, and on the right is the date "Mercredi 15 Fevrier" and a small square profile picture. Below the header is a light blue modal box titled "Ajouter un commentaire" with a close button (X) in the top right corner. Inside the modal is a large text input field with the placeholder text "Votre commentaire ?". Below the input field is a rounded rectangular button labeled "Add". Below the modal, on the main blue background, is a light blue box containing the text: "Le : 10/03/2023 Par : bb b", "coucou", and "qdqq".

Administrateur du site

L'administration du site se fait directement sur l'application. Les utilisateurs avec un rôle administrateur peuvent accéder aux fonctionnalités décrites ci-dessous. Nous avons voulu faire un panel administrateur intégré directement à l'application pour simplifier l'administration du site et proposer un produit 100% intégré et simple de déploiement.



Modération des articles

La modération d'article se fait via le menu "admin" > La liste des articles.

Cela ouvre une liste des articles paginés et triés dans leur ordre de rédaction.

Chaque article propose 2 choix, la suppression ou la modification.

Pour modérer un article, il faut prendre l'option modification.

L'ouverture de l'article permet de le modifier, puis de l'enregistrer à nouveau. L'article est alors modifié.

Modification de l'article n° 401

Titre de l'article :

Contenue de l'article :

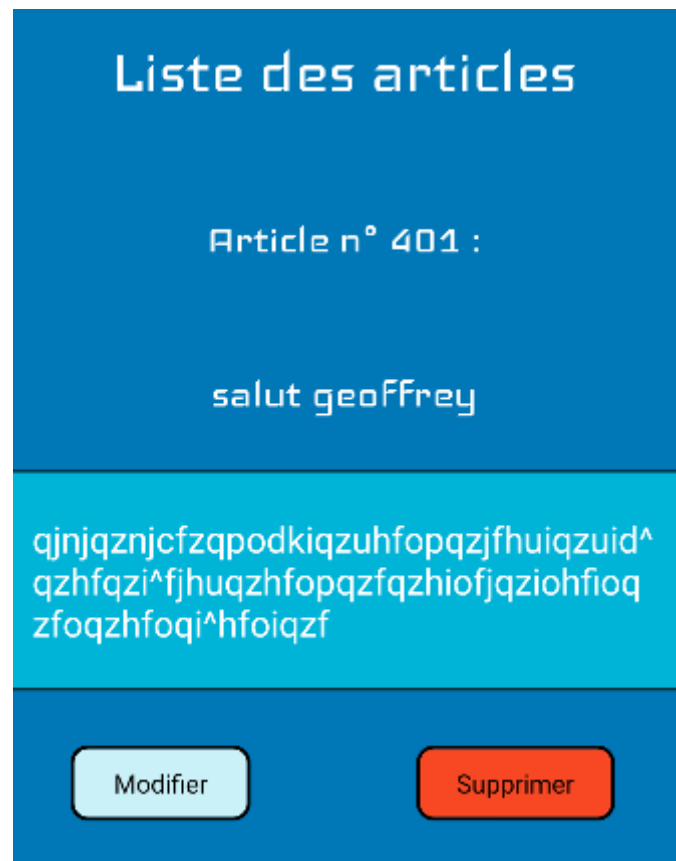
qjnjqznjcfzqpodkiqzuhfopqzjfhuiqzuid^qzhfqzi^fjhuqzh
fopqzfqzhiofjqziohfioqzfoqzhfoqi^hfoiqzf

Commentaires

N° 96

Suppression des articles

La suppression d'article se fait simplement en cliquant sur la poubelle, un pop-up vous demande de confirmer la demande de suppression, une fois valider. L'article est totalement supprimé.



Modération des commentaires

La modération des commentaires se fait sur la même page que la modération des articles. Chaque commentaire est accessible pour pouvoir être modifié. Il suffit de modifier l'article directement dans le champ texte et cliquer sur "enregistrer" le commentaire.

Suppression des commentaires

La suppression des commentaires se fait en cliquant sur le bouton "Supprimer" du commentaire que l'on veut supprimer.

Back-end

Ajout et appelle d'une route

Pour ajouter et appeler une route dans le back-end, il vous suffit de vous rendre sur le fichier api.js qui se situe à la racine du projet

```
export const getArticleById = (id, callback) => {
  request("get", `/article/${id}`, null, (res) => {
    return callback(res)
  });
}
export const postArticle = (title, content, callback) => {
  request("post", `/articlePost`, { title, content }, (res) => {
    return callback(res)
  });
}
export const patchArticle = (id, title, content, callback) => {
  request("patch", `/articleEdit/${id}`, { title, content }, (res) => {
    return callback(res)
  });
}
export const deleteArticle = (id, callback) => {
  request("delete", `/articleDelete/${id}`, null, (res) => {
    return callback(res)
  });
}
```

Nous utilisons axios pour effectuer une requête vers l'API, et une méthode request a été créée qui gère les réponses des requêtes.

```
const request = async (method, url, data, callback) => {
  await getJwtToken();
  header = { 'Content-type': 'application/json', }
  if (method === "patch") {
    header = { 'Content-type': 'application/merge-patch+json' }
  }

  return api({
    method: method,
    url: url,
    data: data,
    headers: header
  }).then(res => {
    return callback(res);
  })
  .catch(error => {
    console.log(error.message)
    console.log(`Erreur ${error.response.data.code}`)
    console.log(error.response.data.message)
    if (error.response.data.message === 'Expired JWT Token') {
      SecureStore.deleteItemAsync('jwt').then(() => {
        Alert.alert('Votre session a expiré', 'Veuillez vous re-connecter pour continuer', [
          { text: 'OK', onPress: () => { } }
        ])
      })
      return null
    }
    return callback(error.response)
  });
};
```

La fonction request ne requiert que 3 paramètres, la première consiste à définir la méthode (get/post/patch/delete), la seconde la route, la troisième les paramètres de la requête si il y en a, et enfin elle renvoie en callback la réponse (ou l'erreur).

Pour ensuite appeler votre requête dans n'importe quel fichier, il suffit d'importer le fichier api.js ainsi que la méthode que vous avez définies

```
import { getArticles } from '../../api';

export default function IndexArticleScreen({ navigation }) {
  const route = useRoute();
  const refresh = route.params.refresh;
  console.log(refresh)

  const [articles, setArticles] = useState([]);
  const [loading, setLoading] = useState(false);
  const [page, setPage] = useState(1);
  const [totalItems, setTotalItems] = useState(0);

  const fetchData = () => {
    setLoading(true);
    getArticles(page, (res) => {
      setArticles(prevArticles => [...prevArticles, ...res.data['hydra:member']]);
      setTotalItems(res.data['hydra:totalItems']);
      setLoading(false);
    });
  };
};
```

Si paramètre il y a, il suffit de les envoyer à la méthode en premier temps, et ensuite récupérer la réponse en fonction fléchée anonymes.

Projet d'avenir et prochaines fonctionnalités

Je vois dans les prochaines fonctionnalités à prévoir dans codehub, divers éléments :

- Le nombre de vues des articles.
- Classement des articles par nombre de vues pour promouvoir les contenus les plus populaires.
- Ajouter des images d'illustrations dans les articles.

Conclusion

Le projet Codehub avait pour visée de produire en équipe une application pour smartphone de type forum de discussion. J'ai personnellement pris ce projet avec un grand professionnalisme et veillé à ce que chacun dans l'équipe puisse exercer différents types de responsabilités dans celle-ci.

Le choix de Symfony était logique au vu de la forme que prend un forum, en effet, inutile d'avoir une API REST d'une grande célérité pour faire fonctionner un forum, nous avons surtout besoin d'une architecture relativement simple à déployer, sécurisée et fiable, ce qu'offre un projet Symfony, l'utilisation de la bibliothèque API Plateforme possible sur le projet Symfony était aussi une bonne option pour gagner en productivité et en temps de développement de l'API.

Le choix de coder l'application dans le framework React Native réside dans sa simplicité de déploiement, qu'il utilise les librairies React ainsi que le langage JavaScript. Il permet aussi de "fabriquer" rapidement une application sur portable de manière fluide, on peut ajouter à cela une communauté de développeurs assez riche, permettant d'obtenir de nombreux tutoriels sur le net, ainsi que des espaces d'échange pour poser des questions en cas de blocage.

L'utilisation de Expo Go résidait surtout dans sa simplicité de déploiement et notamment la prise en charge du Build l'exportation très simple de l'application sur un téléphone portable pour voir quasi en direct les actions que nous menions sur le développement de l'application. L'un des inconvénients de Expo Go était surtout dans la publication de notre application, que nous n'avons pas encore réussi à finaliser correctement.

Globalement, j'avais lors de ce projet, l'objectif de créer une application pour Smartphone, ce qui était pour moi même et notre équipe, une nouveauté. En quelques semaines d'intenses travaux, sans compter nos heures à développer, lire de la documentation, expérimenté des nouvelles technologies et approche de production, nous sommes arrivés à nos fins. Je suis également conscient que ce n'est qu'un galop d'essais et qu'il faut maintenant tenter de produire une autre application sur smartphone. Je sais que certains membres de notre équipe travaillent déjà à cet objectif.

N'ayant jamais travaillé en équipe à un projet commun, j'ai appris plusieurs choses très importantes pour la suite de ma carrière professionnelle. La force de la délégation de certaines tâches à des personnes bien plus spécialisé que moi dans certains domaines. La puissance de l'intelligence collective, permettant d'aborder les problématiques avec plusieurs angles d'attaque. L'organisation en pôle de responsabilité afin d'optimiser au mieux notre temps de travail, l'utilisation d'outils de gestion du temps et du planning de chacun. L'importance des réunions matinales et de clôture chaque jour, afin de faire le point sur les défis à venir et les progressions de la journée passée.

Cette expérience fut, pour moi, très enrichissante. Enfin, l'outil Github, qui nous a permis de travailler de concert sur un même projet sans jamais nous perdre sur des branches inconnues et hasardeuses.

Je remercie entre autres, le personnel de la plateforme, notamment Ruben Habib notre responsable pédagogique ainsi que Clément Caillat qui a su en tant qu'accompagnateur pédagogique, nous donner les clés pour que nous puissions en autonomie, créer ce projet. Il me semble aussi important de préciser que sans Rany Alo, Mathieu Ruiez, Geoffrey Meca alias "Le Lead Dev", ce projet n'aurait sans doute pas abouti.