



# Manuel d'installation WavCom

**Nom du dossier :** Manuel d'installation WavCom

**Nom du projet :** WavContact

**Nom de l'entreprise :** Waview SNC

**Nom du mandant :** M. Flavio BATTAGLINI

**Noms des membres de groupe du projet :** Angela MOURIN  
Aurélie SAUGE  
Coralie CHEVALLEY  
Constantin HERRMANN

**Membres du groupe d'enseignants :** Ciaran BRYCE  
David ROCH  
André SEYDOUX

# TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES .....	2
HISTORIQUE DES MODIFICATIONS .....	3
INTRODUCTION .....	4
PRÉSENTATION DE WAVCOM .....	4
<i>GESTION CENTRALISEE</i> .....	5
ENVIRONNEMENT .....	6
<i>CONNEXION FTP</i> .....	6
<i>CONNEXION PHPMYADMIN</i> .....	7
CRÉATION DE LA BASE DE DONNÉES .....	8
<i>CREATION DE LA BASE</i> .....	8
<i>CREATION DES TABLES</i> .....	9
<i>INSERTION DES DONNEES</i> .....	11
<i>CREATION DE L'ARCHITECTURE</i> .....	12
INSTALLATION DE L'APPLICATION .....	17
<i>VUE D'ENSEMBLE DE LA PROCEDURE D'INSTALLATION</i> .....	17
<i>CONFIGURATION INITIALE</i> .....	18
LISTE DES FIGURES .....	19

## HISTORIQUE DES MODIFICATIONS

DATE	MODIFICATION	PAGE	AUTEUR

## INTRODUCTION

Bienvenue à tous dans ce manuel d'installation de la solution WavCom. Ce manuel a été réalisé par les développeurs de la solution, afin de vous aider à installer celle-ci dans votre environnement.

L'adresse de la solution est la suivante :

<https://wavview.ch/wavcontact/application>

## PRÉSENTATION DE WAVCOM

WavCom est composé :

- D'une application à installer aussi bien sur le smartphone ou la tablette que sur votre propre appareil.

**Lorsqu'il est installé sur l'appareil d'un client**, WavCom permet de prendre contact avec les différents membres de Waview concernant les projets

**Lorsqu'il est installé sur l'appareil d'un membre Waview**, WavCom permet d'administrer les différents « profils » créés pour des nouveaux projets, de recevoir des notifications sur les différents projets et de consulter un suivi d'activités.

## Gestion centralisée

Les profils de vos clients et la configuration de votre compte sont stockés sur les serveurs de « Waview ». Cette centralisation permet à l'entreprise et aux clients de jouir d'une grande souplesse dans la gestion des appareils et des profils.

Ainsi, si l'un des clients change de smartphone, il ne sera pas nécessaire de configurer son profil sur son nouveau matériel. Celui-ci y sera immédiatement téléchargé dès l'application réinstallée.

De même, l'appareil peut être, par exemple, un temps associé à un profil puis être réassociée, à la demande, à un autre profil. Un même appareil peut donc être utilisés à loisir par plusieurs utilisateurs. WavCom s'adapte aussitôt avec le profil que l'utilisateur lui associe.

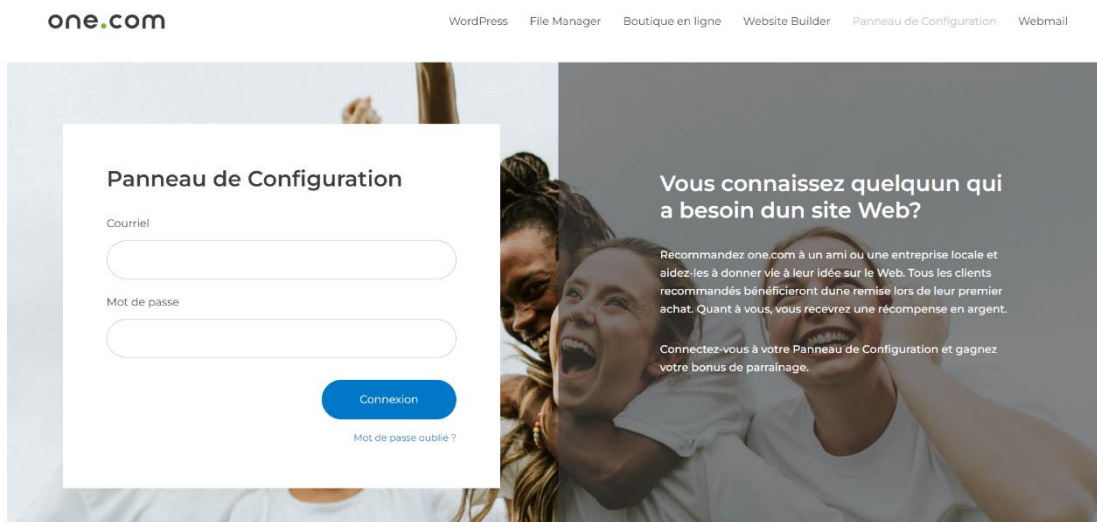
## ENVIRONNEMENT

Lorsque vous entrez l'adresse de la solution dans un navigateur web, vous êtes directement dirigé vers la page de connexion.

### Connexion FTP

Le FTP de notre solution se trouve à l'adresse :

<https://www.one.com/admin/mysqlphp.do>



(Figure 1 - Connexion au FTP)

Nom du FTP :

Nom d'utilisateur :

Mot de passe :

Tous les documents uploadés se trouveront dans le répertoire (/web/public/uploads)

## Connexion phpMyAdmin

La base de données de notre solution se trouve à l'adresse : [dbadmin.one.com / waview.ch.mysql](http://dbadmin.one.com/waview.ch.mysql/) | [phpMyAdmin 5.1.3](#)

Sélectionner la base de données que l'on souhaite

### Informations techniques

Hôte :	waviewch.mysql	PhpMyAdmin:	Sélectionner la base de données ▼
--------	----------------	-------------	-----------------------------------

(Figure 2 - Connexion au phpMyAdmin)

- Nom du serveur : waview.ch.mysql  
(Waview.ch.mysql.service.one.com via TCP/IP)
- Nom d'utilisateur : cocoh2012@gmail.com
- Mot de passe : 5MjPjg8VPYPQTKkzUj9Xdf44H

Depuis là vous pourrez vérifier la bonne réalisation des insertions, modifications et suppressions de données.



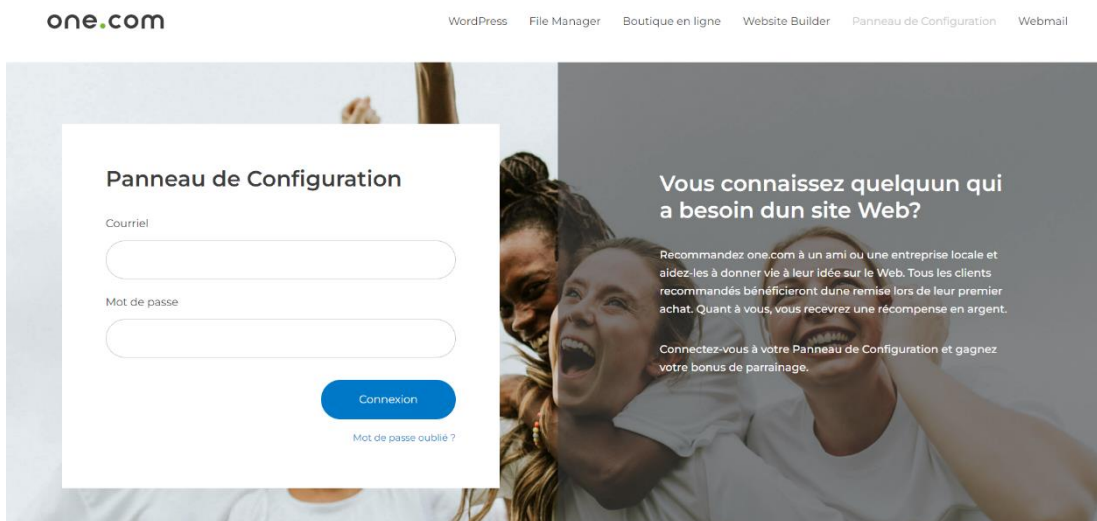
# CRÉATION DE LA BASE DE DONNÉES

Afin de pouvoir stocker les informations de vos utilisateurs en provenance de votre site, il vous faut pour cela créer une base de données.

Ci-dessous, vous trouverez les informations sur la manière de réaliser cela.

## Création de la base

En premier lieu, il est nécessaire, chez votre hébergeur, d'ajouter au minimum un utilisateur qui pourra accéder à la base de données phpMyAdmin, ou celle que votre hébergeur fournira.



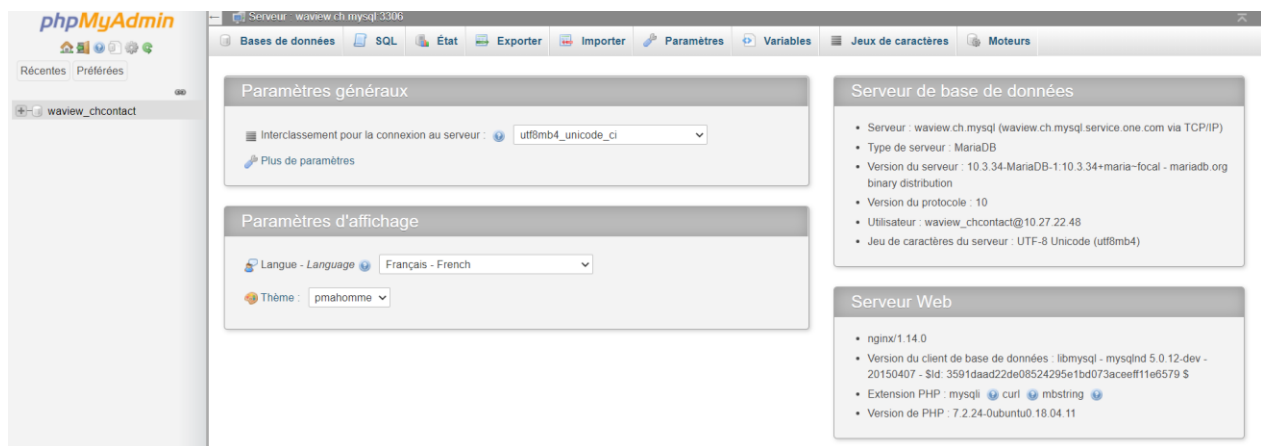
(Figure 3 - Connexion hébergeur One.com)

## Création des tables

Dans cette étape, vous verrez de quelle manière remplir votre base phpMyAdmin avec nos tables ainsi que la manière de les remplir avec des données de test.

Commencez par vous connecter comme décrit au point « **connexion phpMyAdmin** » de ce guide. Le nom du serveur sera déjà renseigné, cependant il vous faudra indiquer votre nom d'utilisateur ainsi que votre mot de passe. Ceux-ci correspondent à ceux définis lors de la création utilisateur au point « **création de la base** ». Une fois connecté, cliquez sur le nom de votre base.

Une fois connecté, cliquez sur le nom de votre base.

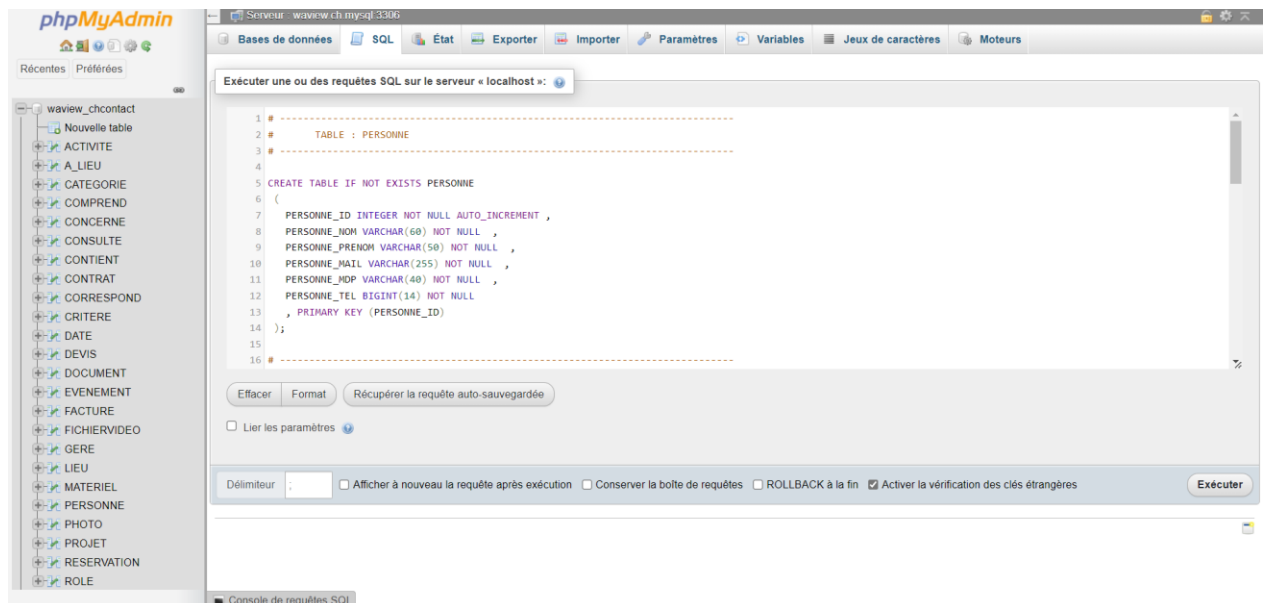


(Figure 4 - Présentation phpMyAdmin)

Il y a deux manières de remplir votre base avec les tables présentes dans notre fichier SQL **Script\_SQL\_BDD\_WavCom.SQL**

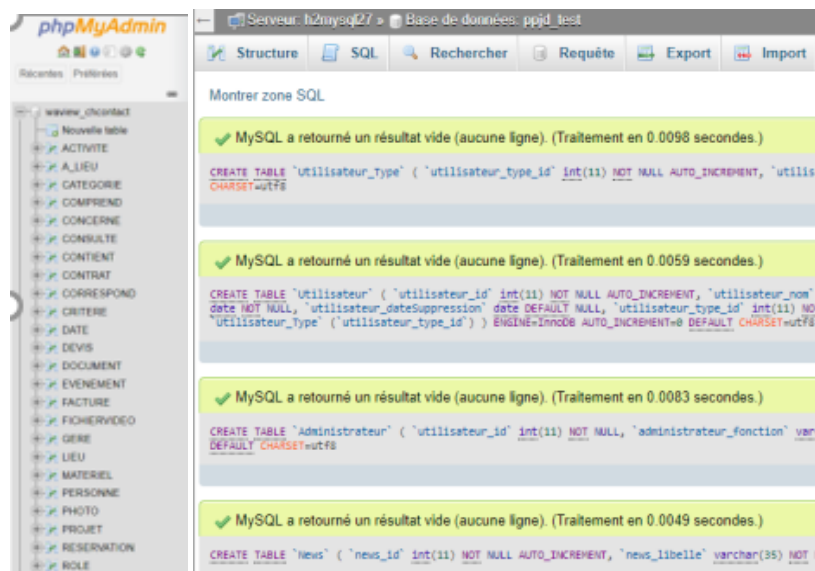
La première étant d'aller dans l'onglet SQL et de copier-coller le contenu du fichier et la deuxième étant d'aller dans l'onglet Import. Cette deuxième solution permet de choisir un fichier à importer et donne plus de possibilités sur la manière de traiter celui-ci.

Dans notre cas, nous utiliserons la première solution, car le script de création des tables contient déjà les paramètres nécessaires.



(Figure 5 - Création des tables)

Copiez le contenu du fichier de création des tables dans la console SQL de phpMyAdmin puis exécuter la commande. Les tables seront ainsi créées.



(Figure 6 - Création des tables bis)

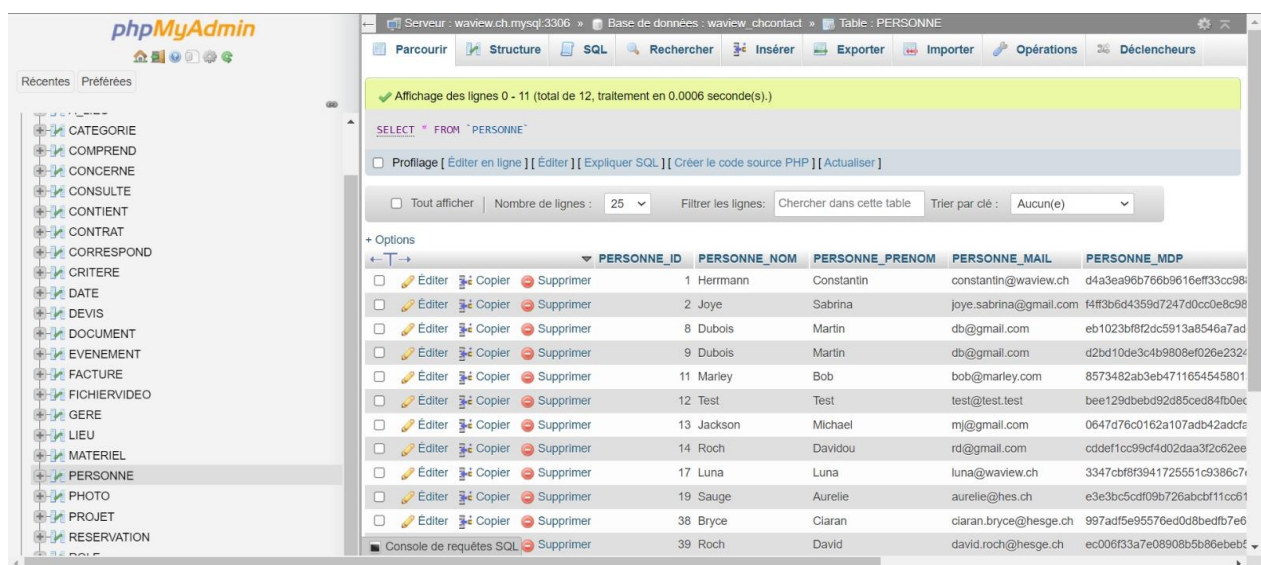
Désormais, votre base est remplie avec les tables nouvellement créées.

## Insertion des données

Les tables étant créées, il faut désormais les remplir avec notre jeu de test.

Les données se trouvent dans le fichier SQL **Script\_SQL\_BDD\_WavCom.SQL**.

Afin de les insérer, procédez exactement de la même manière que pour la création des tables, au point « **création des tables** ».



(Figure 7 - Insertion des données)

Désormais vos tables sont remplies avec notre jeu de test.



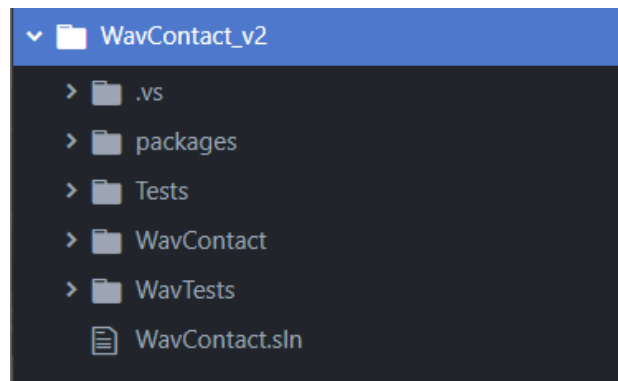
Il est important de ne pas modifier les fichiers SQL, l'ordre des tables ainsi que l'ordre d'insertion des données ayant été définies de manière à ne pas poser de problème concernant les relations de clés étrangères. Vous pourriez obtenir des erreurs le cas échéant.

## Création de l'architecture

Toutes vos ressources doivent se trouver dans le répertoire web de WavContact\_v2.

N'étant pas possible de copier des dossiers directement, vous devrez les créer manuellement.

Pour cela, respecter l'architecture suivante :



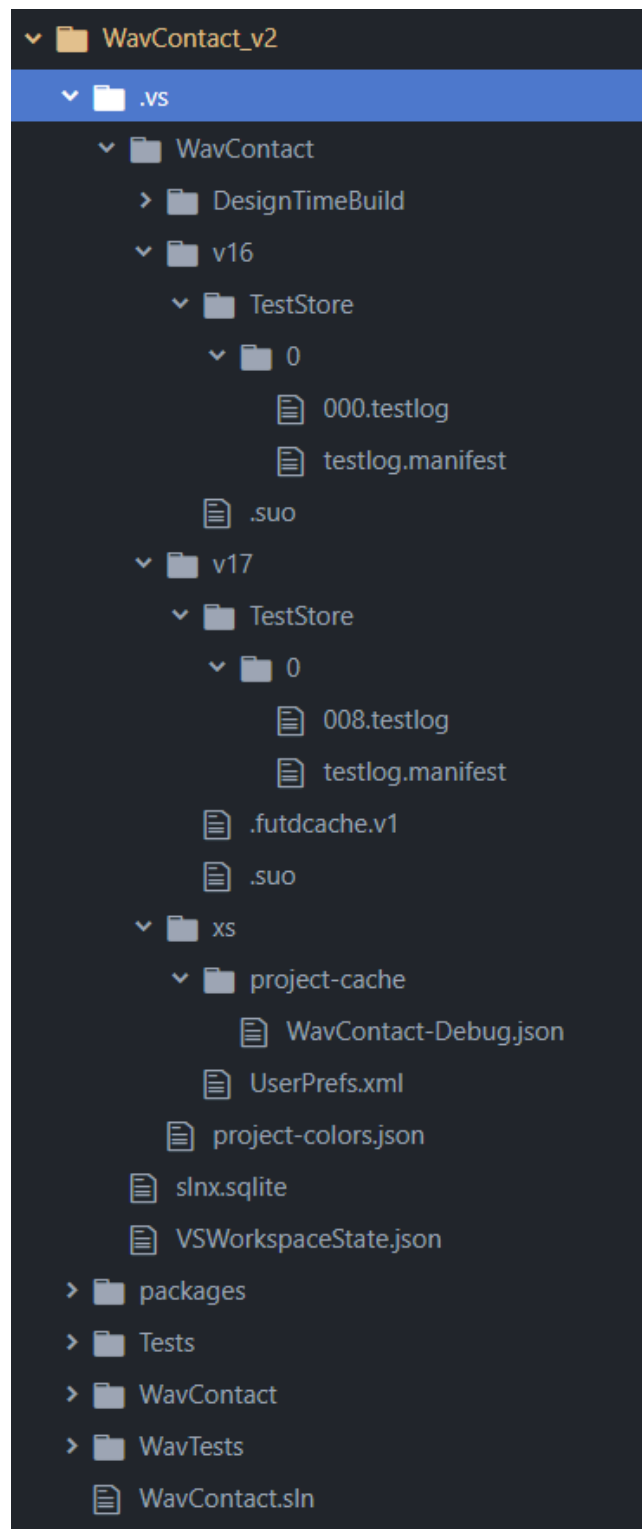
(Figure 8 - Architecture WavCom)

Tous les dossiers dans le répertoire web doivent être créés.

L'entièreté de nos ressources se trouvent dans le dossier **WavContact\_V2**, afin d'avoir une structure de dossiers flexible tout en suivant une logique intuitive. Cette architecture permet à chacun de trouver sans peine les éléments recherchés. Et consacrer plus de temps à ce qui compte vraiment.

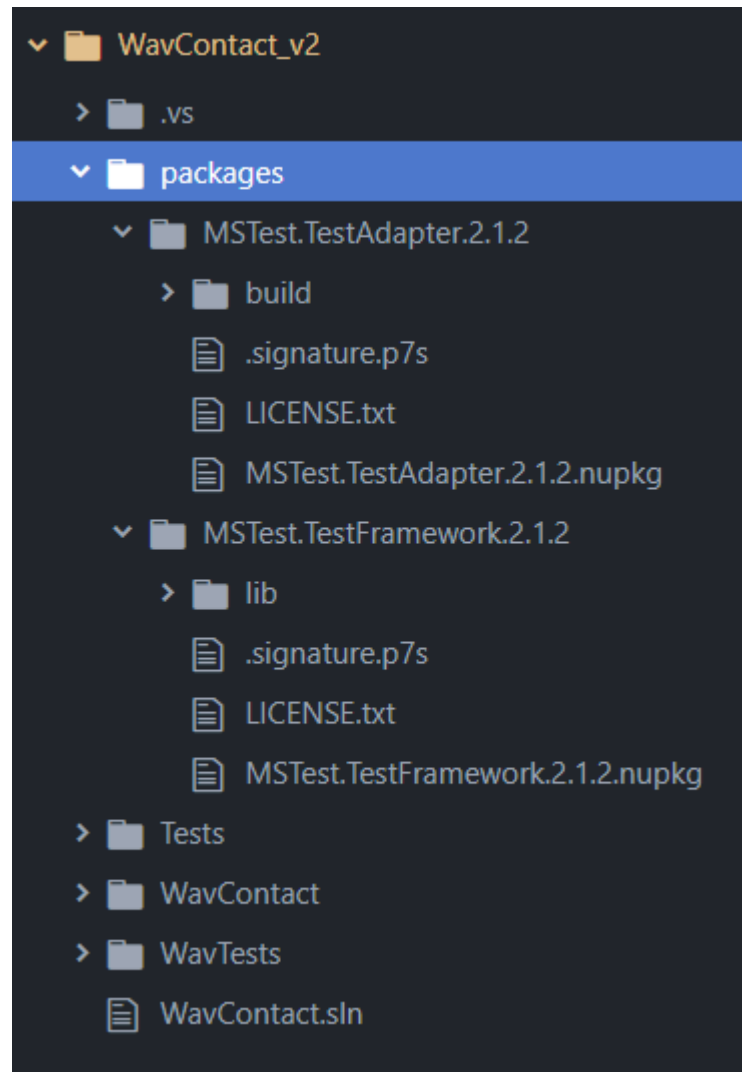
Vous devrez manuellement mettre dans chacun des répertoires créés les fichiers se trouvant dans ce dit dossier. (Un simple glisser-déposer conviendra).

À la racine du répertoire « .vs » contient les extensions du Visual Studio, glissez-déposez les fichiers suivants :



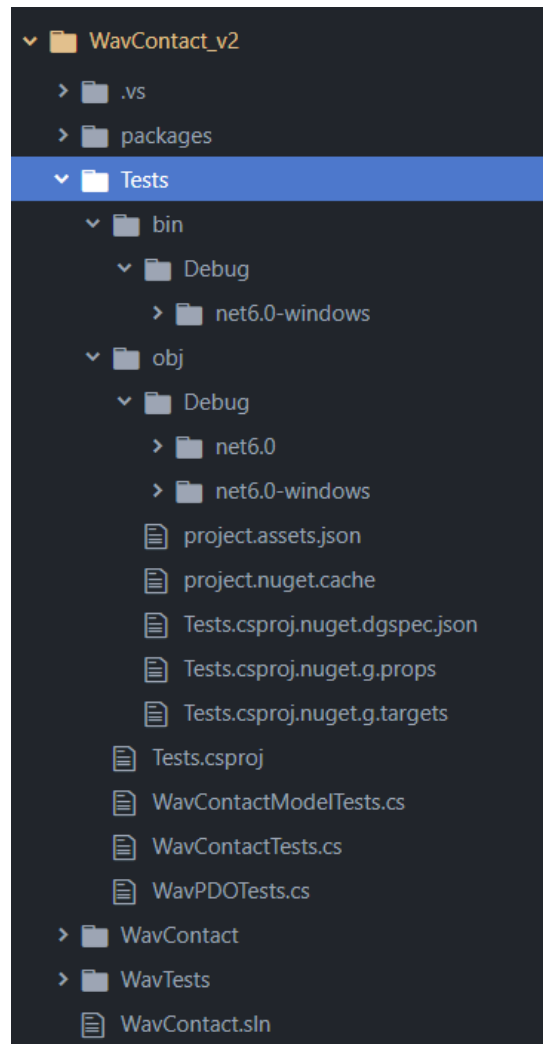
(Figure 9 - Architecture WavCom racine .vs)

À la racine du répertoire « packages » contient tous les packages nécessaire au bon fonctionnement du logiciel, glissez-déposez les fichiers suivants :



(Figure 10 - Architecture WavCom racine packages)

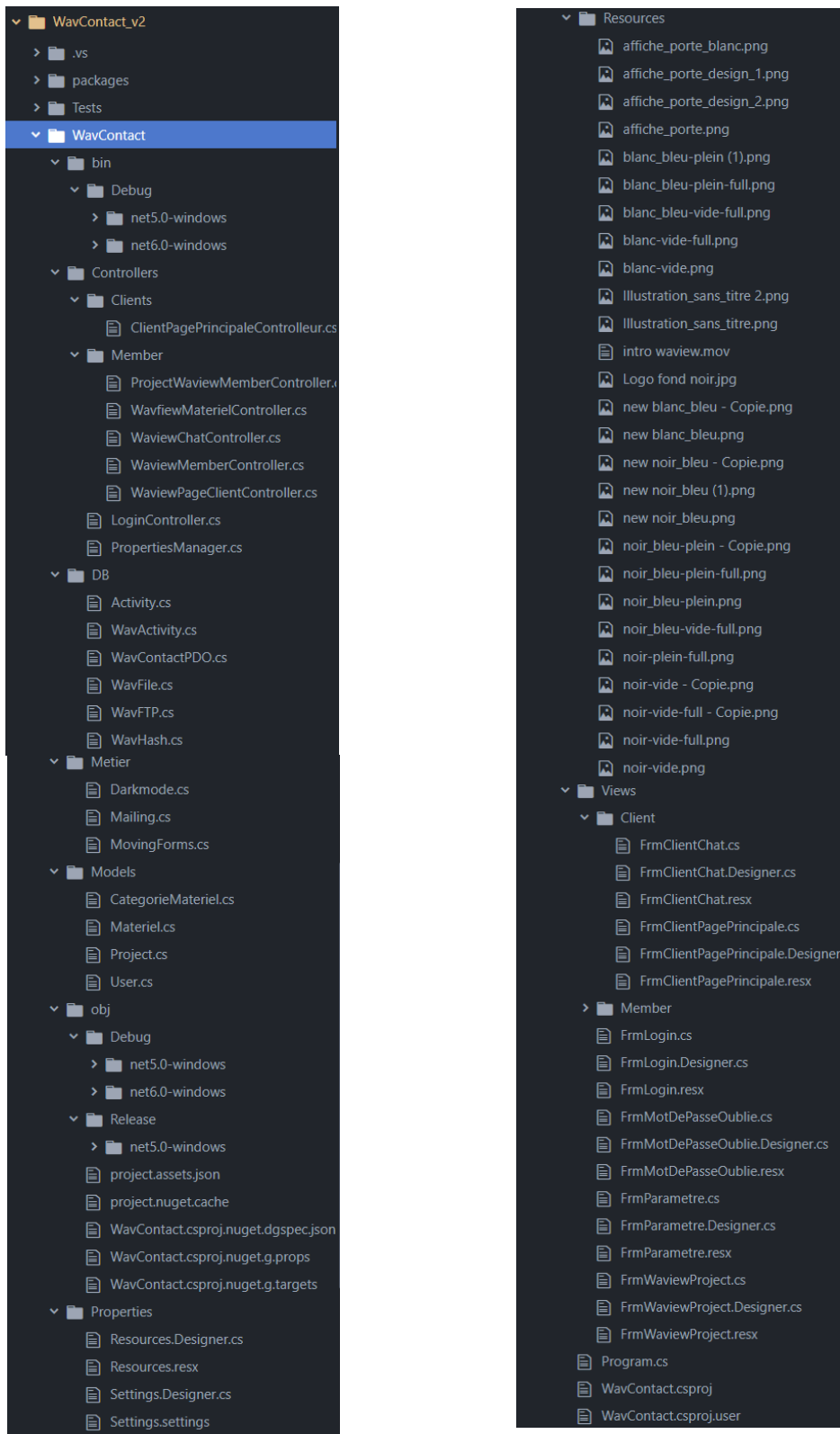
À la racine du répertoire « Tests » contient tous les jeux de tests de l'application qui permettant de vérifier le bon fonctionnement d'une partie précise du logiciel ou d'une portion d'un programme, glissez-déposez les fichiers suivants :



(Figure 11 - Architecture WavCom racine Tests)

À la racine du répertoire « WavContact » contient toute les fenêtres de l'application WavCom, glissez-déposez les fichiers suivants :





(Figure 12 - Architecture WavCom racine WavContact)

# INSTALLATION DE L'APPLICATION

## Vue d'ensemble de la procédure d'installation

Les étapes successives de l'installation de l'application « WavCom » diffèrent en fonction type (client /administrateur), du fait qu'il s'agisse ou non de la toute première installation ou encore de l'existence préalable de « profils » administrateur sur le compte. Pour une meilleure appréhension du processus d'installation et de configuration, les voici synthétisées dans le tableau ci-dessous :

Type	Des profils administrateur existent-ils déjà ?	
Administrateur	NON	Configuration initiale
	OUI	

## Configuration initiale

### **IMAGE ICON APPLICATION**

Une fois l'application téléchargée sur l'appareil, ouvrez l'écran des applications et appuyez sur l'icône de WavCom.

### **IMAGE CONDITIONS UTILISATION**

Prenez connaissance des conditions générales du logiciel puis, le cas échéant, appuyez sur le bouton « j'accepte ».

### **IMAGE PAGE CONNEXION**

Si vous ne disposez pas encore de compte WavCom, appuyez maintenant sur le bouton « Inscription ».

En revanche, si vous disposez déjà d'un compte WavCom, poursuivez votre lecture au bas de la page suivante.



Les captures d'écran du présent document ont été réalisées sur (Android à changer)

## LISTE DES FIGURES

(Figure 1 - Connexion au FTP) .....	6
(Figure 2 - Connexion au phpMyAdmin).....	7
(Figure 3 - Connexion hébergeur One.com).....	8
(Figure 4 - Présentation phpMyAdmin).....	9
(Figure 5 - Création des tables) .....	10
(Figure 6 - Création des tables bis) .....	10
(Figure 7 - Insertion des données).....	11
(Figure 8 - Architecture WavCom).....	12
(Figure 9 - Architecture WavCom racine .vs) .....	13
(Figure 10 - Architecture WavCom racine packages) .....	14
(Figure 11 - Architecture WavCom racine Tests).....	15
(Figure 12 - Architecture WavCom racine WavContact).....	16