

TPI Multiplix

la web app pour réviser ses livrets de multiplication

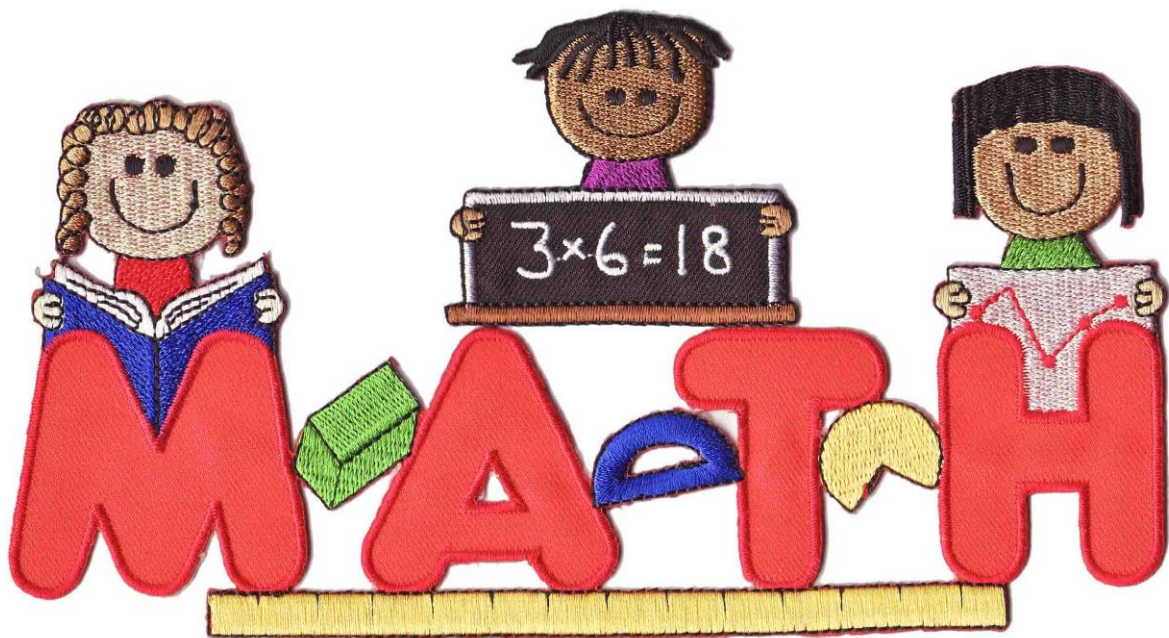


Table des matières

1	Analyse préliminaire	3
1.1	Introduction	3
1.2	Objectifs.....	3
1.3	Planification initiale	4
2	Analyse / Conception.....	4
2.1	Concept	4
2.2	Stratégie de test.....	5
2.3	Risques techniques	5
2.4	Planification	5
2.5	Dossier de conception	6
3	Réalisation.....	13
3.1	Dossier de réalisation	13
3.2	Description des tests effectués	14
3.3	Erreurs restantes	14
3.4	Liste des documents fournis	14
4	Conclusions	14
5	Annexes.....	15
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	15
5.2	Sources – Bibliographie.....	15
5.3	Journal de travail	15
5.4	Manuel d'Installation	16
5.5	Manuel d'Utilisation.....	16
5.6	Archives du projet.....	16

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Ce projet, réalisé dans le cadre du TPI de fin de CFC informaticien au CPNV de Ste-Croix, aura pour but la création de la web-app Multiplix qui est une application web au design responsive (ce qui veut dire que le design s'adapte en fonction du format d'affichage, pour pouvoir permettre d'afficher l'app dans les meilleures conditions sur PC, tablettes et smartphones) qui propose une interface simple pour avec des jeux pour pouvoir réviser les livrets de multiplications de 0 à 12. Cela pourra m'apprendre à travailler avec des templates au format responsive et à gérer l'enregistrement et l'utilisation de données via CSV (comma separated values ; fichier texte dont les données sont séparées par des virgules). Auparavant, j'avais déjà fait un pré-TPI dont le sujet était de faire un site de vente de bonnets en ligne qui lui utilisait une vraie base de données mysql et non un fichier CSV.

1.2 Objectifs

Mode libre

- Choix de 1 ou plusieurs livrets
- Multiplication aléatoire pour le(s) livret(s) choisis
- Réponse proposées sont logiques
- Une seule réponse retourne juste, le reste retourne faux
- Affichage du résultat avec le temps de réponse et si l'on a fait juste ou faux
- Enregistrement du résultat dans le CSV (date, heure, calcul, résultat ; par IP)
- Retour au menu principal

Mode 5 secondes

- Choix de 1 ou plusieurs livrets
- Multiplication aléatoire pour le(s) livret(s) choisis
- Chrono s'écoule en temps réel
- Clique sur le chrono emmène au résultat
- Chrono à 0 emmène automatiquement au résultat
- Page résultat propose juste ou faux et le choix emmène sur un nouveau calcul
- Enregistrement du résultat dans le CSV (date, heure, calcul, résultat ; par IP)
- Retour au menu principal

Statistiques

- Affiche le nombre total de réponses fausses et justes et des pourcentages pour chaque livret en fonction de l'IP utilisée

1.3 Planification initiale

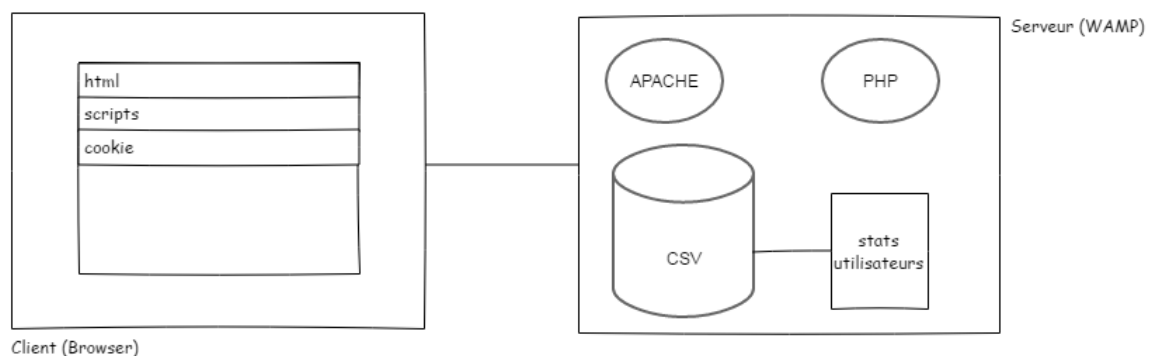
Sprints	Planifications	Dates
	Début du projet	08.05.2018
1	Début de la doc, github et trello	09.05.2018
2	Mode libre	18.05.2018
3	Mode 5 secondes	24.05.2018
4	Statistiques	5.06.2018
5	Fin du travail	07.06.2018

Pour cette partie, tous les détails de chaque date sont disponibles dans le PDF
« planning-initial-V15.05.18.pdf »

2 Analyse / Conception

2.1 Concept

2.1.1 Vue d'ensemble



2.1.2 MCD

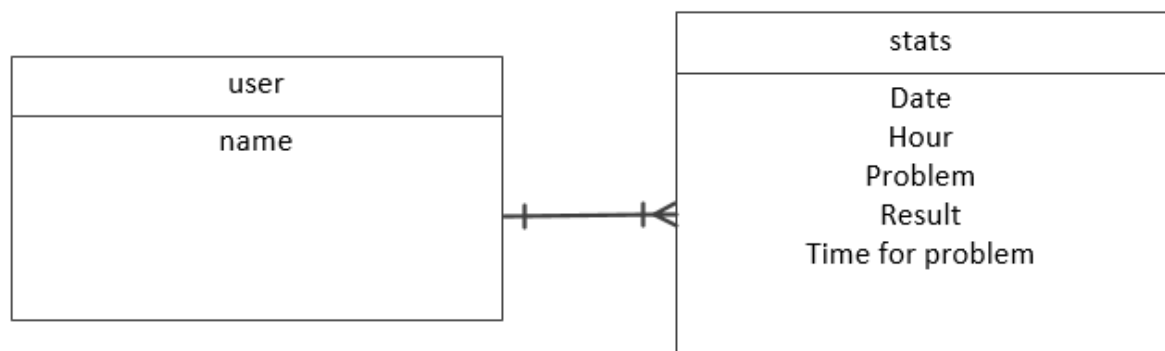


Table user

name	Nom de l'utilisateur (g�n�r� par un hash md5 du l'heure de la premi�re utilisation du site)
------	---

Table stats

Date	Dates auxquels le joueur a fait des exercices
Hour	Temps que le joueur a pass� sur tous les probl�mes
Problem	Nombre de fois que le joueur a s�lectionn� un livret
Result	R�sultats juste ou faux du joueur pour les livrets
Time for problem	Temps que le joueur a pass� sur un livret

2.2 Strat gie de test

D crire la strat gie globale de test:

- *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectu s.*
- *les moyens   mettre en  uvre.*
- *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
- *donn es de test   pr voir (donn es r elles ?).*
- *les testeurs ext rieurs  ventuels.*

2.3 Risques techniques

- *risques techniques (complexit , manque de comp tences, ...).*

D crire aussi quelles solutions ont  t  appliqu es pour r duire les risques (priorit s, formation, actions, ...).

2.4 Planification

R vision de la planification initiale du projet :

- *planning indiquant les dates de d but et de fin du projet ainsi que le d coupage connu des diverses phases.*
- *partage des t ches en cas de travail   plusieurs.*

*Il s'agit en principe de la planification **d finitive du projet**. Elle peut  tre ensuite affin e (d coupage des t ches). Si les d lais doivent  tre ensuite modifi s, le*

responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l'historique.

2.5 Dossier de conception

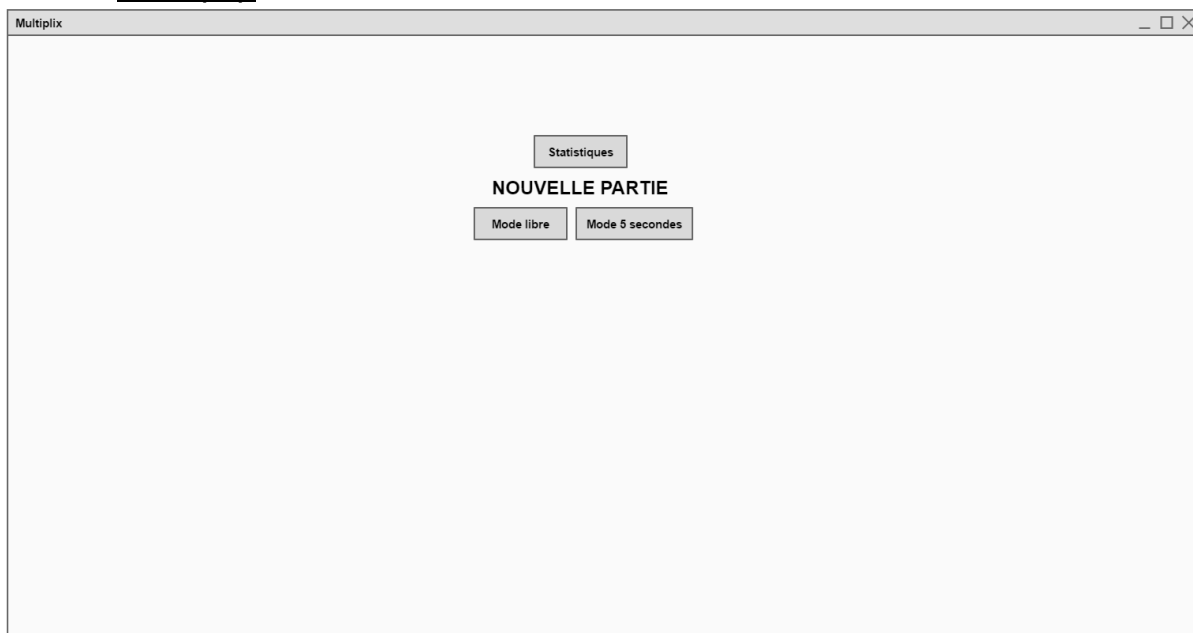
Fournir tous les document de conception:

- *le choix du matériel HW*
- *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
- *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*
- *site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, ...*
- *bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.*
- *programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme...*

Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !

2.5.1 Maquettes / Use cases / Scénarios

2.5.1.1 index.php



2.5.1.2 stats.php

Multiplix

Retour au menu

Statistiques

XX faux
XX justes

Livret du 0 : X% de bonnes réponses
Livret du 1 : X% de bonnes réponses
Livret du 2 : X% de bonnes réponses
Livret du 3 : X% de bonnes réponses
Livret du 4 : X% de bonnes réponses
Livret du 5 : X% de bonnes réponses
Livret du 6 : X% de bonnes réponses
Livret du 7 : X% de bonnes réponses
Livret du 8 : X% de bonnes réponses
Livret du 9 : X% de bonnes réponses
Livret du 10 : X% de bonnes réponses
Livret du 11 : X% de bonnes réponses
Livret du 12 : X% de bonnes réponses

2.5.1.3 free.php

Multiplix

Retour au menu

Nouvelle partie: Mode Libre

Choisis le(s) livret(s) que tu veux travailler :

☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8
☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

GO

2.5.1.4 five.php

Multiplix

Retour au menu

Nouvelle partie: Mode 5 secondes

Choisis le(s) livret(s) que tu veux travailler :

☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8

☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

GO

2.5.1.5 free-problem.php

Multiplix

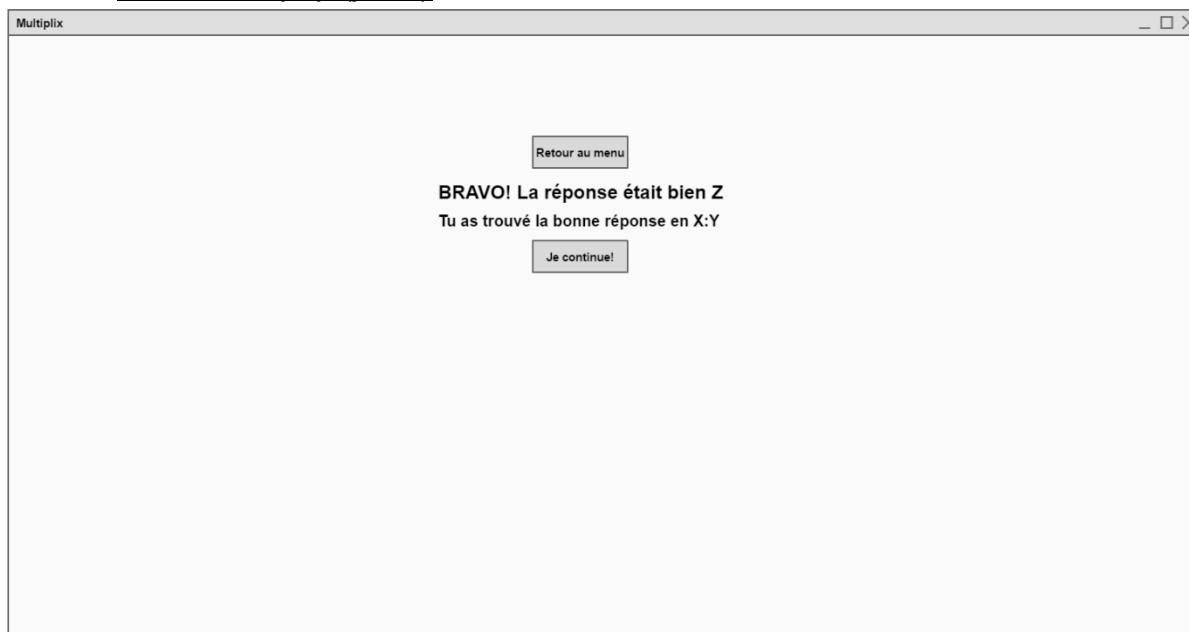
Retour au menu

$X \times Y = ?$

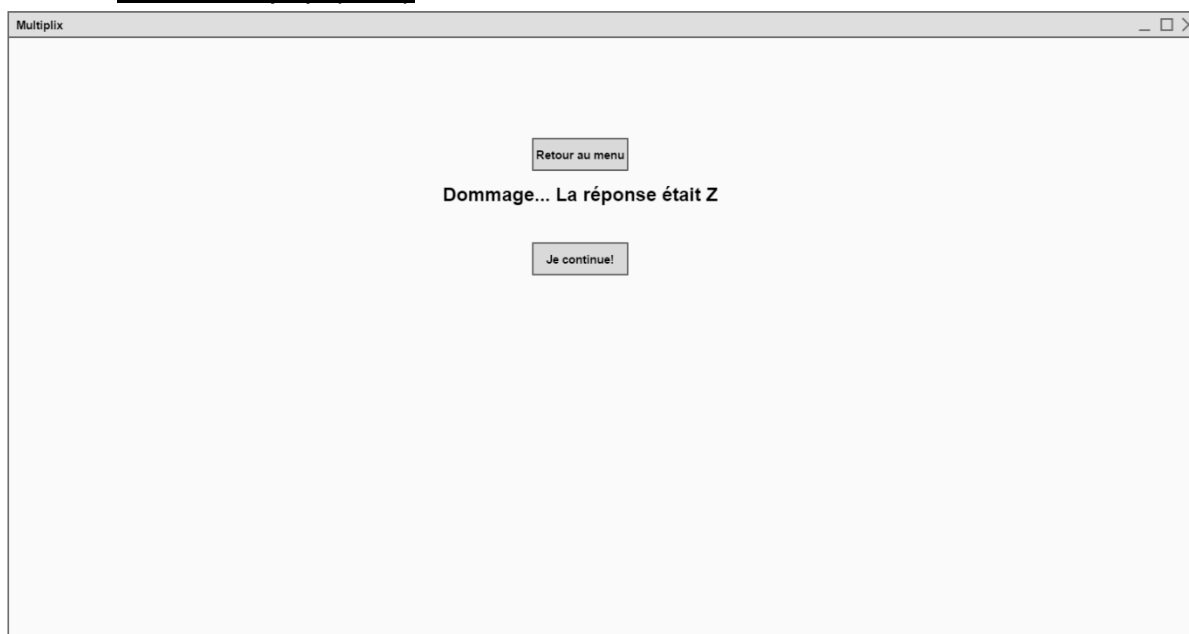
Réponse 1 Réponse 2

Réponse 3 Réponse 4

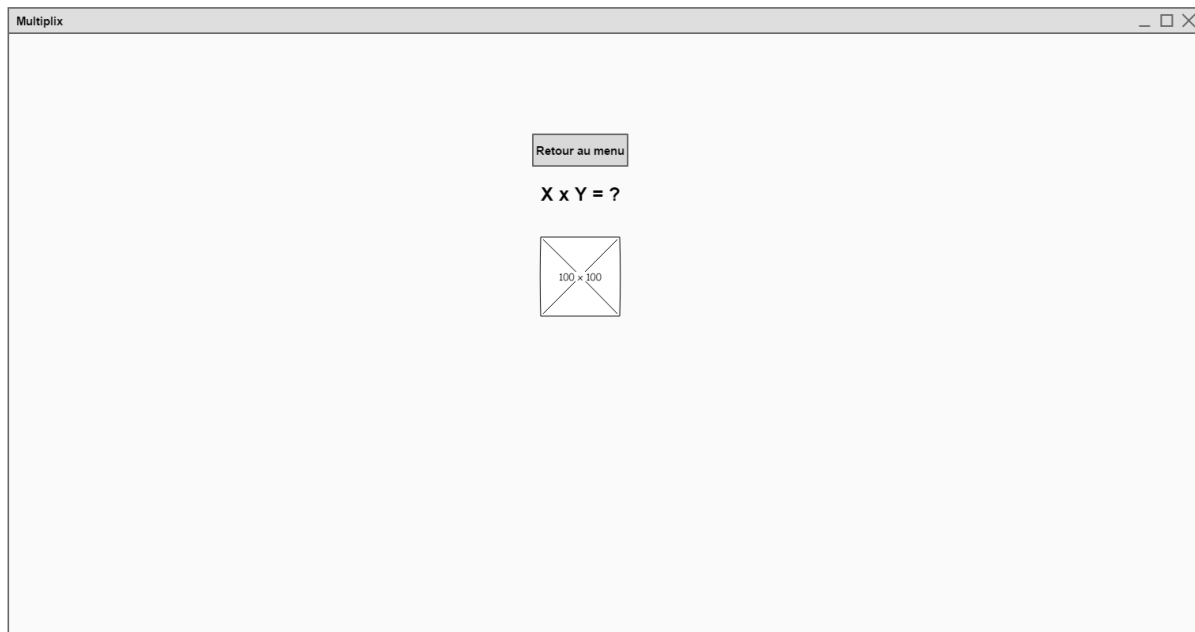
2.5.1.6 Free-result.php (juste)



2.5.1.7 free-result.php (faux)



2.5.1.8 five-problem.php



Notez que sur cette maquette, on prétend que l'image est un compteur animé de 5 secondes qui est cliquable.

2.5.1.9 five-result.php (clique compteur)



2.5.1.10 five-result.php (compteur arrivé à 0)



2.5.1.11 Use cases/scénarios Mode libre

Action	Condition particulière	Réponse
Va sur le site	Jamais venu sur le site ou a effacé ses données de navigations (dont cookies)	Affiche index.php et rafraichit directement la page
		Création du cookie permettant d'identifier l'utilisateur
		Affiche index.php
Clique sur « Mode libre »		Affiche free.php
Clique sur « GO ! »		Popup « Choisis au moins 1 livret »
Coche le livret 1 et clique sur « GO ! »		Affiche free-problem.php avec une multiplication de 1 et différents choix de réponses
Clique sur une réponse	Mauvaise réponse	Affiche free-result.php (faux)
		Le résultat est enregistré dans le CSV
Clique sur « Retour au menu »		Affiche index.php
Clique sur « Mode libre »		Affiche free.php
Coche le livret 2, 5 et 7 et clique sur « GO ! »		Affiche free-problem.php avec une multiplication choisie entre les livrets de 0, 2, 5 et 7 et différents choix de réponses

Clique sur une réponse	Bonne réponse	Affiche free-result.php (juste)
		Le résultat est enregistré dans le CSV
Clique sur « Je continue ! »		Affiche free-problem.php avec une multiplication choisie entre les livrets de 0, 2, 5 et 7 et différents choix de réponses
Clique sur « Retour au menu »		Affiche index.php

2.5.1.12 Use cases/scénarios Mode 5 secondes

Action	Condition particulière	Réponse
Va sur le site		Affiche index.php
Clique sur « Mode 5 secondes »		Affiche five.php
clique sur « GO ! »		Popup « Choisis au moins 1 livret »
Coche le livret 12 et clique sur « GO ! »		Affiche five-problem.php avec une multiplication de 12
	5 secondes se sont écoulées	Affiche five-result.php (compteur arrivé à 0)
Clique sur « Retour au menu »		Affiche index.php
Clique sur « Mode 5 secondes »		Affiche five.php
Coche le livret 2, 5 et 7 et clique sur « GO ! »		Affiche five-problem.php avec une multiplication choisie entre les livrets de 0, 2, 5 et 7
Clique sur l'image animée du compteur		Affiche five-result.php (clique compteur)
Clique sur « J'ai faux... »		Le résultat est enregistré dans le CSV
		Affiche five-problem.php avec une multiplication choisie entre les livrets de 0, 2, 5 et 7
Clique sur « Retour au menu »		Affiche index.php

2.5.1.13 Uses cases/scénarios Statistiques

Action	Condition particulière	Réponse
Va sur le site	Jamais venu sur le site ou a effacé ses données de navigations (dont cookies)	Affiche index.php et rafraichit directement la page

		Création du cookie permettant d'identifier l'utilisateur
		Affiche index.php
Clique sur « Statistiques »	N'a jamais fait un seul exercice	Affiche stats.php avec seulement le message « Tu n'as aucune stats pour le moment, vas faire quelques parties ! »
Clique sur « Retour au menu »		Affiche index.php
Fais des parties accordement aux uses cases/scénario de mode libre et mode 5 secondes		
Clique sur « Statistiques »		Affiche stats.php avec les stats correspondantes à ses résultats
Clique sur « Retour au menu »		Affiche index.php

2.5.2 MLD

2.5.3 (Particularité 1)

2.5.4 (Particularité 2)

3 Réalisation

3.1 Dossier de réalisation

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

- les répertoires où le logiciel est installé
- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
- la description exacte du matériel
- le numéro de version de votre produit !
- programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.

NOTE : Évitez d'inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n'incluez que cette partie...

3.2 Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

- *les conditions exactes de chaque test*
- *les preuves de test (papier ou fichier)*
- *tests sans preuve: fournir au moins une description*

3.3 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- *Description détaillée*
- *Conséquences sur l'utilisation du produit*
- *Actions envisagées ou possibles*

3.4 Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

- *le rapport de projet*
- *le manuel d'Installation (en annexe)*
- *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
- *autres...*

4 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- *Objectifs atteints / non-atteints*
- *Points positifs / négatifs*
- *Difficultés particulières*
- *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

	<p>Discussion avec chef de projet : Les sessions ne sont pas forcément la meilleure idée étant donné qu'à chaque fois que l'app sera fermée, la session l'est aussi.</p> <p>Utilisation de cookies à la place</p>
22.05.18	<p>Démo du mode libre et entretien avec le chef de projet</p> <p>Résumé de l'entretien :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je dois aller voir Mr. Benzonana pour discuter de mon MCD et pour revoir mon MCD. - Je dois voir réfléchir au fait qu'il me faudrait peut-être plus qu'un CSV (ou non) - Je dois créer des maquettes pour montrer le « responsive » du site - Je dois mieux découper les tâches du journal de travail - Je dois supprimer à l'avenir les commentaires de la doc pour les rendus et mettre en évidence mes changements - Je dois réimaginer mes uses/cases scénarios pour que le 0 ne soit plus coché par défaut et pareil dans mon code
23.05.18	Mise au point avec monsieur Laurent Ruchat

5.4 Manuel d'Installation

5.5 Manuel d'Utilisation

5.6 Archives du projet

Media, ... dans une fourre en plastique