

# SE7EN

PROJET LICENCE 3 INFORMATIQUE

**PROGRAMMATION WEB**

---



# SOMMAIRE

---

INTRODUCTION .....
I) ORGANISATION DU PROJET .....
1. Modélisation .....
2. Mise en place d'une plateforme Git .....
3. Structure du projet.....
II) INTERACTION BASE DE DONNÉES .....
1. Formulaires d'inscription et de connexion .....
2. Rôle de l'administrateur .....
a. Suppression utilisateurs .....
b. Création de questionnaire.....
c. Modification de questionnaire .....
3. Gestion des scores .....
III) DÉROULEMENT DU JEU .....
1. Principe du moteur de jeu .....
2. Correction du questionnaire .....
CONCLUSION .....

# INTRODUCTION

---

Dans le cadre de notre 6<sup>ème</sup> semestre d'étude, nous avons eu à développer un jeu interactif à connotation culturelle. Nous avons choisi d'appeler ce projet « Se7en » en référence au nombre de questions composant un questionnaire.

Issus de la même formation (DUT Informatique), nous avons déjà eu à travailler en binôme, ce qui nous a grandement aidé pour s'organiser et se répartir les tâches. Ainsi, nous avons commencé par modéliser notre projet en deux parties : une partie interface et une partie base de données.

Chaque décision a été prise à deux mais nous nous sommes répartis la réalisation :

	Assan	Dinesh
<b>Modélisation</b>	Création base de données	Réalisation maquettes + interfaces
<b>Interface d'authentification</b>	Requêtes AJAX + PHP	Interface + Requêtes PHP
<b>Menu principal</b>		Travail réalisé presque seul
<b>Page des score</b>	Travail réalisé presque seul	
<b>Plateforme d'administration</b>	Travail partagé	Travail partagé
<b>Moteur de jeu</b>	Partie back-end	Partie front-end
<b>Correction questionnaire</b>	Partie front-end	Partie back-end

Nous avons abordé la réalisation de ce projet comme un défi ce qui nous a, à certains moments, poussé de réaliser chacun de notre côté un même module (notamment le moteur de jeu).

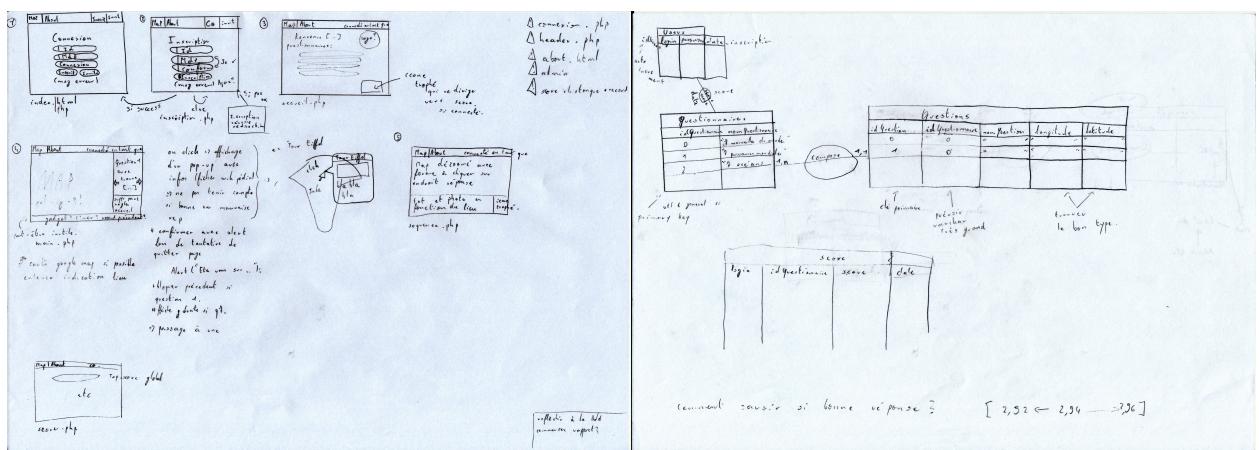
Ainsi, nous avons pris soin de monter en compétences sur les technologies que nous n'avons pas étudiées lors de notre précédente formation (Ajax et Leaflet) car l'acquisition de nouvelles compétence technique a été notre objectif principal tout au long de ce projet.

L'expérience acquise lors de notre DUT nous a permis de répondre à toutes les impératifs du cahier des charges. Ce rapport détaillera dans une première partie le travail fait en amont du développement puis en seconde partie nous présenterons l'utilité de notre base de données et son utilisation puis nous terminerons par la présentation des pages utilisant la bibliothèque Leaflet : le moteur de jeu et la correction proposée.

# I) ORGANISATION DU PROJET

## 1. Modélisation

Après avoir lu le sujet, nous avons déterminé les points impératifs à développer pour ce projet. Puis, nous avons dessiné des croquis sur feuilles blanche afin d'avoir un fil rouge permettant de répartir les fonctionnalités de notre site.



Maquettes réalisées en amont du développement.

Ces maquettes ont été très importantes pour la réalisation de ce projet, en effet, on remarque que notre interface est similaire à celle imaginée. Nous avons rapidement déterminé une structure pour notre base de données ce qui nous a permis de directement héberger nos données via l'interface PhpMyAdmin de notre serveur web. Ainsi, nous n'avons pas eu besoin d'utiliser de fichiers JSON ou GeoJSON.

La maquette représentant la base de données ne correspond pas exactement à celle qui est utilisée par notre site. Nous avons eu à ajouter quelques attributs au fur du développement.

## 2. Mise en place d'une plateforme Git

L'utilisation d'un logiciel de versionning est indispensable pour tout projet Informatique. C'est pourquoi nous avons ouvert un dépôt GitHub afin d'avoir un cadre de travail optimal.

### 3. Structure du projet

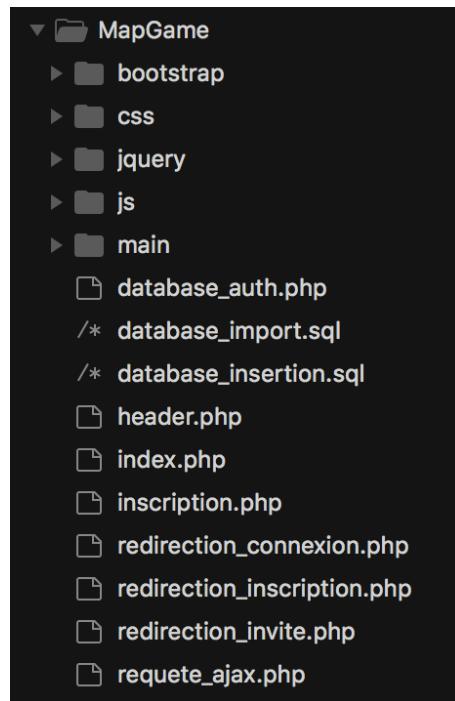
La consigne impose des technologies et les versions de ces dernières. Nous avons pris soin de vérifier que nous répondions à tous ces critères.

```
11  <?php
12  if($page_name=="gestion_questionnaire.php" || $page_name=="jeuLeaflet.php" || $page_name=="correction.php"){
13      echo '<link rel="stylesheet" href="https://unpkg.com/leaflet@1.3.1/dist/leaflet.css"
14          integrity="sha512-Rksm5RenBEKSKFjgI3a41vrjkw4EVPLJ3+0iI65vTjIdo9brLaacEuK0iQ50Fh7c0I1bkDwLqdLw3Zg0cRJAQ==" crossorigin="" />';
15      echo '<script src="https://unpkg.com/leaflet@1.3.1/dist/leaflet.js" integrity="sha512-
16      Nsx9X4HebavoBvEBuy3I7od5tA0UzAxs+j83KgC8PU0kgB4XiK4Lf4y4cgBtaRJQEIfCW+oC506aPT2L1zw==" crossorigin=""></script>';
17  }
18  ?>
19  <link href="../bootstrap/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
20  <script src="../jquery/jquery-3.3.1.js"></script>
<script src="../bootstrap/js/bootstrap.min.js"></script>
```

*La version de Bootstrap se vérifie dans le répertoire correspondant.*

Nous avons aussi choisi de structurer notre code de manière à placer les fichiers css et js dans des dossiers distincts (css/ et js/). Les bibliothèques jQuery et Bootstrap ont été téléchargées localement.

Une bonne habitude pour un développeur est de fournir un code lisible et facilement compréhensible. Nous avons appliqué ce principe à nos noms de fichiers et les variables du code.

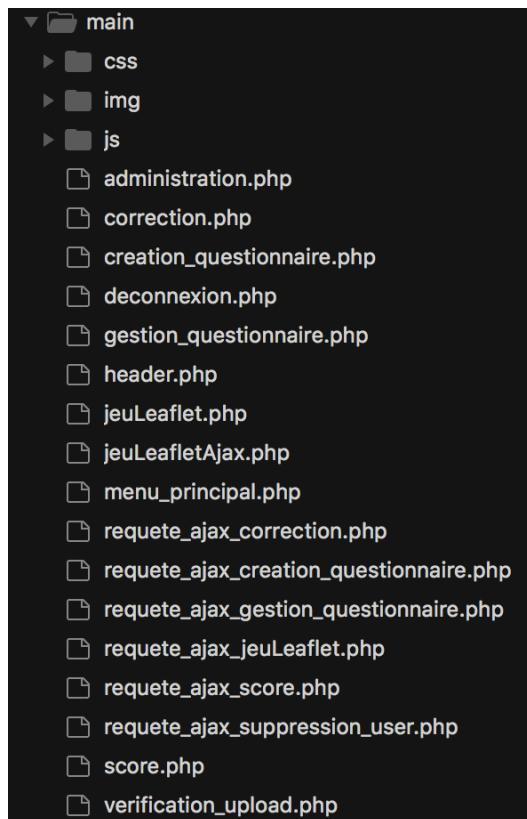


*Arborescence du projet.*

Cette arborescence comporte le projet dans sa globalité. Les répertoires Bootstrap, jQuery et le fichier database\_auth.php sont utilisés dans toutes les pages du projet. On utilise pour cela l'inclusion de code grâce à un fichier header.

Les fichiers database\_import.sql et database\_insertion.sql servent respectivement à créer la base de données avec ses tables et à insérer des valeurs dans ces dernières.

Les répertoires js/, css/, et les fichiers .php placés dans la racine du projet composent la partie authentification de notre site. Puis, le répertoire main/ comprend l'ensemble des fichiers accessibles à un utilisateur (utilisateur inscrit, invité et administrateur).



*Arborescence du répertoire main/*

Ce répertoire à la même structure que la racine du projet. On note la présence d'un répertoire img/ qui comportera les images hébergées par l'admin qui seront utilisées lors de la correction d'un questionnaire.