

Rapport de Projet HLIN510 : Site web de gestion d'événements

INTRODUCTION

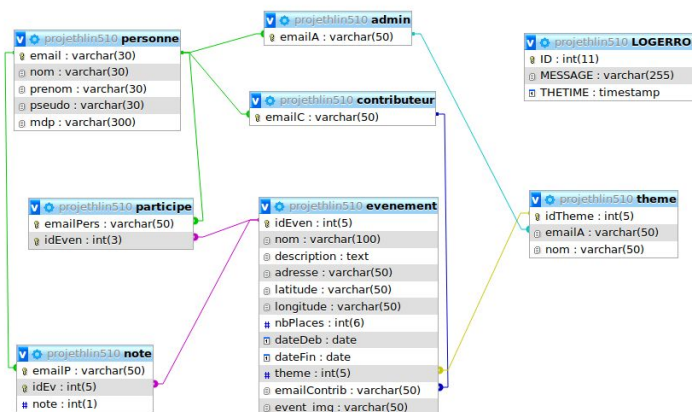
Dans le cadre de ce projet, nous avons dû développer une application en PHP que nous avons décidé d'appeler CMEvents. Tout l'intérêt de ce site est de pouvoir créer un compte utilisateur afin de réagir avec différents événements, notamment s'inscrire, se désinscrire et noter. De plus, il faut également permettre la gestion des événements par des contributeurs choisis et la gestion des thèmes et des contributeurs par des administrateurs.

La dynamisation de ces interactions a été rendue possible par l'utilisation de Javascript.

1. Base de données

Tout d'abord, au niveau de la base de données nous avons décidé d'implémenter les tables suivantes : admin, contributeur, evenement, note, participe, personne, theme et LOGERROR. Ainsi, une personne peut participer à un événement et le noter par la suite. Du côté du contributeur il peut ajouter, modifier ou supprimer un événement. L'administrateur, lui, gère les contributeurs ainsi que l'ajout, la modification et la suppression des thèmes.

De ce fait, le schéma suivant représente notre base de données :



De plus, nous avons fait en sorte que notre modèle respecte les cardinalités suivantes présentées dans l'annexe 1.

2. Programmation côté serveur (PHP et MySQL)

Avant d'introduire du code PHP, nous avons tout d'abord décidé de la structure du site web avec du code HTML, en prenant en compte notre base de données et les différents rôles pour un utilisateur. La partie la plus compliquée a sans doute été la programmation en PHP, d'autant plus par sa nouveauté pour l'une d'entre nous. De nombreuses heures ont été consacrées en dehors des TP afin d'en comprendre le fonctionnement. Passé les premières

semaines d'apprentissage, nous nous sommes rendu compte à quel point c'était un langage utile, notamment pour la création d'un site web dynamique, mais aussi dans la programmation. Il est en effet plus simple de s'y retrouver en créant plusieurs fichiers pour chaque parties différentes du site (comme la barre de navigation, ou encore une page administrateur), surtout si ces parties sont appelées à être utilisées plusieurs fois à travers le site. Contrairement à un site codé purement en HTML, si la barre de navigation doit être modifiée, seul un fichier sera mis à jour. Nous avons choisi d'utiliser bootstrap afin d'avoir un site web plus plaisant esthétiquement.

La liaison entre la base de données et les fichiers PHP n'a pas été très compliquée, nous avons pour cela créé un fichier *db.php* gérant la connexion à notre base de données sur PhpMyAdmin. Une fois ce lien entre la base de données et les fichiers PHP fait, la structure du site est devenue plus claire. C'est également à ce niveau que nous avons commencé à rajouter du code Javascript.

3. Programmation côté client (Javascript)

Le langage Javascript a également été compliqué à prendre en main. Nous avons décidé d'utiliser jQuery. Nous avons dans un premier temps implémenté une barre de navigation fixe en haut du site web, avec un espace de recherche pour les mots-clés, ainsi qu'un menu de connexion, ou un menu d'utilisateur selon l'état de la session. Ce dernier menu diffère également selon l'identité de l'utilisateur (normal, contributeur et administrateur).

Une session normale permet de s'inscrire et de se désinscrire d'un événement, de consulter les événements passés, ainsi que de consulter les événements auxquels l'utilisateur est inscrit (dans le menu utilisateur). Elle permet également de noter ces événements seulement s'ils sont terminés et si l'inscription a été réalisée auparavant. Une session contributeur ou administrateur permet quant à elle, en plus de toutes les fonctionnalités précédemment expliquées, de gérer les thèmes et comptes contributeurs (administrateur), ou de gérer les événements (contributeur). Cette partie inclut la possibilité de créer ou de supprimer un thème, un compte contributeur ou un événement selon la session.

Un mode invité existe également, il permet la visualisation des événements, mais il est impossible de s'y inscrire, à moins de se connecter ou de créer un nouveau compte. Le corps du site, ainsi que le menu se trouvant sur la gauche ont été créés afin d'avoir une vision simple des événements et des thèmes.

Au niveau de la cartographie des événements, nous avons également choisi Javascript afin de gérer le placement du marqueur selon la longitude et la latitude présentés dans la base de données pour un événement donné. Ainsi, chaque personne voulant s'inscrire à un événement a la possibilité de voir où il se situe.

CONCLUSION

Pour conclure, ce projet a sans doute été l'un des plus enrichissants et l'un des plus rapides. Nous avons pu apprendre à maîtriser trois nouveaux langages et cela nous a fait

plonger dans la réalité du monde du travail en englobant le travail d'équipe, l'autonomie, l'organisation et la communication au sein du groupe : qualités indispensables à la bonne conduite d'un projet.

ANNEXE 1 : Modèle de la base de données

