



Alexander Gaillard – CID4A
02.05.2024 – ETML
TPI Supervisé par Xavier Carrel

Table des matières

1	Analyse préliminaire	3
1.1	Introduction	3
1.2	Objectifs	3
1.2.1	Authentification	3
1.2.2	Gestion d'utilisateurs	3
1.2.3	Marquage	3
1.2.4	Arbitrage	3
1.2.5	Feuille de match	3
1.3	Gestion de projet	4
1.4	Planification initiale	5
1.4.1	Sprint	5
2	Analyse / Conception	6
2.1	Concept	6
2.1.1	Base de données (À modifier)	7
2.1.2	Arborescence des fichiers du code	9
2.1.3	Authentification	9
2.1.4	Mails	10
2.1.5	Rôle	10
2.1.6	Profil	10
2.1.7	Vérification de compte	11
2.1.8	Signature	11
2.1.9	QR Code	11
2.2	Analyse fonctionnelle	11
2.2.1	Authentification	11
2.2.2	Gestion d'utilisateur	14
2.2.3	Marquage	17
2.2.4	Arbitrage	19
2.2.5	Feuille de match	21
2.3	Stratégie de test	22
2.4	Risques techniques	23
2.5	Environnements	23
2.5.1	Choix du matériel	23
2.5.2	Systèmes d'exploitation	23
2.5.3	Logiciel et outils	23
3	Réalisation	24
3.1	Installation	24
3.1.1	Git	24
3.1.2	Choco	24
3.1.3	PHP	24
3.1.4	MySQL	24
3.1.5	DBeaver	25
3.1.6	Lancement du programme	25

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

VolScore est une application Web dont l'objectif est de convaincre l'instance dirigeante du volleyball vaudois (SVRV) de la nécessité et de la possibilité de simplifier les opérations de marquage des matches de championnat de volleyball.

Une première version a été développée à l'ETML dans le cadre de projets de trimestre. Cette version ne permet globalement que d'enregistrer la formation des équipes, le score en cours de set et les changements de joueurs. L'impression de la feuille de match est encore très lacunaire.

Le but de ce projet consiste à ajouter les fonctions nécessaires pour arriver à un niveau de fonctionnalité qui soit montrable à la SVRV.

1.2 Objectifs

1.2.1 Authentification

Lorsqu'on lance l'app web, l'application demande les informations classiques (username, password) pour s'enregistrer sur le site. Si l'utilisateur oublie son MDP, une option de réinitialiser son MDP est disponible et envoie un mail de confirmation.

1.2.2 Gestion d'utilisateurs

Lorsque je suis admin je peux gérer les comptes de tous les utilisateurs. L'admin est le seul à pouvoir de créer des comptes. L'admin peut désactiver des comptes mais ne peut pas les supprimer. Il y a une page de d'historiques des activités de marquage ou arbitrage.

1.2.3 Marquage

Lorsqu'un compte est connecté avec comme rôle marqueur le bouton « Marquer » est affiché. Une fois le match fini une demande d'authentification survient et génère un token qui est la signature de la feuille de match par le marqueur.

1.2.4 Arbitrage

Au démarrage d'un match les arbitres peuvent s'annoncer. Pour valider son identité une authentification du compte est là pour valider l'arbitre. A la fin du match une autre authentification vient pour valider l'arbitre et génère un token qui est la signature de la feuille de match par l'arbitre.

1.2.5 Feuille de match

Un admin peut accéder et consulter la feuille d'un match terminé. Les changements de joueur sont visibles et est comme une feuille de match officielle. Sur la feuille de match il y a un code QR de l'arbitre et le marqueur qui renvoie sur leur profil de compte.

1.3 Gestion de projet

Pendant le TPI la méthodologie Agile de SCRUM va être utilisée. Ce qui veut dire que mon travail va devoir intégrer :

- Un « daily meeting » chaque jour
- Des sprints avec des users stories pour organiser mon travail
- Des sprint review a la fin de chaque sprint
- Un journal de travail avec un système de tâche planifiée

Pour intégrer cela l'outil IceScrum est utilisé. Cet outil me permet de gérer un projet Agile et qui me simplifie la gestion du projet. Grâce à cet outil je vais pouvoir créer des sprints, des user stories ainsi que des tâches.

1.4 Planification initiale

Le projet commence le jeudi 02.05.2024 à 13h10 et finit le lundi 03.06.2024 à 13h50

Dans une semaine de travail au total il y a 26H de travail repartit comme si dessous. Inclut d'une pause de 15 minutes obligatoire chaque demi-journée.

Pour la gestion de mes heures j'ai à ma disposition 15% Analyse, Implémentation 50%, Test 15%, Documentation 30%.

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8H00–12h20 13h10–15h50		8H00 – 11h30 13h10 -16h40	13H10 -16h40	8H00 – 12h20 13h10 – 16h40

Période de réalisation :	02.05.2024 - 03.05.2024
Horaire de travail :	Lundi : 8 périodes de 45mins Mardi : 0 périodes Mercredi : 8 périodes de 45mins Jeudi : 4 périodes de 45mins Vendredi : 9 périodes de 45mins Total par semaine normal : 29 périodes Congé : Pont de l'Ascension : du je. 9 mai au di. 12 mai 2024 (-13 périodes) Lundi de Pentecôte : lu. 20 mai 2024 (-8 périodes)
Nombre d'heures :	88H

1.4.1 Sprint

Pour ce projet il y a qu'un seul mois à disposition et ce qui a été choisis c'est de faire des sprints d'à peu près 1 semaine. Cette façon de faire me permet d'avoir plus de retour sur mes user stories ou autre conseil sur mon travail. Les retours des rétrospectives à la fin me sont très utiles. Pour les Sprint Review je vais les planifier chaque vendredi en fin de sprint sauf pour la première semaine où il y a le pont qui m'y empêche. Je ne l'inscris pas dans les sprints mais en même temps que j'avance sur le projet je documente mon rapport.

1.4.1.1 Sprint 1 (02.05 – 10.05)

Points à réaliser lors de se sprint :

- Finir la partie analyse du rapport points 1 et 2
- Les user stories sont définis sur IceScrum. Tests d'acceptance créer sur chaque users storys.
- Les sprints sont définis avec leurs objectifs
- Details page, base de données et points spécifique des users stories discutée avec chef de projet

La sprint review se fera lundi 06.05.2024 à 14H

1.4.1.2 Sprint 2 (13.05 – 17.05)

L'objectif de se sprints est d'implémenter « Authentification » et implémenter une page de « gestion d'utilisateurs » admin. Puisque se sprint est une des seules semaines où je ne serai pas dérangé de congé je vais inclure l'user stories « Marquage » en plus. Effectuer des tests sur ses fonctionnalités pour pouvoir les validées.

La sprint review se fera vendredi 17.05.2024 à 14H

1.4.1.3 Sprint 3 (20.05 – 24.05)

Pour pouvoir être dans le quota des 50% d'implémentation je vais prendre se sprint pour finir « Marquage », « Arbitrage » qui sont presque pareil. Ainsi que commencer « Feuille de match ». Effectuer les tests sur chaque user stories finis.

La sprint review se fera vendredi 24.05.2024 à 14H

Un code review s'ajoutera à cette réunion après le sprint review

1.4.1.4 Sprint 4 (27.05 – 03.06)

Le lundi de se sprint serra le dernier jour d'implémentation pour pouvoir effectuer des changements ainsi que des tests sur le programme. Car le reste de la semaine je vais profiter de finaliser la documentation.

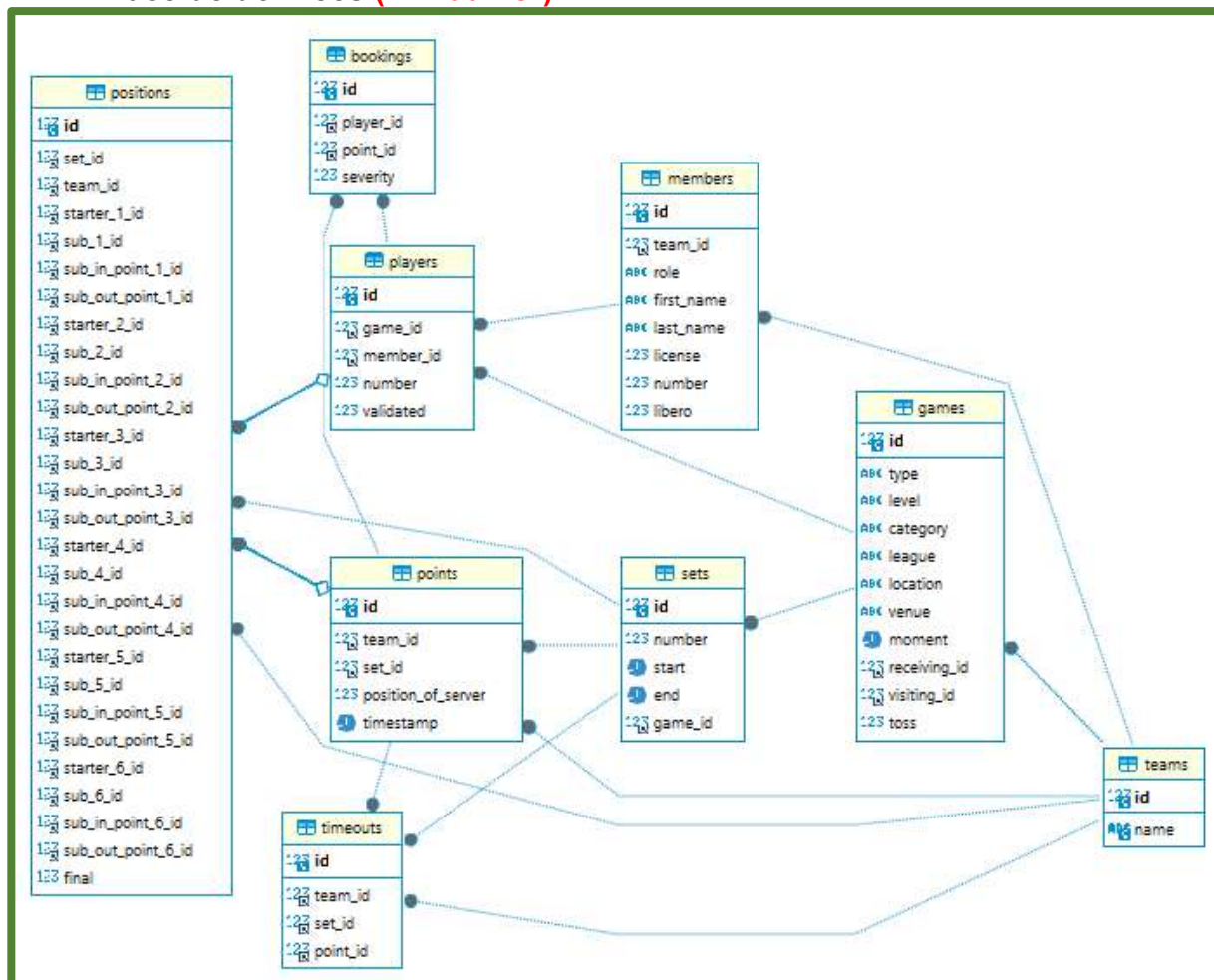
La sprint review se fera vendredi 31.05.2024 à 14H ce qui me laissera 1 jour qui me permettra d'inscrire le bilan du sprint 4, faire des retouches si nécessaire et d'imprimer les dossiers.

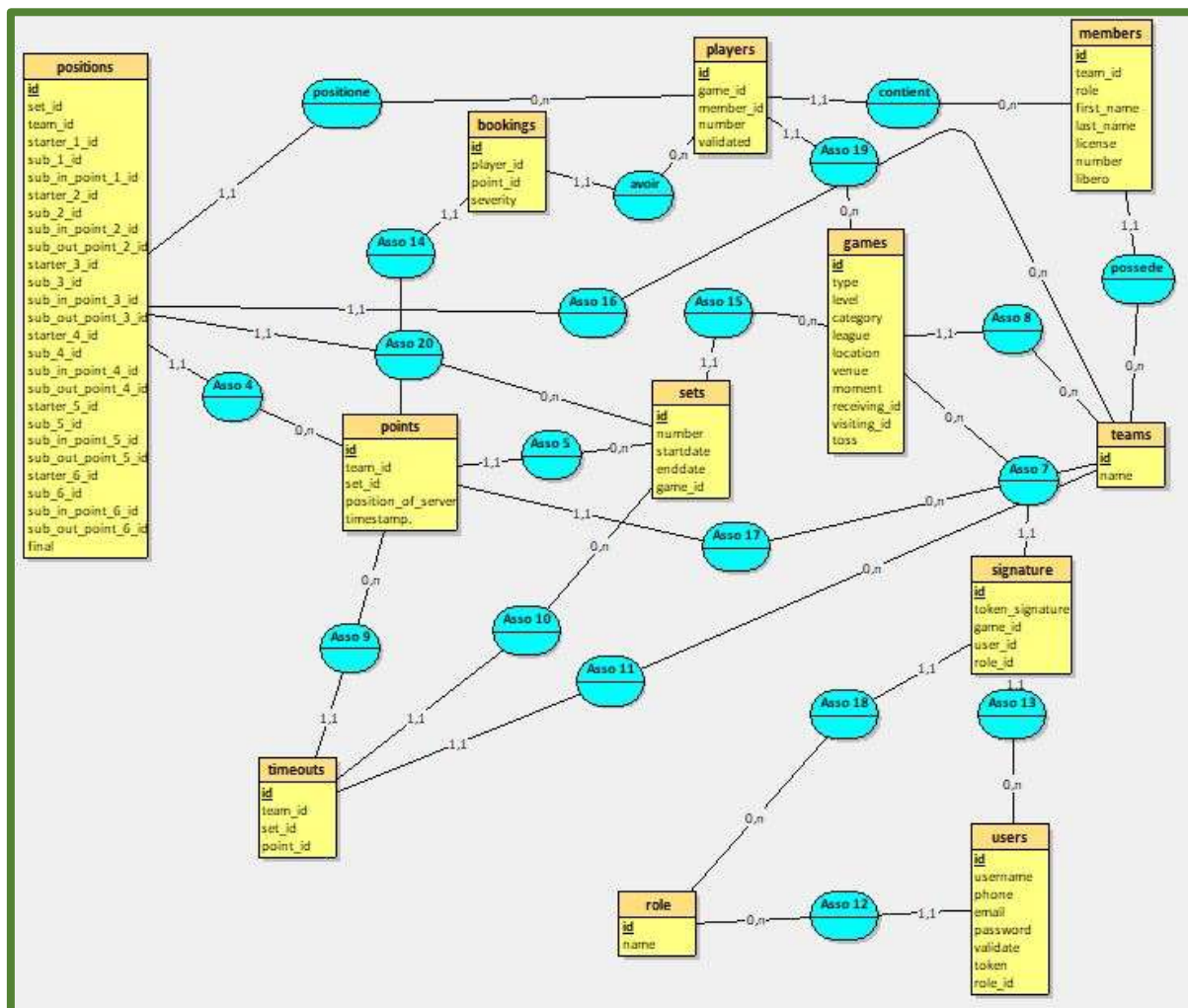
2 Analyse / Conception

2.1 Concept

Le but premier de l'application est de pouvoir gérer les match, points, équipes ou sanctions. On doit pouvoir gérer entièrement un match de volley seulement et grâce à cet outil.

2.1.1 Base de données (À modifier)

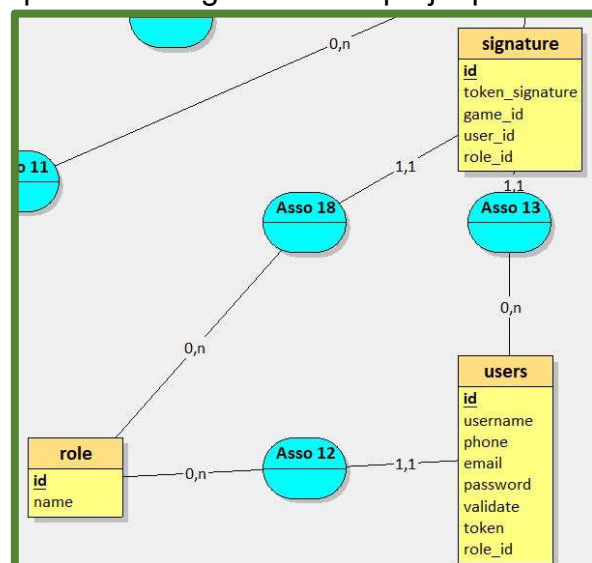




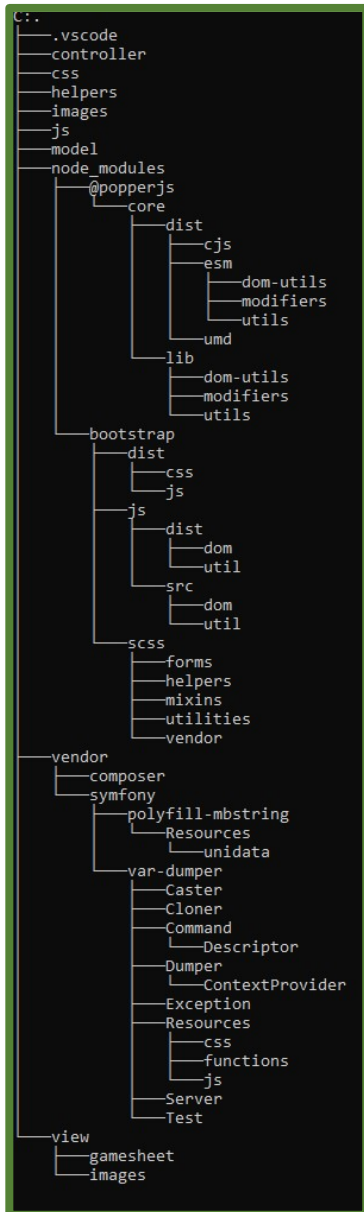
Cette base de données a été générée avant que je sois dans le projet pour mon TPI. Je l'aurai fait différemment car je trouve qu'il y a trop de points dans la table positions.

Pour ce projet je dois modifier la base de données. Dans cette énorme base de données j'ai créé seulement 3 tables pour représenter la grandeur du projet par rapport à ce que je fais.

La table user, rôle et signature qui a été ajoutée et suffit. Discuté avec le chef de projet ses 3 tables devraient convenir pour mon projet. Des modifications ont été fait par rapport à mon modèle de base.



2.1.2 Arborescence des fichiers du code



Comme on peut voir sur ce screen on remarque que le projet utilise une arborescence et un système MVC.

Figure 1 Arborescence des fichiers

2.1.3 Authentification

Pour pouvoir s'authentifier il faut implémenter un moyen de reconnaître les gens par une table user et la complexité du cahier des charges de réinitialiser les MDP par mails. Heureusement j'ai déjà implémenté cette option dans un projet personnel. Voici les tables à ajouter inspirer de mon projet :

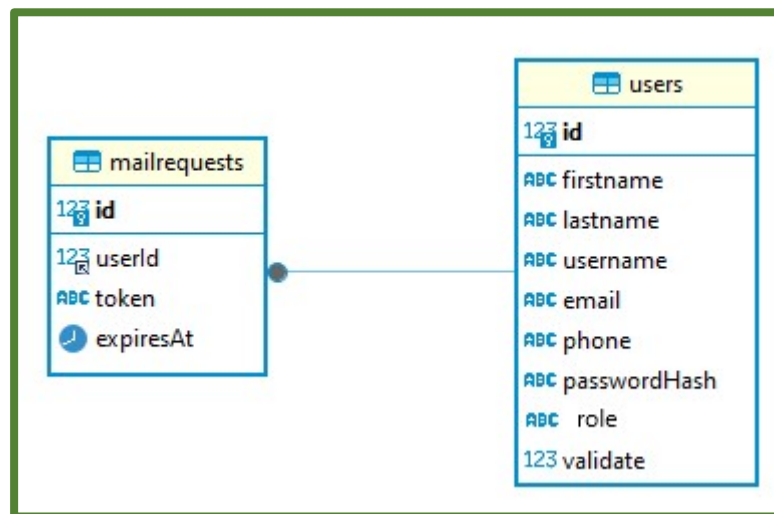


Figure 2 Ajout de DB pour l'authentification

2.1.4 Mails

La table « mailrequest » qu'on voit dans l'image ci-dessus permet de lorsqu'on on envoie un mail retrouvé l'user lié au Token envoyé par mail. Si on retrouve le Token cela veut dire que la personne la reçu par mail.

Pour effectuer cette tâche je vais utiliser la librairie « PHPMailer ». Je fais ce choix car je l'ai déjà utilisé, simple d'utilisation et plus rapide à implémenter car je l'ai déjà fait.

Cependant j'ajouterai une validation par e-mail de compte car si le mail inscrit est faux une réinitialisation de compte par mail est inutile. Mais puisque ce n'est pas du cahier des charges ce n'est pas nécessaire.

2.1.5 Rôle

Comme dans le point précédant l'image de la DB présente comment implémenter des user et dans cette table on y voit « rôle ». On peut le représenter de plein de façon telle qu'avec un INT ou CHAR ou STRING. Moi j'ai choisi la façon de stocker les rôles avec leur nom au total. Par exemple on stockera « marqueur ».

2.1.6 Profil

Pour avoir l'historique d'une personne j'ai pensé ajouter une simple table dans la base de données qui sera liée aux matchs et un user. Je pourrai y stocker la date ou des informations en plus mais pour ne pas me compliquer la vie je n'ai rien ajouter. Mais cette façon de faire permettra si au futur souhaite avoir plus de donnée d'avoir un historique bien rempli.



2.1.7 Vérification de compte

Ce que j'entends avec une vérif de compte c'est qu'au début de la page qui va chercher la vue on va vérifier la connexion au compte et grâce à ça recevoir le rôle de la personne. Ça va nous permettre d'effectuer les modifications sur les pages par rapport au rôle reçu.

2.1.8 Signature

Pour implémenter un genre de signature j'ai choisi d'implémenter une table « signature » qui va stocker 1 match et 1 user qui sera soit arbitre ou marqueur. La signature sera un genre de UID unique qui mènera vers les données.

Champ	Type
ID_signature (PK)	INT
ID_match (FK)	INT
ID_user (FK)	INT
token_signature	VARCHAR(255)

2.1.9 QR Code

Pour implémenter des QR Code dans mon site internet pour l'affichage des profils du marqueur et de l'arbitre je vais utiliser la librairie « phpqrcode » qui permet de générer une image grâce à un URL. Je vais ensuite pouvoir afficher ses images sur mon site. Ses images je vais les stocker dans le fichier images/qrcode/ que je vais devoir créer.

2.2 Analyse fonctionnelle

2.2.1 Authentification

2.2.1.1 Description

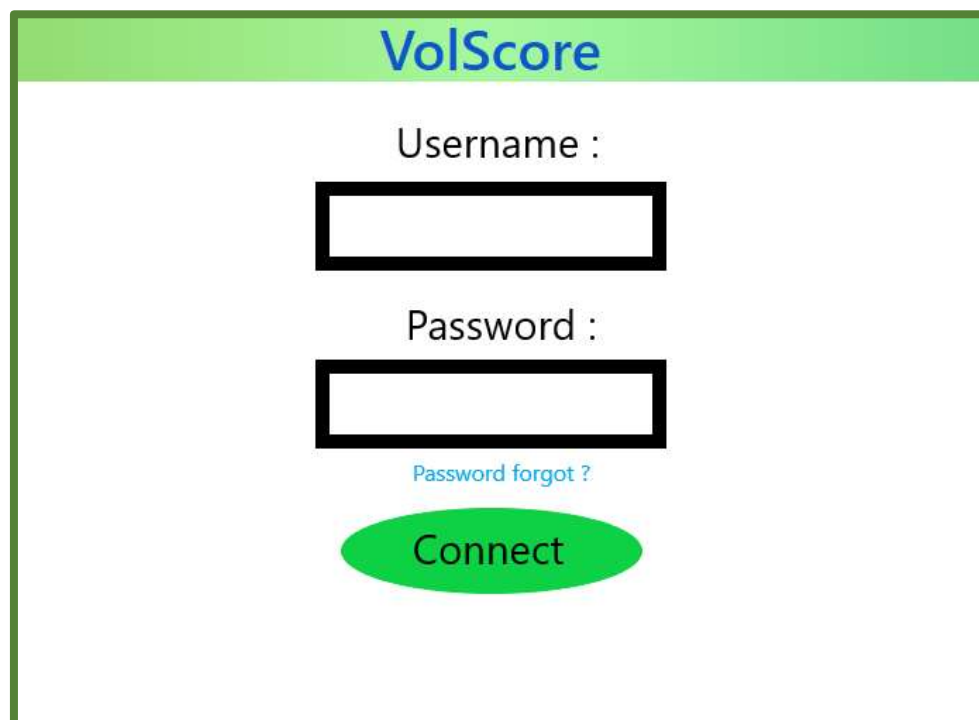
En tant qu'utilisateur de VolScore

Je veux pouvoir m'authentifier

Pour que l'application me présente les données et les actions correspondant à mon rôle

2.2.1.2 Test d'acceptance

Connexion	Dans la page de login, lorsque j'inscris mon username et mdp (correctement) Quand je clique sur le bouton me connecter Je me connecte et arrive sur la page d'accueil, avec l'indication de l'utilisateur (home-identifié.jpg)
Mauvaise Connexion	Lorsque j'inscris mon username et mdp (avec une erreur quelque part) Quand je clique sur le bouton me connecter Je ne me connecte pas et reste sur la page de connexion avec une alerte qui s'affiche
Réinitialisation de mot de passe	Lorsque je clique sur "Mot de passe oublié" J'arrive sur la page de réinitialisation du mdp (mailsend.jpg)
Page de réinitialisation de mot de passe	Dans le message reçu ma boîte mail, Lorsque je clique sur le lien contenu dans le mail J'arrive sur la page de réinitialisation (newpassword.jpg)
Forcer URL	Lorsque je change l'url en haut Quand j'appuie sur enter La page reconnaît que je ne suis pas connecté et me renvoie à la page Authentification
Démarrage	Dans mon navigateur web Quand je mets l'adresse de l'app dans la barre d'adresse J'arrive sur la page de login (auth.jpg)
Réinitialisation de mot de passe	Dans la page de réinit de mdp, Quand je mets mon email et que je clique OK Je reçois un mail pour réinitialiser mon mot de passe
Changement ok	Dans la page de réinit, Quand j'inscris mon nouveau mot de passe et que je valide Je retourne au login et je peux désormais me connecter a mon compte avec le nouveau mot de passe
Compte désactivé	Dans la page de login, avec les bons credentials pour un utilisateur désactivé, Quand je clique OK Je reste sur la page avec un message "compte désactivé"



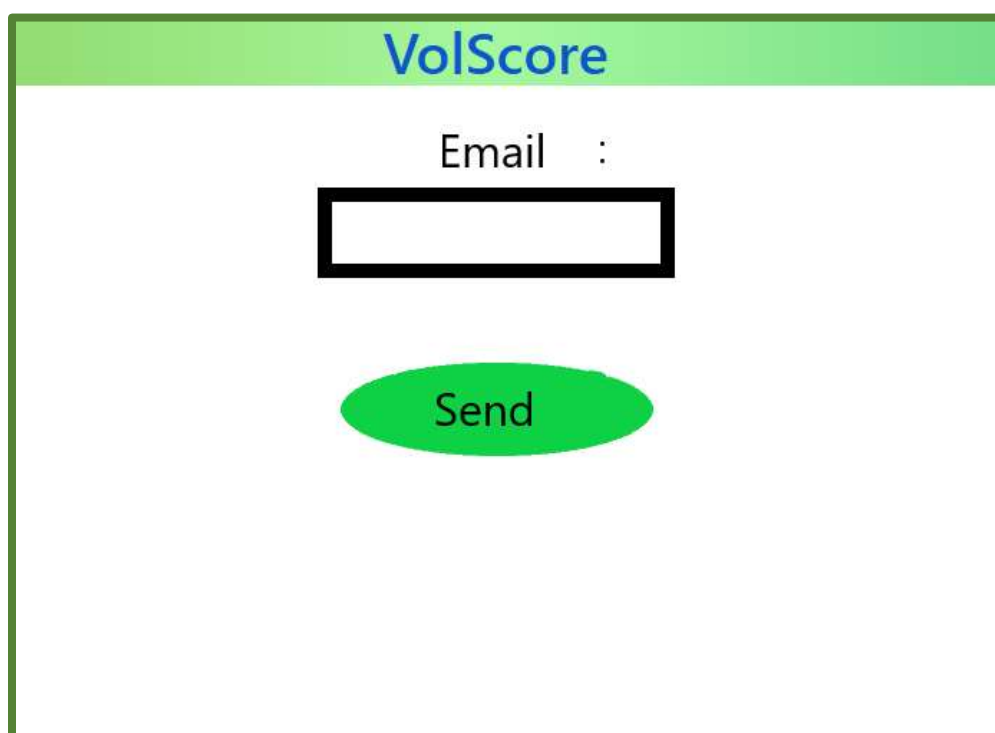
VolScore

Username :

Password :

[Password forgot ?](#)

Connect



VolScore

Email :

Send

2.2.2 Gestion d'utilisateur

2.2.2.1 Description

En tant qu'administrateur de VolScore

Je veux pouvoir gérer l'ensemble des utilisateurs

Pour avoir un control total sur la gestion des comptes de VolScore

2.2.2.2 Test d'acceptance



Page gestion de compte	Dans la page d'accueil, Quand je clique sur le lien "comptes" Je vois seulement la liste des utilisateurs (gestion de comptes.jpg)
Page création de user	Lorsque je rentre dans la page créer un compte et que je renseigne: * Un nom unique * Un numéro de téléphone unique * Un email unique * Un rôle Quand je soumetts le formulaire

	Je retourne à la liste des utilisateurs avec un message d'alerte (list-message.jpg)
Page profil (vue utilisateur admin)	Lorsque je clique sur un user qui est dans la liste J'arrive sur la page de son profil Je vois ses informations avec son historique + un bouton qui permet de désactiver le compte ou l'activer (profileVueAdmin.jpg)
Menu pour admin	Dans la home page, connecté avec un rôle admin, Il y a un lien "comptes" dans la barre de menu (home-connecté.jpg)
Création	Dans la liste des comptes, quand je clique "Créer" J'arrive à la page de création de compte (création de compte.jpg)
Activer/Désactiver	Dans la page de profil en tant qu'admin, Quand je clique le bouton de changement de status, Je reviens sur la page avec le nouveau status
Email d'accueil	Dans la page de création, Quand j'ai créé un nouvel utilisateur Un email lui est envoyé, contenant un lien de réinitialisation de mdp

VolScore

Didier Mareto

Marqueur - Arbitre

Status : Actif  

Historique :

Match Data

VolScore

Didier Mareto

Marqueur - Arbitre

Status : Desactivé ☒ ☐

Historique :

Match Data

VolScore

Créer +

Mathieu - Marqueur
Didier - Arbitre
Alex - Admin
XXXX
XXXX

VolScore

Didier

[Equipes](#)

[Matches](#)

[Comptes](#)

© ETML 2023

VolScore

Username :

Telephonnie :

Email :

Rôle : ☒

Compte créer +

Mathieu - Marqueur
Didier - Arbitre
Alex - Admin
XXXX
XXXX

2.2.3 Marquage

2.2.3.1 Description

En tant que marqueur

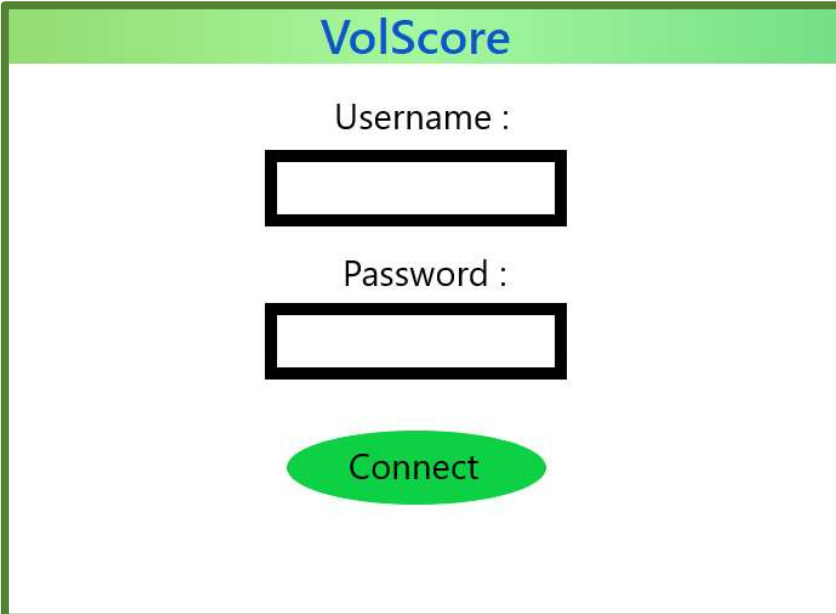
Je veux pouvoir faire le marquage d'un match qui a lieu le jour même

Pour pouvoir inscrire les données du match

2.2.3.2 Test d'acceptance

Bouton "Marquer"	Lorsque je suis sur la liste des matchs avec un compte avec le rôle "Marqueur" Quand je défile sur un match du jour Un bouton Marquer est affiché
Bouton "Marquer" avec mauvais rôle	Lorsque je suis sur la liste des matchs avec un compte avec le rôle "Admin" ou "Arbitre" Quand je défile sur un match du jour Un bouton Marquer n'est pas affiché
Bouton "Marquer" mauvais jour	Lorsque je suis sur la liste des matchs avec un compte avec le rôle "Marqueur" Quand je défile sur un match du qui n'est pas pour aujourd'hui Un bouton Marquer n'est pas affiché
Authentification fin de match	Lorsque je finis de marquer les points pour un match Quand je clique sur le bouton continuer de la fin du dernier set Une Authentification survient pour vérifier que la personne est bien le marqueur
Validation	Lorsque le marqueur s'authentifie On arrive sur la page de signature de l'arbitre
Double marqueur	Lorsqu'un match est en cours Quand je me connecte avec un autre compte avec rôle "Marqueur" Le match en cours ne possède pas de bouton "Marquer"
Reprise	Lorsque le marqueur quitte application Quand il revient sur la liste des matches Il a un bouton "reprendre le marquage"

Matches				Rôle : Marqueur	
Numéro	Recevante	Visiteur	Score	Action	
1	Froideville	Ecublens	3-0		
2	Yverdon	Lutry	2-3		
3	LUC	Littoral	1-3		
7	Froideville	Froideville		Marquer	Modifier
8	Lutry	Littoral		Modifier	
9	Lutry	Yverdon		Modifier	
10	Lutry	Yverdon		Marquer	Modifier



The image shows a login form for 'VolScore'. It has a green header bar with the text 'VolScore' in blue. Below the header, there is a label 'Username :' followed by a rectangular input field. Below that is a label 'Password :' followed by another rectangular input field. At the bottom of the form is a green oval button with the text 'Connect' in black.



The image shows a signature form for 'VolScore'. It has a green header bar with the text 'VolScore' in blue. Below the header, there is a bold instruction: 'Introduisez votre mot de passe en guise de signature de la feuille de match'. Below this instruction is a label 'Password :' followed by a rectangular input field. At the bottom of the form is a green oval button with the text 'Signer' in black.

2.2.4 Arbitrage

2.2.4.1 Description

En tant qu'arbitre

Je veux pouvoir m'annoncer pour l'arbitrage d'un match au moment de son démarrage

Pour pouvoir m'enregistrer dans le match en tant qu'arbitre

2.2.4.2 Test d'acceptance

Sélection Arbitre	Lorsqu'un marqueur lance un match Quand il s'authentifie
-------------------	---

	L'arbitre peut s'annoncer en se sélectionnant dans la liste déroulante des arbitres
Authentification Arbitre	Lorsqu'un arbitre a été sélectionner Quand on valide la sélection Une authentification survient pour valider l'arbitre
Fin de match	Lorsqu'un match est terminé Quand le marqueur valide sont compte Une authentification survient encore pour revalider le compte de l'arbitre
Validation	Lorsque l'arbitre s'authentifie Quand il valide son compte Une signature liée au match et a l'arbitre est générée dans la base de donnée
Pas de Validation	Lorsque l'arbitre quitte l'authentification Quand on veut revenir sur le match La page ramène vers l'Authentification de l'arbitre

VolScore

Selection Arbitre pour le match X

Didier

Selectionner



The image shows a login interface for 'VolScore'. At the top, the name 'VolScore' is displayed in blue text on a light green background. Below this, the instruction 'Introduisez votre mot de passe en guise de signature de la feuille de match' is written in bold black text. Underneath the instruction, the label 'Password :' is followed by a rectangular input field with a thick black border. Below the input field is a green oval button with the word 'Signer' in black text.

2.2.5 Feuille de match

2.2.5.1 Description

En tant qu'administrateur

Je veux pouvoir consulter la feuille d'un match terminé

Pour m'assurer de son bon déroulement

2.2.5.2 Test d'acceptance


QR Code Arbitre	Lorsque je scan avec un téléphone le QR Code de l'arbitre Quand le site valide l'URL L'URL afficher sur le téléphone est la page de profil de l'arbitre
QR Code Marqueur	Lorsque je scan avec un téléphone le QR Code du marqueur Quand le site valide l'URL L'URL afficher sur le téléphone est la page de profil du marqueur
Affichage Changement	Lorsque je consulte une feuille de match Quand j'arrive sur la page Les changements de joueur son correcte et afficher comme sur une feuille de match officielle
Affichage bouton "Consulter"	Lorsque je suis connecté avec un compte admin Quand je regarde un match qui a été terminé et valider Un bouton "Consulter" s'affiche et nous amène a la feuille de match

Affichage bouton
"Consulter"

Lorsque je suis connecté avec un compte qui n'est pas admin


Quand je regarde un match qui a été terminé et valider

Il n'y a aucun bouton afficher ou action possible avec



Match de Championnat
Niveau R
Catégorie M

Numéro 1
Ligue U17




Equipes	Lieu	Salle	Date	Heure
Froideville - Ecublens	Froideville	Salle des Platanes	20 Jan 2023	20:00


Set 1, 11h22-00h00, ? minutes											Set 2, 11h22-00h00, ? minutes											Set 3, 11h23-00h00, ? minutes													
Froideville						Ecublens						Froideville						Ecublens						Froideville						Ecublens					
2	15	9	11	13	5	1	12	14	6	10	5	7	6	5	12	1	13	4	10	6	12	11	1	7	10	6	9	3	4	14	12	11	1	10	6
1	4	5	6	7	10	3	4	5	6	9	11	1	3	5	6	7	9	2	3	4	5	6	8	1	2	4	5	7	11	2	3	6	9	10	11
11	13	20	21	23	24	12	13	14	15	16	17	10	12	13	16	19	22	9	14	15	16	17	21	17	18	21	25			12	13	15			
25												23	24	26				22	24																
Temps morts: 0						Temps morts: 0						Temps morts: 0						Temps morts: 0						Temps morts: 0						Temps morts: 0					

Sanctions	Approbations	Equipes
Froideville	Totaux	Froideville
Set 1	25 - 17	Stewart 10529 12
à 5-5	26 - 24	Lamb 44499 11
Remarques	25 - 15	Joyce 85616 4
	Froideville gagne par 3 à 0	Sellers 50358 14
		Merrill 22132 2
		Conner 23052 5
		Melendez 72345 7
		Estes 45560 15
		Guerrero 45989 9
		Knox 16190 13
		Goodman 97922 3
		Dale 65142 1
		Parrish 63586 10
		Terrell 72265 6
		Stewart 10529 12
		Riddle 34116 4
		Eaton 41709 7
		Woods 32964 10
		Lindsey 98287 14
		Garner 20039 5
		Sykes 33688 3
		Davis 15896 11
		Wise 51632 2
		Parks 63888 1
		Hart 48291 6
		McLaughlin 28182 9
		Bean 75328 12

Marqueur

Arbitre





Marqueur



Arbitre



Matches

Role : Admin

Numéro	Recevante	Visiteur	Score	Action
1	Froideville	Ecublens	3-0	Consulter
2	Yverdon	Lutry	2-3	Consulter
3	LUC	Littoral	1-3	Consulter
7	Froideville	Froideville		
8	Lutry	Littoral		
9	Lutry	Yverdon		
10	Lutry	Yverdon		

2.3 Stratégie de test

Pour tester mon travail je vais à la fin de chaque user stories effectuer tous les tests d'acceptance. S'il y en a qui ne fonctionne pas, le corriger et ensuite re-effectuer tous les tests d'acceptance jusqu'à que tout soit corrigé et fonctionne. A chaque fois je

vais effectuer les tests d'acceptance de chaque user story effectuer auparavant pour voir si quelque chose a été cassé.

Pendant le Sprint Review lors d'un RDV avec mon maître de projet « Mr Carrel » sur son ordinateur. Prendre la dernière version sur GitHub, lancer le site et ensuite étape par étape faire les tests d'acceptance.

2.4 Risques techniques

Les risques techniques pour le TPI sont presque inexistants. Je connais bien mon sujet, PHP, HTML, CSS et JS. Plein de points sur le cahier des charges ont déjà été fait lors de mes projets perso. Le seul risque existant est le temps, s'il n'y a aucun bug ou perte de temps ça devrait bien se passer.

2.5 Environnements

2.5.1 Choix du matériel

Le matériel utilisé sont les PC de l'ETML :

- PC Dell
- 2 écrans Dell
- Clavier + Souris

2.5.2 Systèmes d'exploitation

Windows 10

2.5.3 Logiciel et outils

DBeaver

J'ai choisi avec mon chef de projet DBeaver, un outil qui permet de créer des bases de données et de les gérer. Cet outil est simple d'utilisation et j'aime bien l'option de pouvoir voir le ER Diagram ce qui aide pour la compréhension de la base de données

Github

Outil qui me permet de stocker mes fichiers en ligne et qui est très efficace.

Visual Studio Code

Un des meilleurs outils pour la programmation de HTML, CSS, PHP et JS à mon avis et c'est pour cela que j'utilise. L'option de débogage qui peut être intégrée qui est très utile.

IceScrum

Outil de gestion de projet Agile.

3 Réalisation

3.1 Installation

- Git 2.45.0
- Choco 1.89.0
- PHP 8.3.4
- MySQL 8.3.0
- DBeaver 24.0.4

Choco est à jour il prendra toujours la dernière version disponible. Cependant il ne les met pas à jour ce qui faudrait mettre à jour.

3.1.1 Git

Cloner le repos

```
git clone https://github.com/XCarrel/Volscore.git
```

3.1.2 Choco

Lancer un CMD avec les droits admins

```
Set-ExecutionPolicy Bypass -Scope Process -Force;  
[System.Net.ServicePointManager]::SecurityProtocol =  
[System.Net.ServicePointManager]::SecurityProtocol -bor 3072; iex ((New-Object  
System.Net.WebClient).DownloadString('https://community.chocolatey.org/install.  
ps1'))
```

3.1.3 PHP

Installer PHP grâce à choco

```
choco install php
```

3.1.4 MySQL

Installer MySQL grâce à choco

```
choco install mysql
```


Lorsque MySQL est installer (vérifier l'installation avec « mysql -v »)

Effectuer ses commandes pour se connecter au compte root qui est dans le MySQL en local.

```
mysql -u root -p
```

Le mot de passe devrait être « » ou « root »

Une fois connecter lancer le script SQL qui se trouve dans le git depuis le CMD connecter à root qui va créer la DB.

Ensuite dans les .credentials vous pourrez mettre ses informations

```
<?php
$hostname = 'localhost';
$portnumber = '3306';
$username = 'root';
$password = 'root';
$database = 'volscore';
?>
```

3.1.5 DBeaver

Installer DBeaver

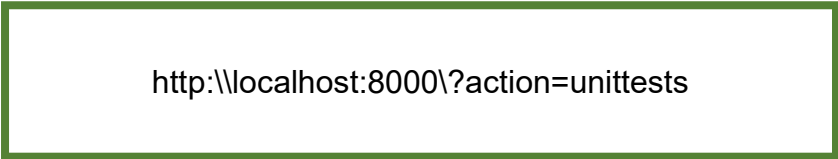
```
choco install dbeaver
```

3.1.6 Lancement du programme

Depuis l'invite de commandes effectuer :

```
php -S localhost :8000
```

Ensuite lancer dans un navigateur



```
http:\\localhost:8000\\?action=unittests
```

3.1.7 Obtenir mot de passe d'application Gmail

Vérifiez que la validation en deux étapes est activée :

- Accédez à votre compte Google.
- Dans la barre latérale gauche, cliquez sur "Sécurité".
- Sous "Connexion à Google", trouvez "Validation en deux étapes" et assurez-vous qu'elle est activée. Si ce n'est pas le cas, suivez les instructions pour l'activer.
- Créez un mot de passe d'application :

Toujours sous la section "Sécurité" de votre compte Google, recherchez la section "Mots de passe des applications".

- Cliquez sur "Mots de passe des applications" (vous devrez peut-être saisir à nouveau votre mot de passe pour confirmer votre identité).
- Dans la page "Mots de passe des applications", choisissez l'application et l'appareil pour lesquels vous voulez générer le mot de passe. Par exemple, vous pourriez choisir "Autre (personnalisé)" et nommer votre application (ex : "PHPMailer").
- Cliquez sur "Générer". Google fournira alors un mot de passe d'application.
- Utilisez ce mot de passe d'application dans votre application tierce :

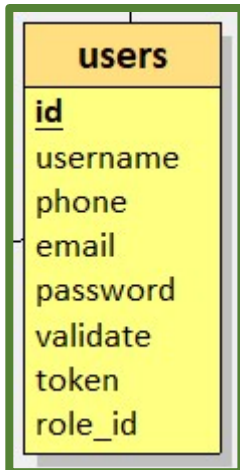
Dans votre application (PHPMailer, par exemple), utilisez ce mot de passe d'application au lieu de votre mot de passe habituel lors de la configuration de l'authentification SMTP.

Assurez-vous de conserver ce mot de passe en sécurité et de ne pas le partager.

3.2 Points de design spécifique

3.2.1 Token

Normalement ont inclus une nouvelle table qui stocke les tokens mais dans la base de données puisqu'on n'a pas besoin d'avoir un historique des tokens généré on préférera l'inclure dans la table users directement.



3.3 Déroulement

3.3.1 Sprints

J'ai reparti mon temps en 4 sprints et ici c'est l'endroit où je vais expliquer le déroulement.

3.3.1.1 Sprint 1

Lors de mon sprint 1 mes objectifs étaient :

- Finir la partie analyse du rapport points 1 et 2
- Les user stories sont définies sur IceScrum. Tests d'acceptance créer sur chaque user stories.
- Les sprints sont définies avec leurs objectifs
- Détails page, base de données et points spécifique des user stories discutée avec chef de projet

Puisque j'ai fait un sprint review avant la fin il y a eu des points qui doivent être retouchés. La partie analyse doit être modifiée telles les maquettes, les tests d'acceptance mais en gros 90% a été fait. La discussion a été faite avec le prof lors de la Sprint Review 1. Mercredi 08.05.2024 doit être suffisant de terminer toutes les modifications à faire (ce mercredi était prévu pour ça)

3.3.1.2 Sprint 2

Lors de mon sprint 2, mes objectifs étaient :

- D'implémenter « Authentification »
- Implémenter une page de « gestion d'utilisateurs » admin.
- Stories « Marquage » en plus.
- Effectuer des tests sur ses fonctionnalités pour pouvoir les valider.

Au final :

J'ai pu finir l'Authentification et valider cette story.

Gestion des comptes n'a pas été validée.

Marquage n'a pas pu être fini.

Authentification	Gestion des comptes	Marquage
------------------	---------------------	----------

3.3.1.3 Sprint 3

3.3.1.4 Sprint 4

3.3.2 Bilan de la gestion du temps

3.3.3 Stories

3.3.3.1 Authentification

Pour l'Authentification c'est une option qui existe sur presque chaque site internet. Moi qui avais déjà réalisé une authentification ça a été plus simple qu'une personne qui ne l'a pas fait. J'avais juste à copier et modifier et l'adapter au MVC (ce qui a pris plus de temps que prévu). La complexité de cette user story se répartit en :

- Comptes users
- MVC
- Envois de mail

Pour les comptes users :

Les users doivent tous être uniques et on doit pouvoir avoir plusieurs façons de récupérer un user. De part son ID, son Token, son Mail, son Username pratiquement tous ses attributs car ils sont presque tous uniques. Ce qui a rendu la tâche plus longue et plus compliquée.

Pour le MVC :

Quand je parle de MVC ce n'est pas la complexité du modèle. La complexité est due à mon choix d'avoir repris mon code d'un autre projet qui a dû être réadapté ce qui m'a fait beaucoup d'erreur et plus long à faire.

Envois de mail :

Ça aura dû être la partie la plus compliqué en apparence mais puisque j'ai réadapté un code a moi et que je l'avais déjà fait c'était une des plus simples. La méthode na pas été très compliqué à convertir. En utilisant PHPMailer qui est une librairie simple d'utilisation ça m'a permis de le faire rapidement et bien fait.

3.3.3.2 Gestion des comptes

Pour la gestion des comptes l'expression « Jeu d'enfant » est le terme a utilisé. Il n'y avait pas vraiment de complexité, seulement besoin de suivre mon plan pour cette user story et ça se faisais petit à petit. Alors je dis que c'était simple mais c'est je pense à mon avis la plus grande des user stories que j'avais, simple mais long. Pour cette user story j'ai eu beaucoup de SQL et parfois des vues à effectuer, pour gagner du temps sur ses tâches qui prennent normalement énormément de temps j'ai utilisé ChatGPT. Mais au final l'user story que je pensais aussi simple a finis par être celle qui n'a pas été valider lors du SR, car j'ai mal effectué mes tests.