



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	8
2.1.3	Authentification	9
2.1.4	Mails	9
2.1.5	Rôle	9
2.1.6	Profil	9
2.1.7	Vérification de compte	10
2.1.8	Signature	10
2.1.9	QR Code	10
2.2	Analyse fonctionnelle	10
2.2.1	Authentification	10
2.2.2	Gestion d'utilisateur	13
2.2.3	Marquage	15
2.2.4	Arbitrage	17
2.2.5	Feuille de match	18
2.3	Stratégie de test	19
2.4	Risques techniques	20
2.5	Environnements	20
2.5.1	Choix du matériel	20
2.5.2	Systèmes d'exploitation	20
2.5.3	Logiciel et outils	20
3	Réalisation	21
3.1	Installation	21
3.1.1	Git	21
3.1.2	Choco	21
3.1.3	PHP	21
3.1.4	MySQL	21
3.1.5	DBeaver	22
3.1.6	Lancement du programme	22

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.

Commenté [AG1]: Le concept complet avec toutes ses annexes :

Au minimum :

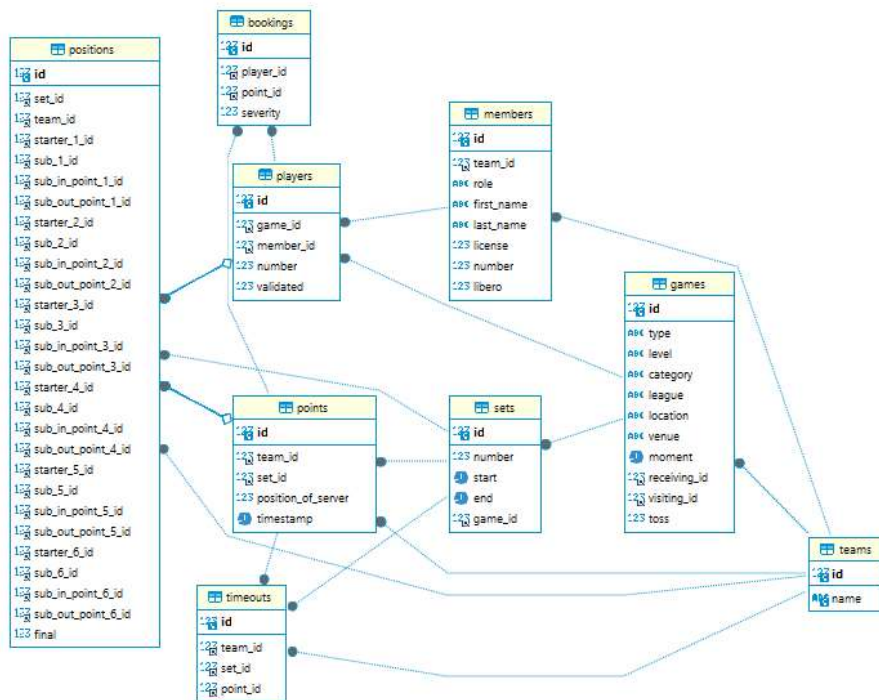
- Un ou plusieurs schémas de contexte montrant le système dans son environnement d'utilisation, ainsi que ses utilisateurs. Ce type schéma doit être accompagné d'explications textuelles
- Un ou plusieurs schémas d'architecture montrant la structure interne du système. Ce type schéma doit être accompagné d'explications textuelles
- Un modèle conceptuel des données, accompagné d'une explication pour chaque entité/attribut possédant une particularité.

Générez les images à partir des applications utilisées. N'ayez recours à la capture d'écran que s'il n'y a pas d'autre moyen de faire.

Par exemple :

- Multimédia : carte de site, ~~maquettes papier~~, story board préliminaire, ...
- Bases de données : interfaces graphiques, modèle conceptuel.
- ~~Programmation : interfaces graphiques, maquettes, analyse fonctionnelle...~~ Ceci est dans l'analyse fonctionnelle ci-dessous
- ...

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.

Positions : La table positions est ce qui nous permet de gérer principalement tous les points spécifiques d'un match seulement avec le set et la team « équipe ». La table position est grande et il y a beaucoup de points dedans ce qui aurait pu être optimiser grâce à une autre table qui prends les positions à l'unité.

Points : La table points stocke tout ce qui est en sujet des points. Cette table est très utile car on y intègre la position du server qui aurait été compliquer d'avoir différemment.

Players : La table players est une table qui stocke les joueurs qui est attaché a la table members.

Members : Dans cette table on stocke les informations plus personnelles d'un joueur. Par exemple on stockera les infos d'une personne qu'on lira a un joueur.

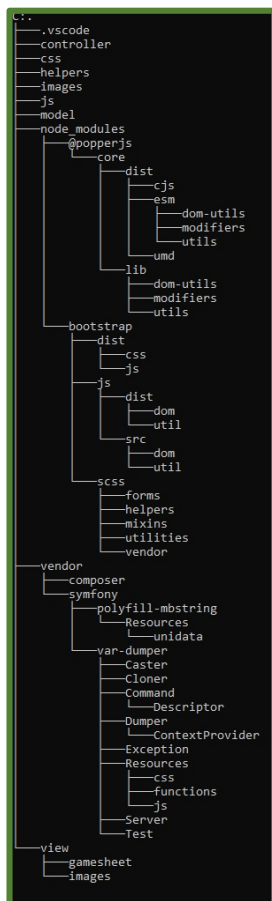
Bookings : Cette table stocke tout ce qui est en sujet des sanctions, cartons jaune, rouge etc ..

Games : La game est une partie qui elles stocke tous les sets avec tous ses joueurs

Teams : Cette table teams « équipe » stocke les joueurs de l'équipe

Sets : Ici on stocke les sets d'un jeu. On peut grâce a ca avoir plusieurs partie dans un jeu et avoir les informations par rapport a un jeu précis.

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 :

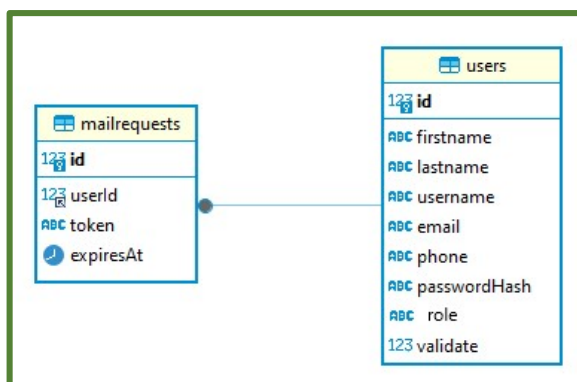


Figure 2 Ajout de DB pour l'authentification

2.1.4 Mails

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

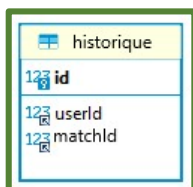
2.1.5 Rôle

Comme dans le point précédant l'image de la DB présente comment implémenter des users et dans cette table on y voit « rôle ». On peut le représenter de plein de façons : 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 serra soit arbitre ou marqueur. La signature serra 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

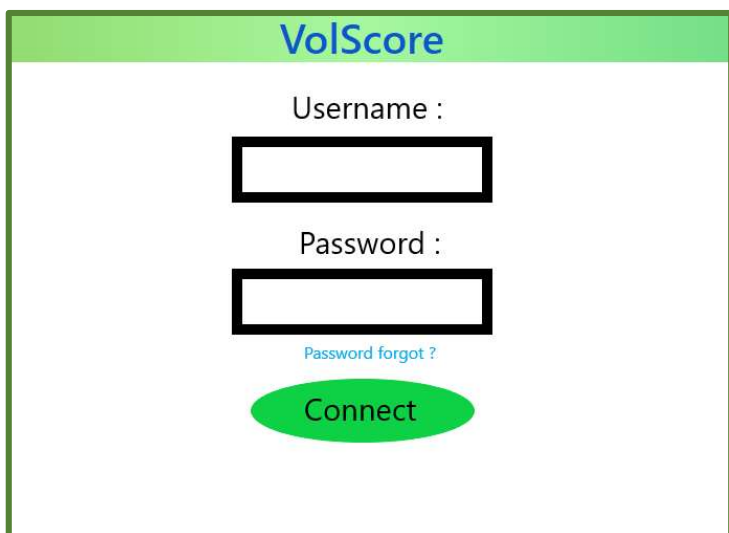
2.2.1.1 Description

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	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
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" Quand j'inscris mon e-mail lié à mon compte VolScore Je reçois un mail pour réinitialiser mon mot de passe
Page de réinitialisation de mot de passe	Lorsque je clique sur le mail Quand j'inscris mon nouveau mot de passe et que je valide Je peux désormais me connecter à mon compte avec le nouveau mot de passe
Mot de passe pas pareil	Lorsque j'inscris mes nouveaux mots de passe faux Quand je clique sur valider Je reste sur la page qui met un alerte
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



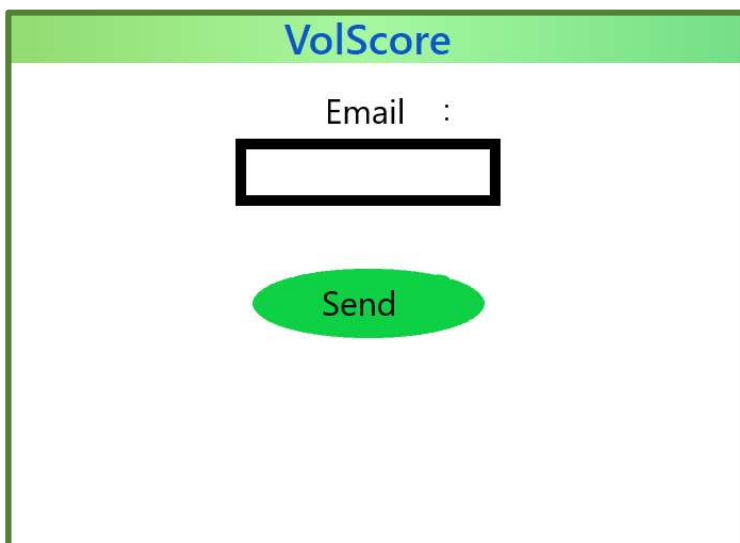
VolScore

Username :

Password :

[Password forgot ?](#)

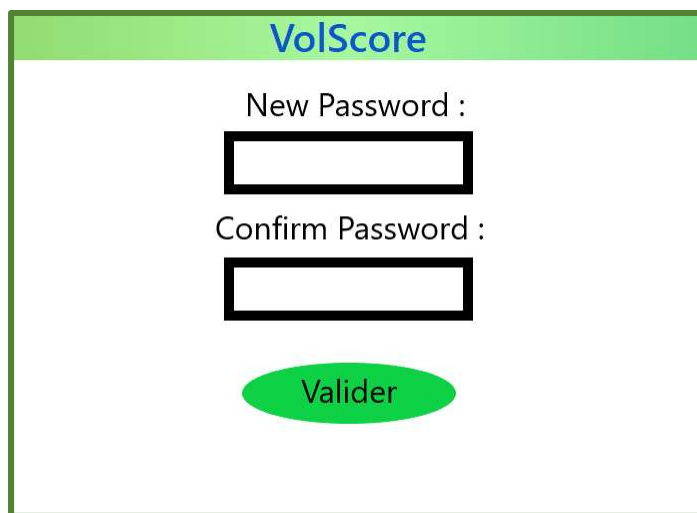
Connect



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 (vue utilisateur non admin)	Lorsque je rentre dans la page de gestion de compte Quand je suis sur la page Je vois seulement la liste des utilisateurs
Page gestion de compte (vue utilisateur admin)	Lorsque je rentre dans la page de gestion de compte Quand je suis sur la page Je vois la liste des utilisateurs + un bouton pour créer un user
Page création de user	Lorsque je rentre dans la page créer un compte avec un compte admin Quand j'inscris les infos du user avec un rôle précis Le compte se crée, on peut se connecter avec et son rôle lui est bien affecter
Page profil (vue utilisateur non admin)	Lorsque je clique sur un user qui est dans la liste Quand j'arrive sur la page de son profil Je vois seulement ses informations avec son historique
Page profil (vue utilisateur admin)	Lorsque je clique sur un user qui est dans la liste Quand 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
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

VolScore

Didier Mareto

Marqueur - Arbitre

Historique :

Match Data

VolScore

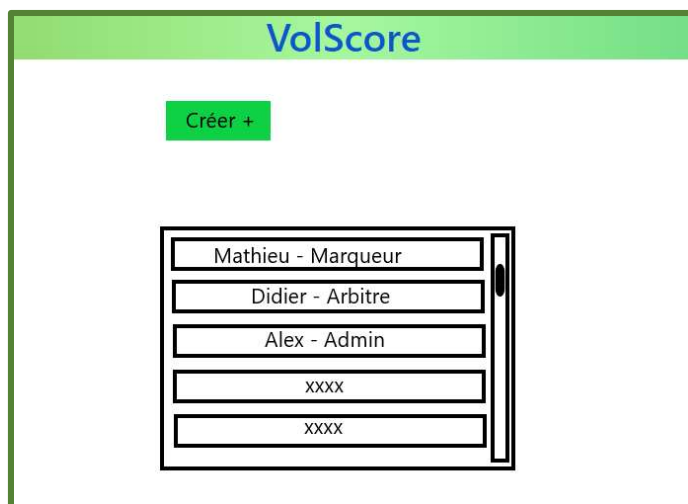
Didier Mareto

Marqueur - Arbitre

Historique :

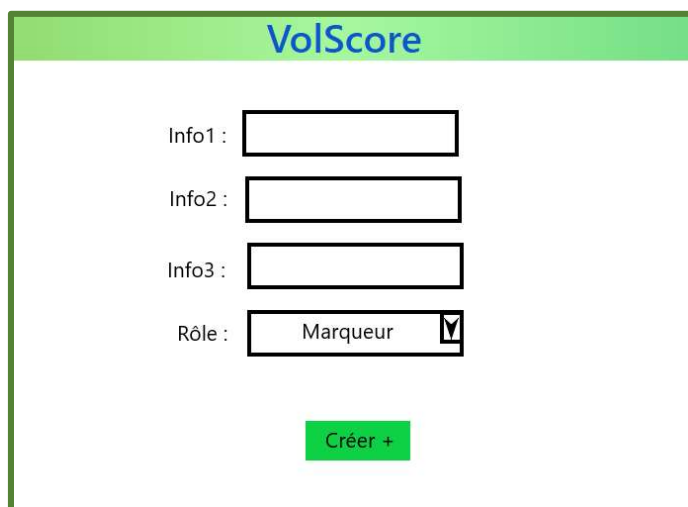
Activer Desactiver

Match Data



The screenshot shows the VolScore application interface. At the top, there is a green header with the text "VolScore". Below the header, there is a green button labeled "Créer +". In the center, there is a list of users displayed in a table-like structure with a vertical scrollbar on the right. The list contains the following entries:

Mathieu - Marqueur
Didier - Arbitre
Alex - Admin
xxxx
xxxx



The screenshot shows the VolScore application interface for creating a new user. At the top, there is a green header with the text "VolScore". Below the header, there are four input fields labeled "Info1 :", "Info2 :", "Info3 :", and "Rôle :". The "Rôle :" field has a dropdown menu with "Marqueur" selected. At the bottom, there is a green button labeled "Créer +".

2.2.3 Marquage

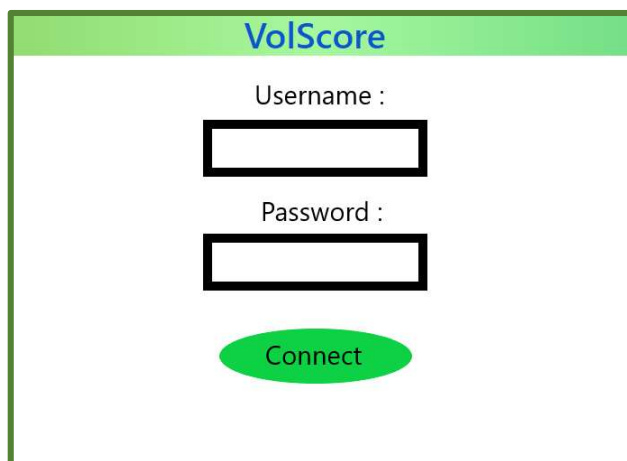
2.2.3.1 Description

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 Quand il valide sa présence Une signature liée au marqueur et au match survient dans la base de donnée
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"
Pas de Validation	Lorsque le marqueur quitte l'authentification Quand on veut revenir sur le match La page ramène vers l'Authentification du marqueur

Matches				Role : Marqueur	
Numéro	Recevable	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



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 son 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 à 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

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

Niveau R

Catégorie M


Championnat

R

M

Numéro 1

Ligue U17



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

Set 1, 1Th22-00Q00, 7 minutes

Froidville						Ecublens					
2	15	9	11	13	5	1	3	5	6	7	9
1	4	5	6	7	10	2	3	4	5	6	8
11	13	20	21	23	24	12	13	14	15	16	17
25											
Temps morts : 0						Temps morts : 0					

Set 2, 1Th22-00Q00, 7 minutes


Froidville						Ecublens					
1	3	5	6	7	9	2	3	4	5	6	8
10	12	13	16	19	22	9	14	15	16	17	21
23 24 26						22 24					
Temps morts : 0						Temps morts : 0					

Set 3, 1Th23-00Q00, 7 minutes


Froidville						Ecublens					
7	10	6	9	3	4	14	12	11	1	10	6
1	2	4	5	6	7	11	2	3	6	9	10
17 18 21 25						12 13 15					
Temps morts : 0						Temps morts : 0					

Sanctions		Approbations		Equipes	
Froidville Ecublens		Total		Froidville Ecublens	
Set 1		25 - 17		Stewart 10529 12	
à 5-5				Lamb 44499 11	
Remarques		26 - 24		Joyce 85616 4	
		26 - 15		Sellers 50358 14	
				Merrill 22132 2	
				Conner 23052 5	
				Melendez 72345 7	
				Eistes 45500 15	
				Guerrero 45989 9	
				Knox 16190 13	
				Goodman 97922 3	
				Dale 65142 1	
				Parnish 63586 10	
				Terrell 72265 6	
				Stewart 10529 12	

Marqueur



Arbitre



Matches

Numéro	Recevant	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		

Role : Admin

2.3 Stratégie de test

Commenté [AG2]:

Décrire quels sont les MOYENS utilisés pour faire les tests, ne pas décrire les tests à effectuer !!!

Décrire la stratégie globale de test :

- types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
- les moyens à mettre en œuvre.
- couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).
- données de test à prévoir (données réelles ?) **et comment elles seront mises en place.**
- les testeurs extérieurs éventuels.

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 ça fonctionne.

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

3.2 Points de design spécifique

3.3 Dérroulement

3.3.1 Sprints

Actuellement

3.3.1.1 Sprint 1

3.3.1.2 Sprint 2

3.3.1.3 Sprint 3

3.3.1.4 Sprint 4

3.3.2 Bilan de la gestion du temps

Commenté [AG3]: Ce chapitre est constitué de plusieurs sous-chapitre.

Chaque sous-chapitre explique un point de design technique particulier, quelque chose que vous avez dû inventer pour répondre au besoin et qui ne peut pas s'expliquer par de simples commentaires dans le code.

Il s'agit d'explications techniques sur le fonctionnement du système. Les explications sont appuyées par des diagrammes, ou de très brefs éléments de code.

NE PAS mettre ici des pratiques usuelles que tout professionnel de la branche connaît déjà. Par exemple, n'EXPLIQUEZ PAS ICI CE QU'EST LE PATTERN MVC.

Exemple (simplifié à l'extrême) : Protection contre des formulaires mal intentionnés ou modifiés

- Au moment de générer le formulaire, le script php :
 - Concatène les noms de tous les champs contenus dans le formulaire
 - Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue
 - Ajoute un input nommé « CSRF » de type hidden dans le form
- A la réception du POST du formulaire
 - Concatène les noms des indices de \$_POST
 - Calcule un hash SHA256 de la chaîne obtenue
 - Vérifie que la valeur du champ CSRF correspond

1.1.1 ...

1.1.2 ...

1.1.3 ...

Commenté [AG4]: Résumer le déroulement du sprint, le résultat de sa revue, sa retrospective