**V lScore**

Alexander Gaillard – CID4A

02.05.2024 – ETML

TPI Supervisé par Xavier Carrel

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 4](#_Toc167279090)

[1.1 Introduction 4](#_Toc167279091)

[1.2 Objectifs 4](#_Toc167279092)

[1.2.1 Authentification 4](#_Toc167279093)

[1.2.2 Gestion d’utilisateurs 4](#_Toc167279094)

[1.2.3 Marquage 4](#_Toc167279095)

[1.2.4 Arbitrage 4](#_Toc167279096)

[1.2.5 Feuille de match 4](#_Toc167279097)

[1.3 Gestion de projet 5](#_Toc167279098)

[1.4 Planification initiale 6](#_Toc167279099)

[1.4.1 Sprint 6](#_Toc167279100)

[2 Analyse / Conception 7](#_Toc167279101)

[2.1 Concept 7](#_Toc167279102)

[2.1.1 Base de données (À modifier) 8](#_Toc167279103)

[2.1.2 Arborescence des fichiers du code 10](#_Toc167279104)

[2.1.3 Authentification 10](#_Toc167279105)

[2.1.4 Mails 11](#_Toc167279106)

[2.1.5 Rôle 11](#_Toc167279107)

[2.1.6 Profil 11](#_Toc167279108)

[2.1.7 Vérification de compte 12](#_Toc167279109)

[2.1.8 Signature 12](#_Toc167279110)

[2.1.9 QR Code 12](#_Toc167279111)

[2.2 Analyse fonctionnelle 12](#_Toc167279112)

[*2.2.1* Authentification 12](#_Toc167279113)

[2.2.2 Gestion d’utilisateur 15](#_Toc167279114)

[2.2.3 Marquage 18](#_Toc167279115)

[2.2.4 Arbitrage 20](#_Toc167279116)

[2.2.5 Feuille de match 22](#_Toc167279117)

[2.3 Stratégie de test 23](#_Toc167279118)

[2.4 Risques techniques 24](#_Toc167279119)

[2.5 Environnements 24](#_Toc167279120)

[2.5.1 Choix du matériel 24](#_Toc167279121)

[2.5.2 Systèmes d’exploitation 24](#_Toc167279122)

[2.5.3 Logiciel et outils 24](#_Toc167279123)

[3 Réalisation 25](#_Toc167279124)

[3.1 Installation 25](#_Toc167279125)

[3.1.1 Git 25](#_Toc167279126)

[3.1.2 Choco 25](#_Toc167279127)

[3.1.3 PHP 25](#_Toc167279128)

[3.1.4 MySQL 25](#_Toc167279129)

[3.1.5 DBeaver 26](#_Toc167279130)

[3.1.6 Lancement du programme 26](#_Toc167279131)

[3.1.7 Obtenir mot de passe d’application Gmail 27](#_Toc167279132)

[3.2 Points de design spécifique 28](#_Toc167279133)

[3.2.1 Token 28](#_Toc167279134)

[3.3 Déroulement 28](#_Toc167279135)

[3.3.1 Sprints 28](#_Toc167279136)

[3.3.2 Bilan de la gestion du temps 29](#_Toc167279137)

[3.3.3 Stories 29](#_Toc167279138)

# Analyse préliminaire

## 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 arrive à un niveau de fonctionnalité qui soit montrable à la SVRV.

## Objectifs

### 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.

### 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.

### Marquage

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

### 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.

### 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.

## 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.

## 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 reparti 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 |

### 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.

#### **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

#### **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 10H

#### **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

#### **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.

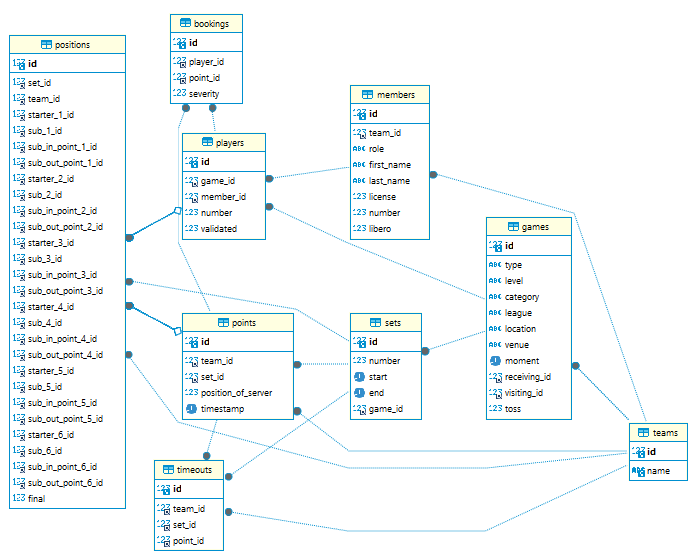
La sprint review se fera vendredi 31.05.2024 à 14H ce qui me laissera 1 jour qui me permettra d’inscrire le bilan du sprint 4, faire des retouches si nécessaire et d’imprimer les dossiers.

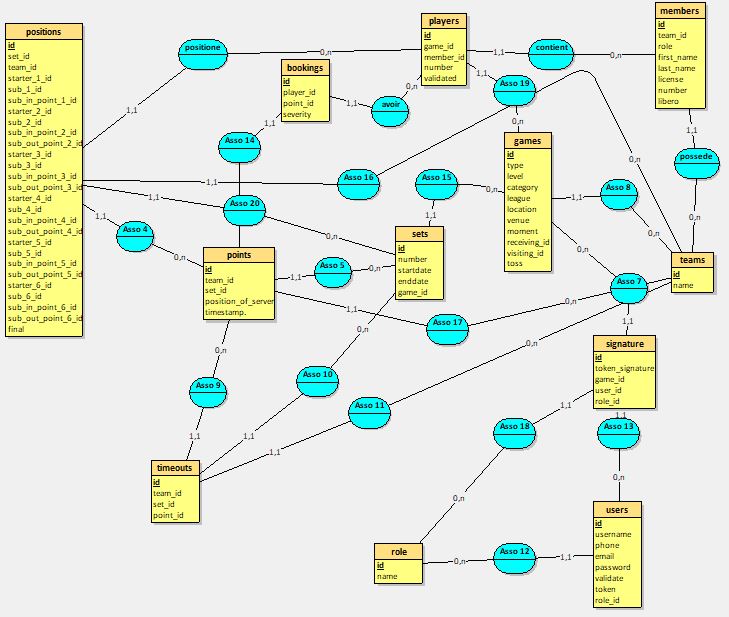
# Analyse / Conception

## Concept

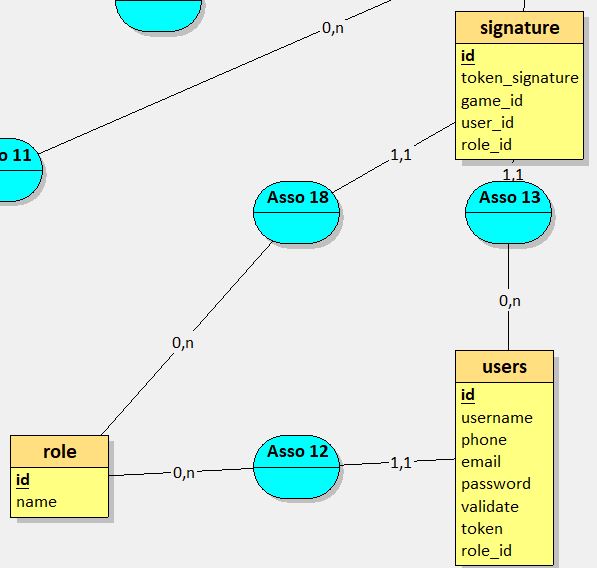
Le but premier de l’application est de pouvoir gérer les match, points, équipes ou sanctions. On doit pouvoir gérer entièrement un match de volley seulement et grâce à cet outil.

### 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 a ce que je fais.

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

### Arborescence des fichiers du code



Figure 1Arborescence des fichiers

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

### Authentification

Pour pouvoir s’authentifier il faut implémenter un moyen de reconnaitre 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 :

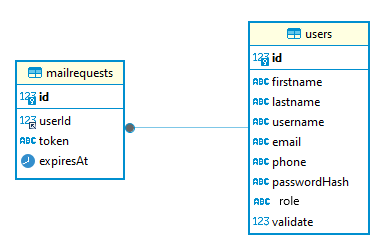


Figure 2Ajout de DB pour l'authentification

### Mails

La table « mailrequest » qu’on voit dans l’image ci-dessus permet de lorsqu’on on envoie un mail retrouvé l’user lier 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 libraire « PHPMailer ». Je fais se 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.

### 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 ».

### Profil

Pour avoir l’historique d’une personne j’ai pensé ajouter une simple table dans la base de données qui serrai 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.

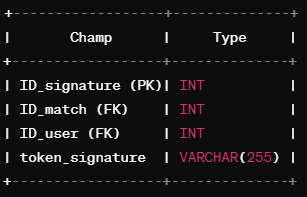


### Vérification de compte

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.

### 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 sois arbitre ou marqueur. La signature serra un genre de UID unique qui mènera vers les données.



### 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.

## Analyse fonctionnelle

### Authentification

#### **Description**

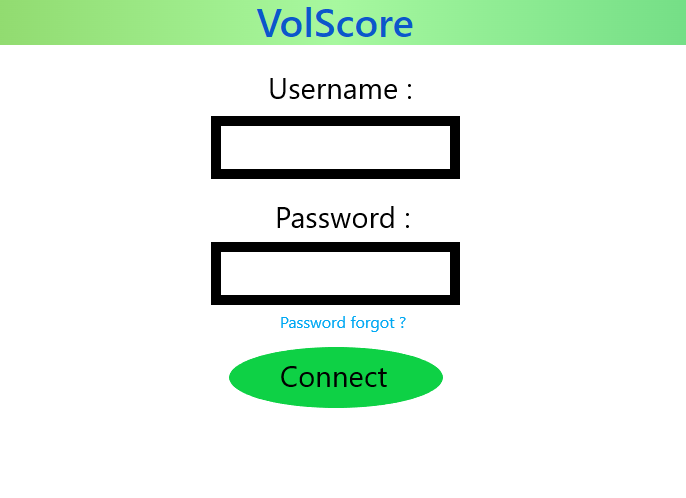
En tant qu'utilisateur de VolScore

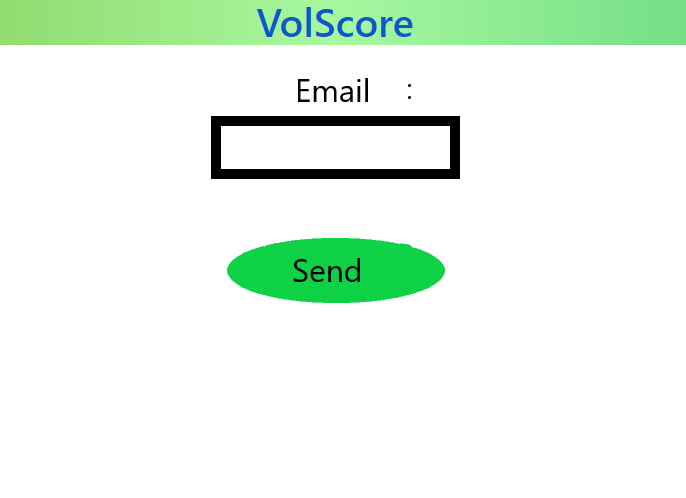
Je veux pouvoir m'authentifier

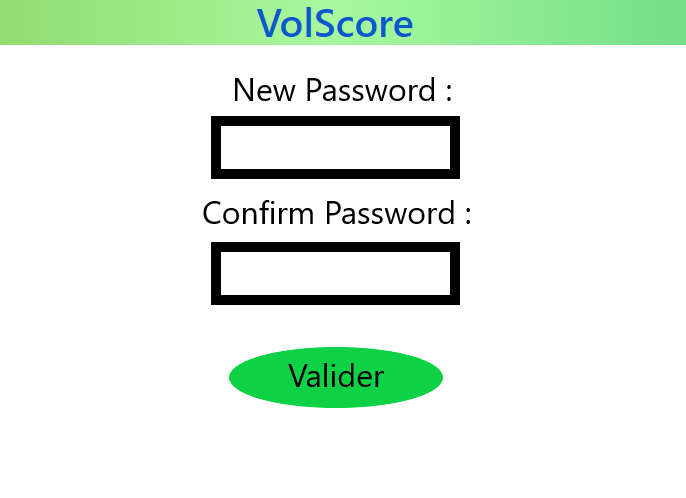
Pour que l'application me présente les données et les actions correspondant à mon rôle

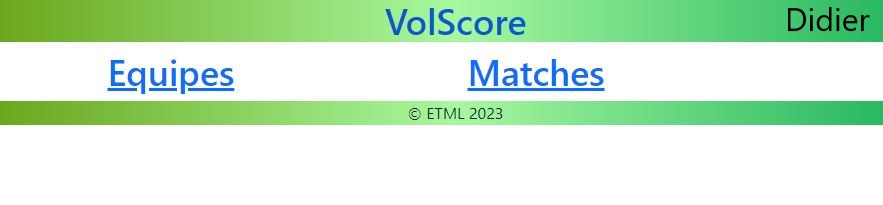
#### **Test d’acceptance**

|  |  |
| --- | --- |
| 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 désacivé,  Quand je clique OK  Je reste sur la page avec un message "compte désactivé" |









### Gestion d’utilisateur

#### **Description**

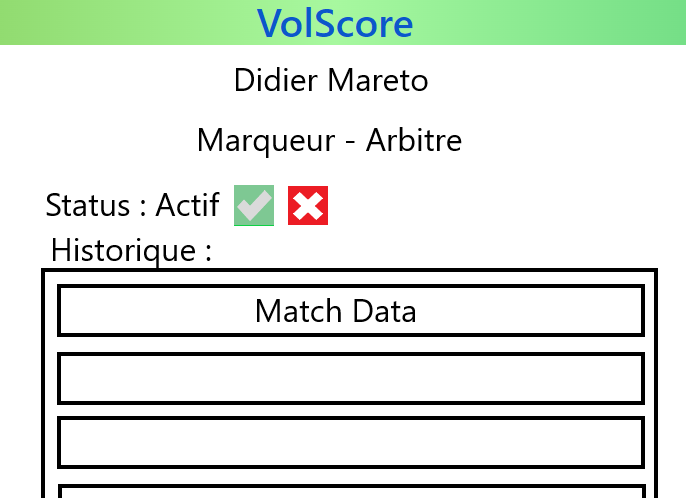
En tant qu'administrateur de VolScore

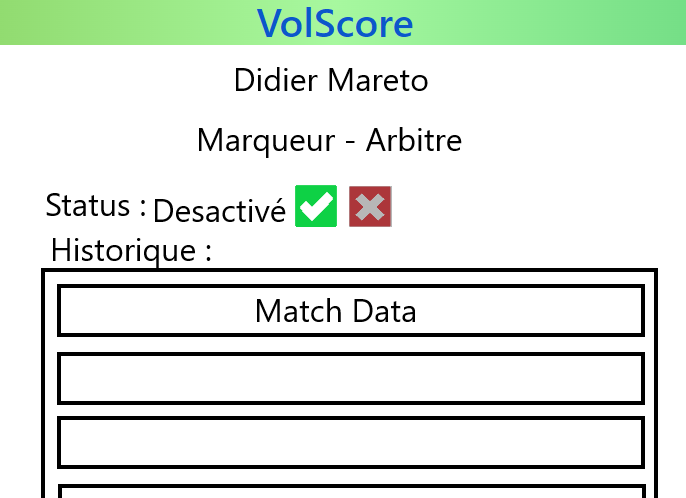
Je veux pouvoir gérer l'ensemble des utilisateurs

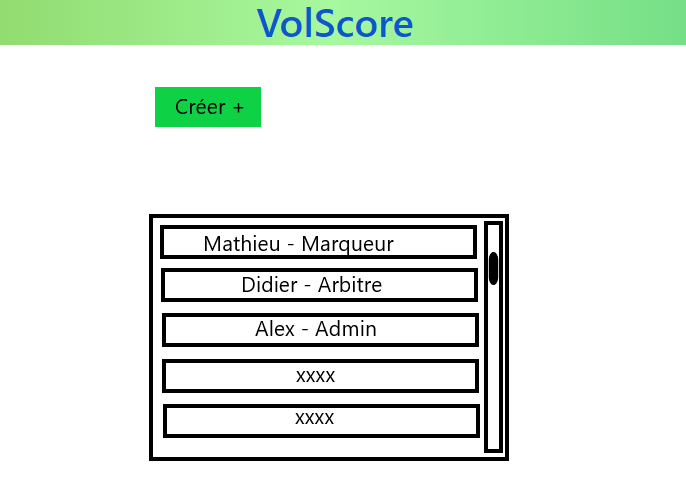
Pour avoir un control total sur la gestion des comptes de VolScore

#### **Test d’acceptance**

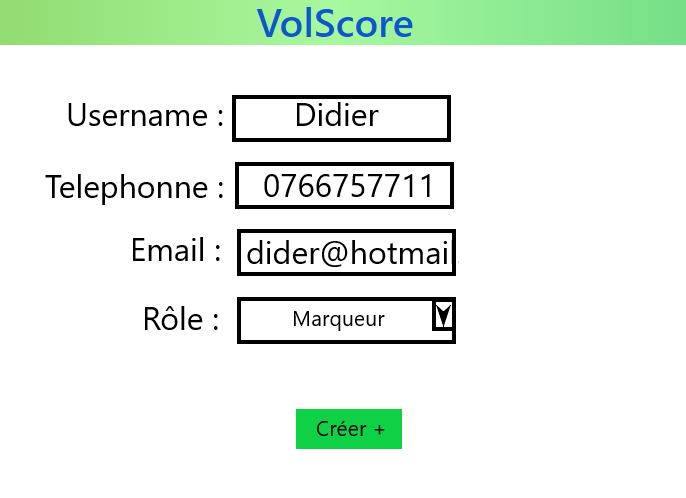
|  |  |
| --- | --- |
| Page gestion de compte | Dans la page d'accueil,  Quand je clique sur le lien "comptes"  Je vois seulement la liste des utilisateurs (gestion de comptes.jpg) |
| Page création de user | Lorsque je rentre dans la page créer un compte et que je renseigne:  \* Un nom unique  \* Un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

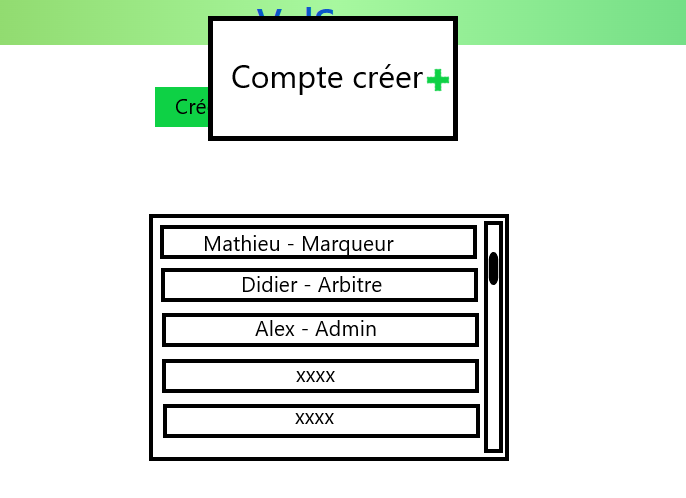












### Marquage

#### **Description**

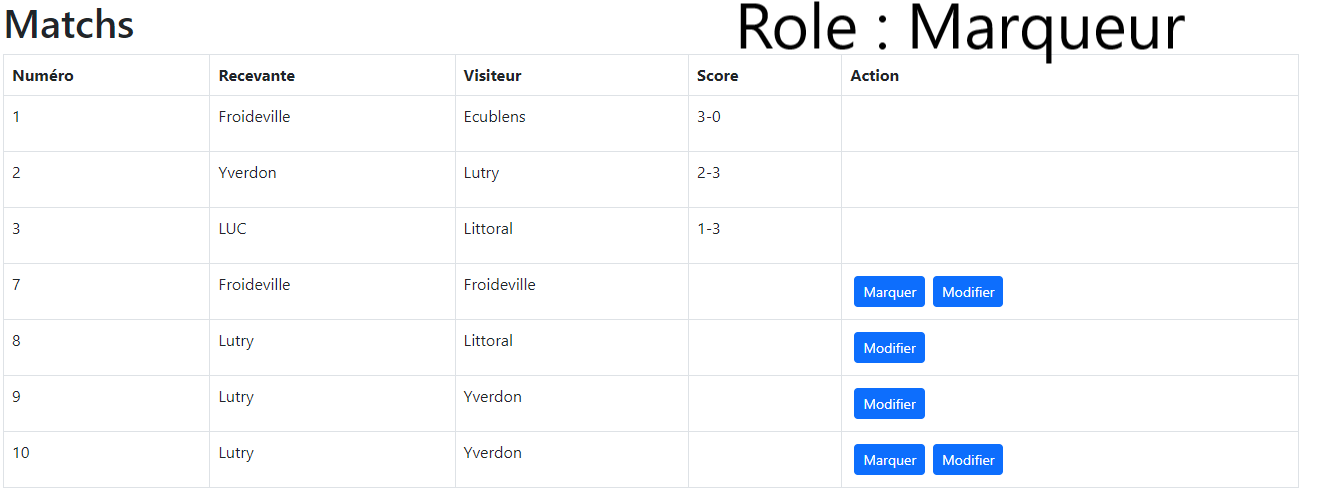
En tant que marqueur

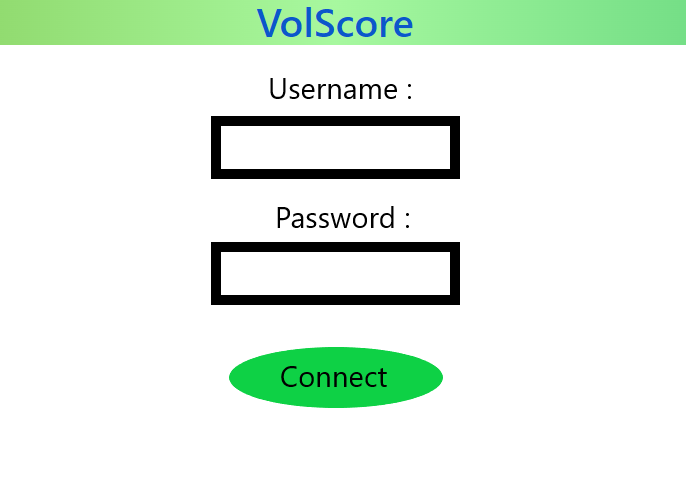
Je veux pouvoir faire le marquage d'un match qui a lieu le jour même

Pour pouvoir inscrire les données du match

#### **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" |







### Arbitrage

#### **Description**

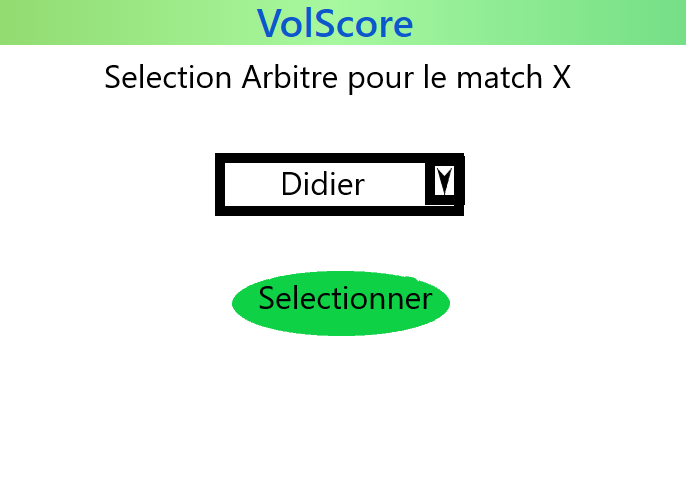
En tant qu'arbitre

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

#### **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 |





### Feuille de match

#### **Description**

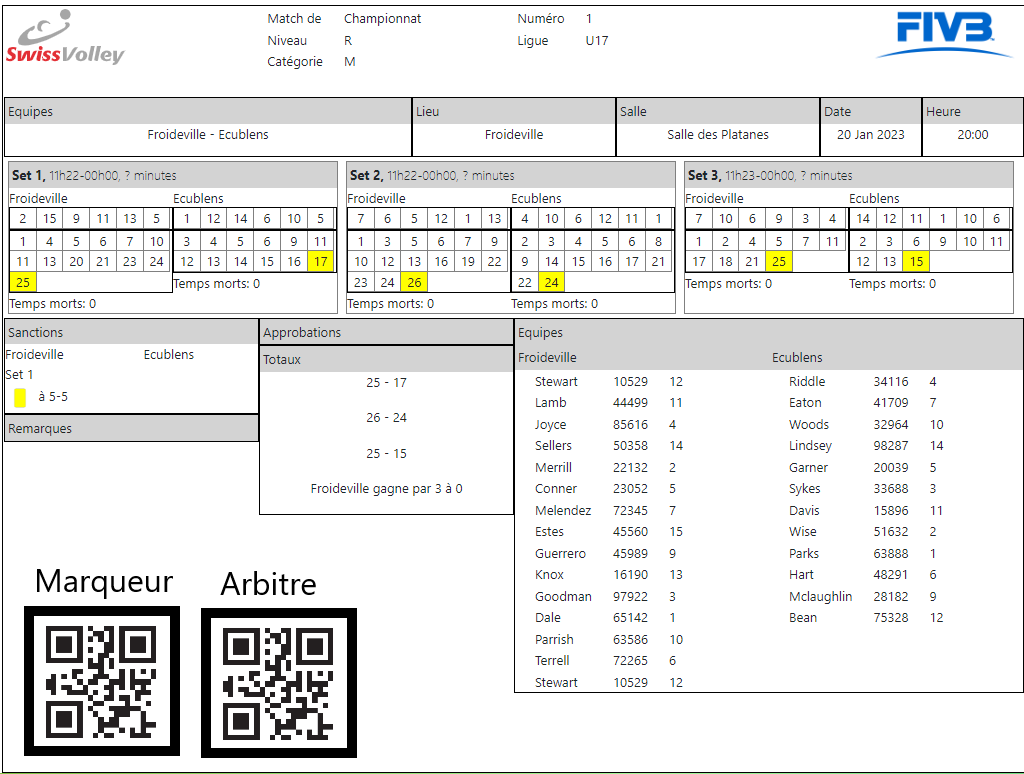
En tant qu'administrateur

Je veux pouvoir consulter la feuille d'un match terminé

Pour m'assurer de son bon déroulement

#### **Test d’acceptance**

|  |  |
| --- | --- |
| QR Code Arbitre | Lorsque je scan avec un téléphone le QR Code de l'arbitre  Quand le site valident 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 |





## 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.

## 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.

## Environnements

### Choix du matériel

Le matériel utilisé sont les PC de l’ETML :

* PC Dell
* 2 écrans Dell
* Clavier + Souris

### Systèmes d’exploitation

Windows 10

### 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’options de pouvoir voire 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 intégrer qui est très utile.

**IceScrum**

Outil de gestion de projet Agile.

# Réalisation

## 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.

### Git

Cloner le repos

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

### 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'))

### PHP

Installer PHP grâce à choco

choco install php

### 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



### DBeaver

Installer DBeaver

choco install dbeaver

### Lancement du programme

Depuis l’invite de commandes effectuer :

php -S localhost :8000

Ensuite lancer dans un navigateur

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

### Configurer l’adresse mail « ADMIN »

#### **Activer la validation en deux étapes**

Accédez à votre compte Google :

* Connectez-vous à votre compte Google.
* Accédez à la sécurité :
* Dans la barre latérale gauche, cliquez sur "Sécurité". Activer la validation en deux étapes :
* Sous "Connexion à Google", trouvez "Validation en deux étapes".
* Assurez-vous qu'elle est activée. Si ce n'est pas le cas, suivez les instructions pour l'activer.

#### **Créer un mot de passe d'application**

Accédez aux mots de passe des applications :

* 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).
* Générer un mot de passe d'application :
* 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, choisissez "Autre (personnalisé)" et nommez votre application (ex : "PHPMailer").
* Cliquez sur "Générer". Google fournira alors un mot de passe d'application.

#### **Utiliser le mot de passe d'application dans PHPMailer**

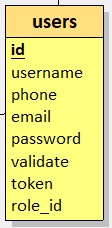
Assurez-vous d'avoir installé PHPMailer via Composer ou en téléchargeant directement les fichiers. Ensuite, configurez PHPMailer avec les paramètres Gmail et le mot de passe d'application généré.

Créer un fichier credentials-mail depuis example et ensuite insérer les informations dedans.

## Points de design spécifique

### 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 préfèrera l’inclure dans la table users directement.



### PHPMailer

Lors de toute envois de mail pour se projet j’ai implémenter et utilisé la librairie PHPMailer. Pour la configuration c’est [ici](#_Configurer_l’adresse_email).

## Déroulement

### Sprints

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

#### **Sprint 1**

Lors de mon sprint 1 mes objectifs était :

* Finir la partie analyse du rapport points 1 et 2
* Les user stories sont définis sur IceScrum. Tests d’acceptance créer sur chaque user stories.
* Les sprints sont définis avec leurs objectifs
* Details 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 retouché. La partie analyse doit être modifié telles les maquettes, les tests d’acceptance mais en gros 90% a été fait. La discussion a été faites 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)

#### **Sprint 2**

Lors de mon sprint 2, mes objectifs était :

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

Au final :

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

Gestion des comptes n’a pas été valider.

Marquage n’a pas pu être finie.

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

#### **Sprint 3**

#### **Sprint 4**

### Bilan de la gestion du temps

### Stories

#### **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 a du MVC (ce qui a prit plus de temps que prévu). La complexité de cette user story se repartie en :

* Comptes users
* MVC
* Envois de mail

Pour les comptes users :

Les users doivent tous être unique 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 unique. 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 de ce modèle. La complexité est due à mon choix d’avoir pris mon code d’un autre projet qui a de l’être réadaptée ce qui mon 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 n’a pas été très compliqué à convertir. En utilisant PHPMailer qui est une libraire simple d’utilisation ça m’a permis de le faire rapidement et bien fait.

#### **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 finalement 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.

## Mise en place de l’environnement de travail

Recréer l’environnement de travail lors de mon TPI est simple. Pour les outils que j’ai utilisés :

* DBeaver
* Visual Studio Code
* Github Desktop
* Google Chrome
* IceScrum

Voici les outils les plus utilisé et indispensables pour pouvoir travailler sur le projet.

## Mise en place de l’environnement de test

## Déploiement du produit

## Description des tests effectués

## Dettes techniques

## Liste des documents fournis

## Utilisation de l’IA

J’ai une vision de l’IA comme un changement dans ma vie, dans le sens que je ne pense pas que le métier de développer va perdurer. Il manque plus que Devin IA sorte et ça sera un changement drastique pour mon métier. Par exemple les métiers qui sont dans la vidéo la nouvelle IA Sora qui va sortir va perturber le monde. On pourra effectuer des vidéos en 1 prompt. Ça va effacer plein de métier, les agences de publicités ne serviront pas à grande chose car pour un prix qui serra 1000x moins cher je peux avoir une meilleure vidéo ou pub.

Je pense qu’il ne faut pas en avoir peur mais juste savoir s’adapter. Mais pour cela il faut s’entrainer et surtout être le premier pour ne pas être à en retard sur les technologies. On ne peut pas manier un outil du premier coup, par exemple un crayon si je ne sais pas dessiner j’aurai un rendu nul mais si je m’entraine j’aurai un dessin magnifique.

La différence entre ses outils et l’IA c’est que l’IA comprend, si je lui explique bien ce que je veux. Il ne faut pas de talent particulier pour l’utiliser il faut juste bien s’exprimer.

Pour ce projet si j’ai l’opportunité d’utilisé l’IA pour avancer plus rapidement, rattraper mon temps, avoir un rendu meilleur ou corriger mes erreurs. Je pense que ça sera entièrement bénéfique pour moi et pour le projet. Le projet aura surement un meilleur rendu et moi je dois m’adapter au futur de la technologie.

Pour l’ETML ou école d’informatique je ferai un cours sur les IA, sur leurs utilisations ou autres. Ça va devenir un pilier de l’informatique, depuis des décennies les gens craignent l’IA mais maintenant qu’elle est là, je pense que le meilleur est de l’utiliser sinon on se retrouve à la ramasse.

Lorsque je l’utiliserai dans GitHub j’intégrerai un commentaire lorsque ChatGPT a été utilisé, pour le SQL, le CSS et débogage seront les endroits où je l’utiliserai. Exemple : 

# Conclusions

## Objectifs

## Points positifs / négatifs

## Difficultés particulières

## Suites possibles pour le projet

# Annexes

## Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

## Sources – Bibliographie

## Journal de travail

Journal de travail générer par l’outil IceTools

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet

*Media, … dans une fourre en plastique*