



PROJET WEB 4A

<https://github.com/Ekrynox/Projet-Web-4A>

<https://hollywood-messenger.glitch.me>

ALIAS LUCAS | CLEUET Nicolas
lalias@et.esiea.fr | cleuet@et.esiea.fr

1. Description du projet

Cette année nous devions réaliser un site web en utilisant les outils Front-end (HTML5, CSS3, Vue.js) et Back-end (Node.js) appris en cours. Le choix du sujet étant libre, nous nous sommes accordés sur un « service » de messagerie en ligne. En simple, notre site serait composé d'un système de login dans lequel l'utilisateur entrera une adresse mail valide, un mot de passe sécurisé (8 caractères dont 1 majuscule 1 nombre et 1 caractère spécial) et choisira un pseudo qui servira aux autres utilisateurs de le retrouver. Chaque création de nouveau compte sera enregistrée sur le serveur (Back-end) qui permettra de se reconnecter avec le même login à de multiples reprises. On accéderait ensuite à une interface (Front-end) composée de 3 onglets :

1. Discussions : Un historique des messages que l'on a envoyés aux autres utilisateurs (un onglet différent pour chaque discussion). Cet onglet affiche une barre de recherche avec laquelle on peut rechercher des utilisateurs avec lesquels on souhaite discuter (il est nécessaire de connaître leur pseudo) qui ont été créés au préalable dans une base de données SQLite, leur envoyer des messages qui seront eux même stockés dans cette base de données. On peut aussi créer un groupe et inviter différents utilisateurs à converser en même temps (il faut avoir ajouter les membres dans ses contacts pour pouvoir les ajouter)
2. Contacts : Un « ajouter ces contacts en amis » pour pouvoir garder une trace de la discussion sans avoir à utiliser la barre de recherche. On doit tout d'abord les rechercher en utilisant la barre de recherche puis ils seront enregistrés pour garder dans cet onglet une trace des conversations échangées avec ces utilisateurs.
3. Settings : un onglet utilisé pour modifier son pseudo et se déconnecter. Il faut savoir que même si l'on modifie son pseudo, les utilisateurs ayant échangé avec vous où vous ayant ajouté en tant que contact vous verront toujours dans les onglets « Discussion » et « Contacts ».

2. Étapes de conception, réalisation, déploiement

En premier lieu nous avons défini les fonctionnalités que nous voulions. Nous avons ensuite à créer la base la donnée SQLite pour stocker les données telles que les messages, les groupes, etc. Ensuite nous nous sommes concentrés sur les aspects de connexion, création de comptes utilisateurs en Front-end et en Back-end.

Nous avons ensuite :

- Développé l'annuaire de contacts puis l'envoi de messages entre utilisateurs.
- L'onglet « Settings » permettant la déconnexion d'un utilisateur et la modification de son pseudo
- La création de groupes
- L'envoi de messages dans un groupe
- L'Ajout d'utilisateurs externes dans un groupe
- Fait la refonte de la base de données

Après chaque fonctionnalité, nous nous assurons qu'aucun bug n'entravait le bon fonctionnement de notre projet et nous passons à la suivante. Pour les interactions avec notre serveur, nous avons utilisé les opérations CRUD (Create, Read, Update et Delete) et nous avons déployé notre projet sur Glitch.

Utilisateurs par défaut :

1. nico@example.com MDP: Nico123@
2. lucas@example.com MDP: Lucas123@
3. lulu@example.com MDP: Lulu123@

<https://documenter.getpostman.com/view/8914531/SW11WyTi?version=latest>

3. Difficultés rencontrées

En effectuant des tests d'envoi de message, nous nous sommes rendu compte que certains messages trop longs modifiaient l'interface. La fenêtre de message disparaissait ne laissant que la recherche de contacts disponible. La discussion avec ce contact était alors indisponible. Nous pouvions toujours chercher un nouveau contact et échanger des messages. Ce bug était donc unique à une seule conversation. Il était causé par l'affichage du message étant trop long pour être affichée dans la fenêtre. De manière générale, les problèmes que nous avons eu étaient liés à l'affichage (Front-end)

