



Web Cosplayer ?

This website have a lot of good features



Many Wips



Beautiful Cosplay's pic



Easy to use



The best team for you !

Our Team

Aliquam sit rhoncus males, non malesuada id. Phasellus at enim sed justo phasellus aliquet sed non urna. Aliquam erat volutpat. Cras ligula ultramagnum nec id tempus. Etiam at sapien congue, vehicula purus quis, ultrices lectus. Praesent congue lectus sit curabitur malesuada. Phasellus non efficitur.

And you ?

Praesent ultramagnum id sit posuere congue. Nullam malesuada tempus dictum. Suspendisse nisl duis, sollicitudin vel massa ac, lectus semperit enim. Morbi sollicitudin massa a malesuada dapibus, et malesuada aliquet. Suspendisse nisl. Phasellus congue lectus sit.

WEB COSPLAYERS

TIFFANY DI DOMENICO



Plateforme web permettant aux cosplayers de gérer leurs identités virtuelles.

SI-C4B – TPI

DI-DOMENICO Tiffany

TABLE DES MATIERES

1.	Analyse préliminaire.....	4
1.1	Introduction.....	4
1.2	Organisation.....	4
1.3	Objectifs.....	4
1.4	Planification initiale	5
2.	Analyse / Conception.....	6
2.1	Concept	6
2.1.1	Carte du site.....	6
2.1.2	MCD.....	6
2.1.3	MLD.....	7
2.1.4	Maquettes	7
2.2	Uses cases & Scénarios	24
2.2.1	Use case : Gérer son profil.....	24
2.2.2	Use case : Ajouter un cosplay ou une galerie.....	24
2.2.3	Use case : Ajouter un WIP	25
2.2.4	Use case : Ajouter un événement.....	26
2.3	Cahiers des charges détaillé.....	26
2.3.1	Identités virtuelles	26
2.3.2	Gestion des médias.....	26
2.3.3	Sauvegarde des données	26
2.3.4	Déploiement de l'application	26
2.3.5	Multilinguisme	26
2.3.6	Login via API	26
2.3.7	Protection mineurs	27
2.4	Définition de l'audience	27
2.5	Stratégie de test	27
2.6	Risques techniques	27
2.7	Planification.....	28
2.8	Dossier de conception	31
2.8.1	Architecture de site web	31
2.8.2	Script Base de données.....	32

3.	Réalisation	32
3.1	Dossier de réalisation.....	32
3.1.1	Environnement de travail	32
3.1.2	Intégration du login Facebook	33
3.2	Description des tests effectués	38
3.2.1	Création du profil	38
3.2.2	Modification du profil	38
3.3	Erreurs restantes.....	39
3.4	Liste des documents fournis	39
4.	Conclusion.....	40
5.	Annexes	40
5.1	Résumé du rapport du TPI	40
5.2	Sources – Bibliographie	41
5.3	Journal de travail.....	41
5.4	Archive du projet	41

1. ANALYSE PRÉLIMINAIRE

1.1 Introduction

Dans le cadre de mon projet de fin d'année au CPNV, plus communément appelé TPI (*Travail Pratique Individuel*), on m'a attribué un projet en développement web sur la thématique des cosplayers. J'avais précédemment créé une application mobile sur le même thème. Initialement, cela devait être la suite logique de mon application que j'avais réalisée lors du pré-TPI, cependant mon chef de projet a estimé que le développement web était une technologie qui me permettrait d'effectuer un projet de meilleur qualité et qui représenterai mieux mes compétences. Mon TPI sera réalisé sur un mois dont un total d'environ 90 heures de travail.

Il s'agit donc de créer une plateforme web qui permettrait de créer plusieurs identités virtuelles lié à un seul utilisateur réel. J'ai choisi le thème du monde du cosplay, car c'est un domaine qui m'intéresse et que je connais.

1.2 Organisation

Candidat : DI DOMENICO Tiffany, tiffany.di-domenico@cpnv.ch & 078/946 89 61

Chef de projet : GLASSEY Nicolas, nicolas.glassey@cpnv.ch & 024/557 60 81

Expert 1 : ROY Alain, alain.roy@vd.oai.ch & 079/444 01 54

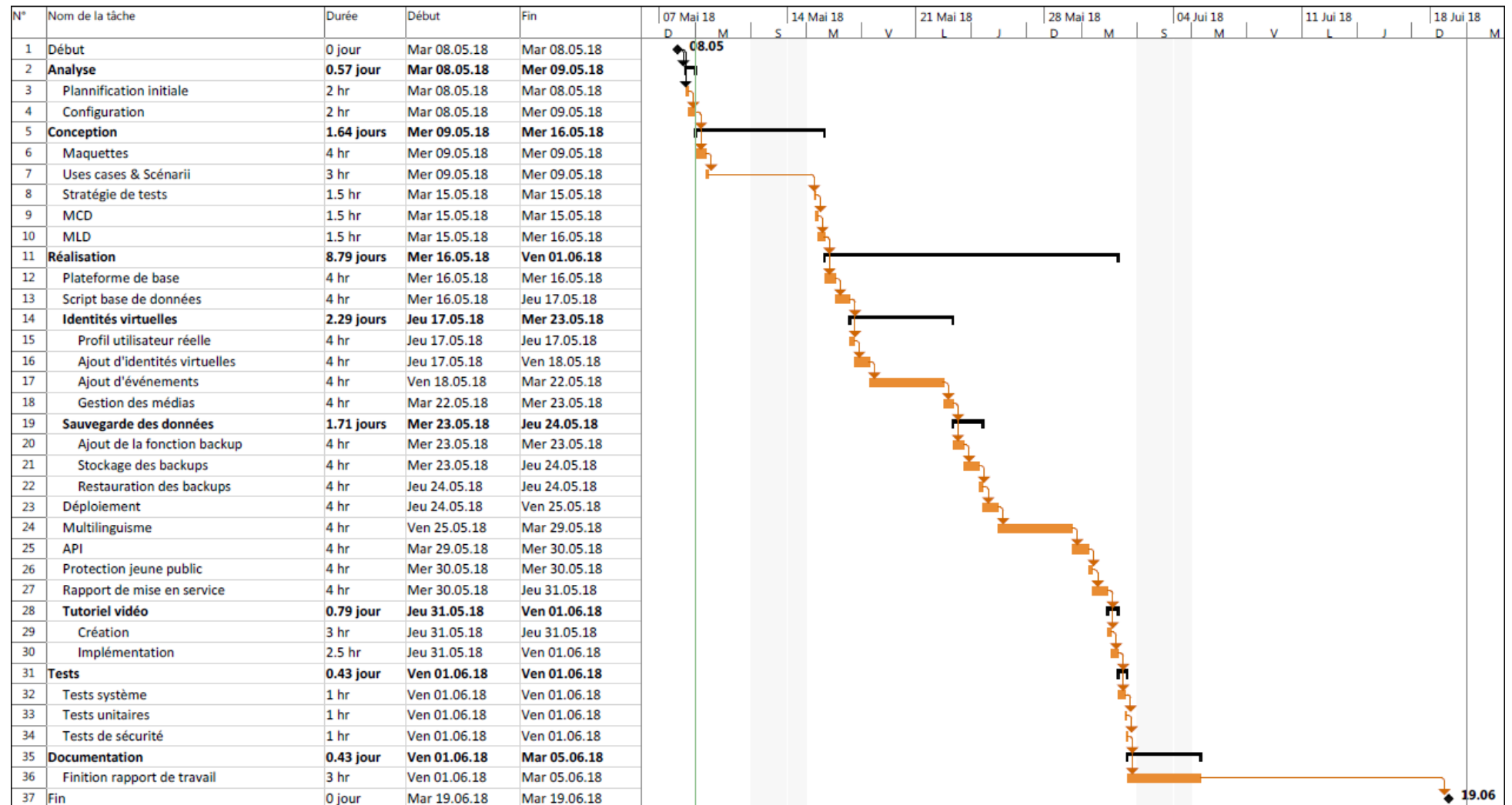
Expert 2 : FOLOMIETOW Borys, borys@folomietow.ch & 076/366 45 06

1.3 Objectifs

- Une personne réelle peut avoir plusieurs identités virtuelles
- Le profil doit répertorier les événements auxquels la personne réelle aurait été
- Le profil doit contenir des « WIP¹ » pour les aider les fans à reproduire le costume
- La plateforme peut gérer et contenir plusieurs médias (vidéos & images)
- Exploitation des médias local et récupération de média sur le net
- Possibilité de sauvegarder le site
- On doit pouvoir déployer le site sur un serveur web
- Le site contient plusieurs langues
- On peut se connecter via Facebook
- Filtre pour les images non destinées aux mineurs

¹ Work In Progress

1.4 Planification initiale

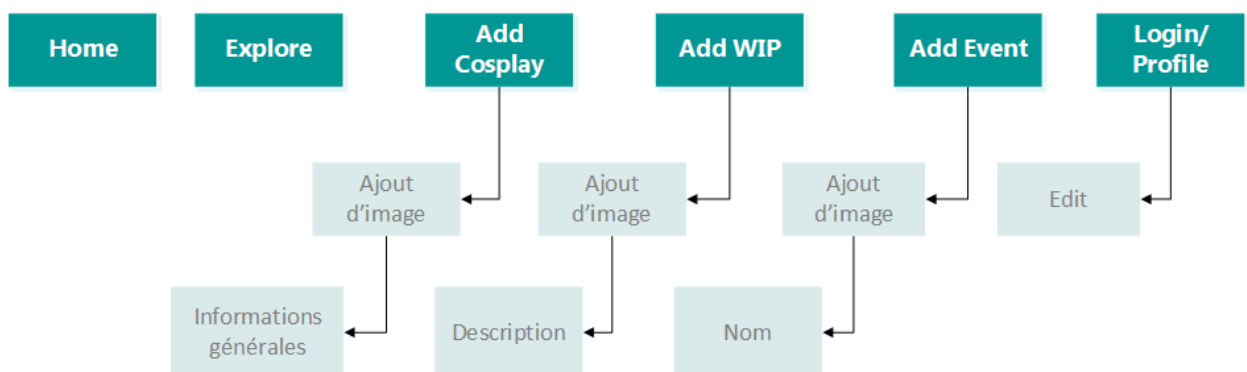


2. ANALYSE / CONCEPTION

2.1 Concept

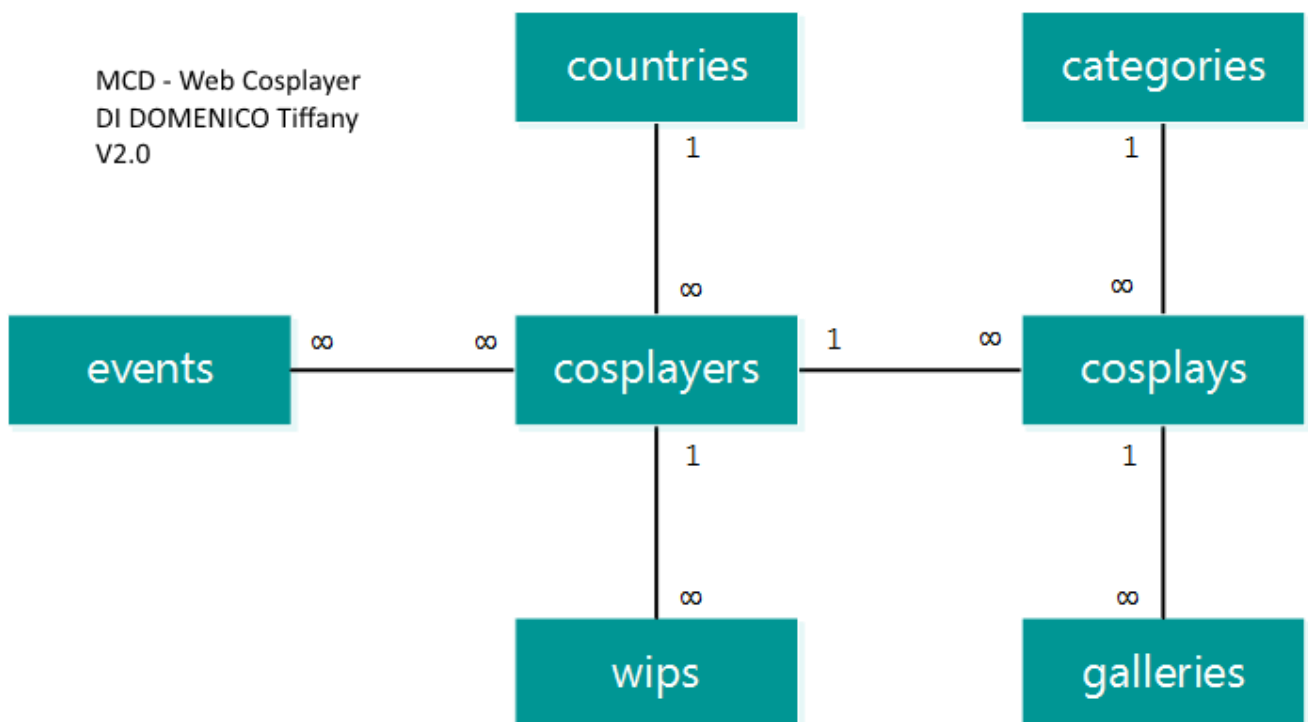
2.1.1 CARTE DU SITE

Architecture du site web
DI DOMENICO Tiffany
V1.0



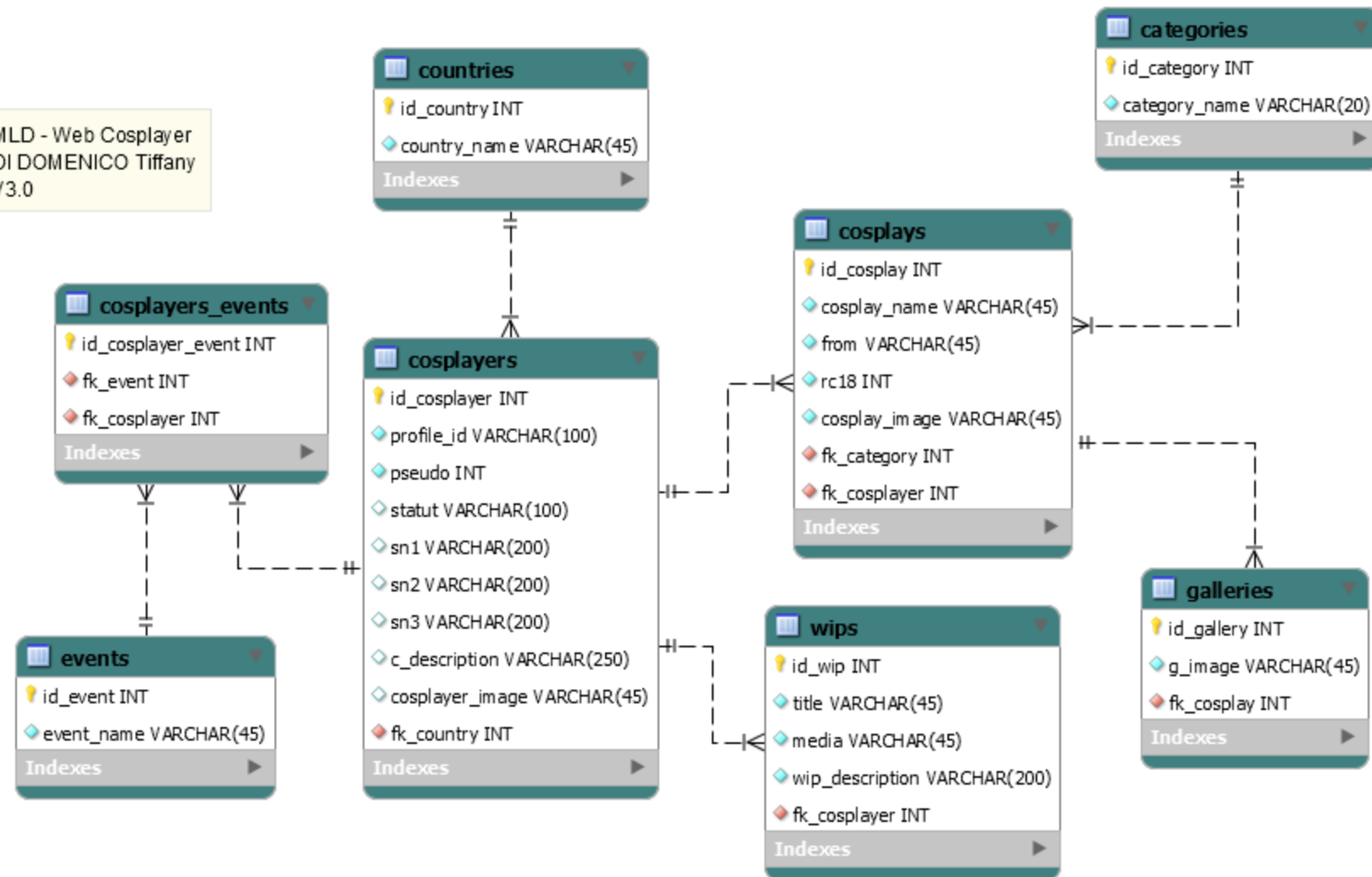
2.1.2 MCD

MCD - Web Cosplayer
DI DOMENICO Tiffany
V2.0

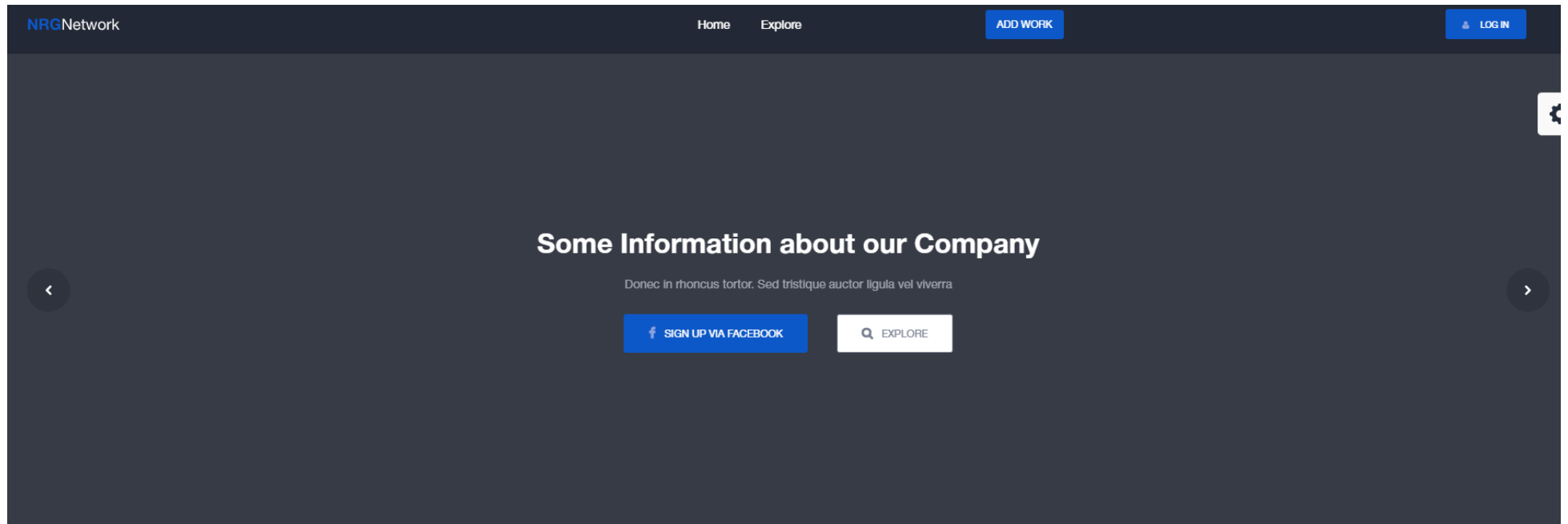


2.1.3 MLD

MLD - Web Cosplayer
DI DOMENICO Tiffany
V3.0



2.1.4 MAQUETTES



Services

Nulla id risus urna. Ut commodo leo quis



Ideas for everyone

Morbi efficitur feugiat erat a efficitur. Donec interdum, nunc ac elementum auctor, dui nisl placerat odio



Developing pages

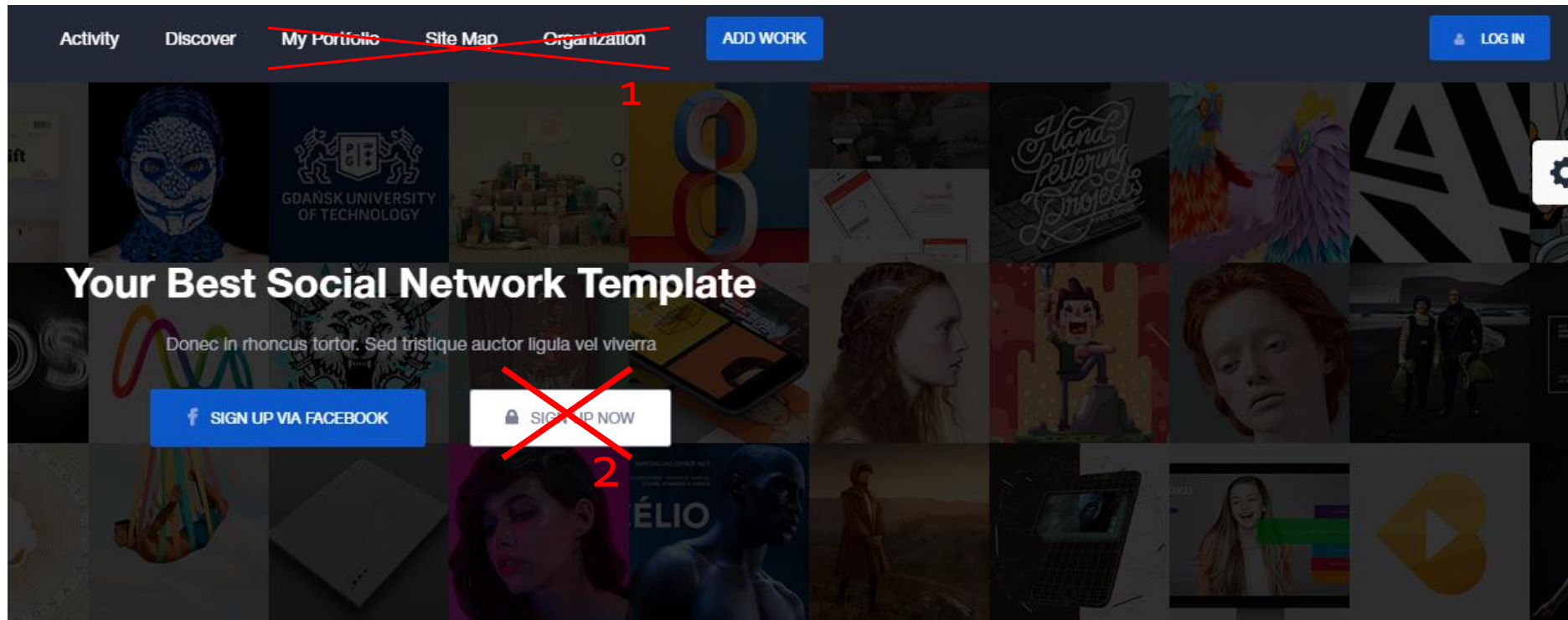
Fusce id euismod diam, quis venenatis ipsum. Quisque lacinia non dui. Curabitur tincidunt eros et felis eleifend, sed pharetra leo scelerisque. id fermentum. Ut libero nulla, auctor nec



Easy in touch

In accumsa

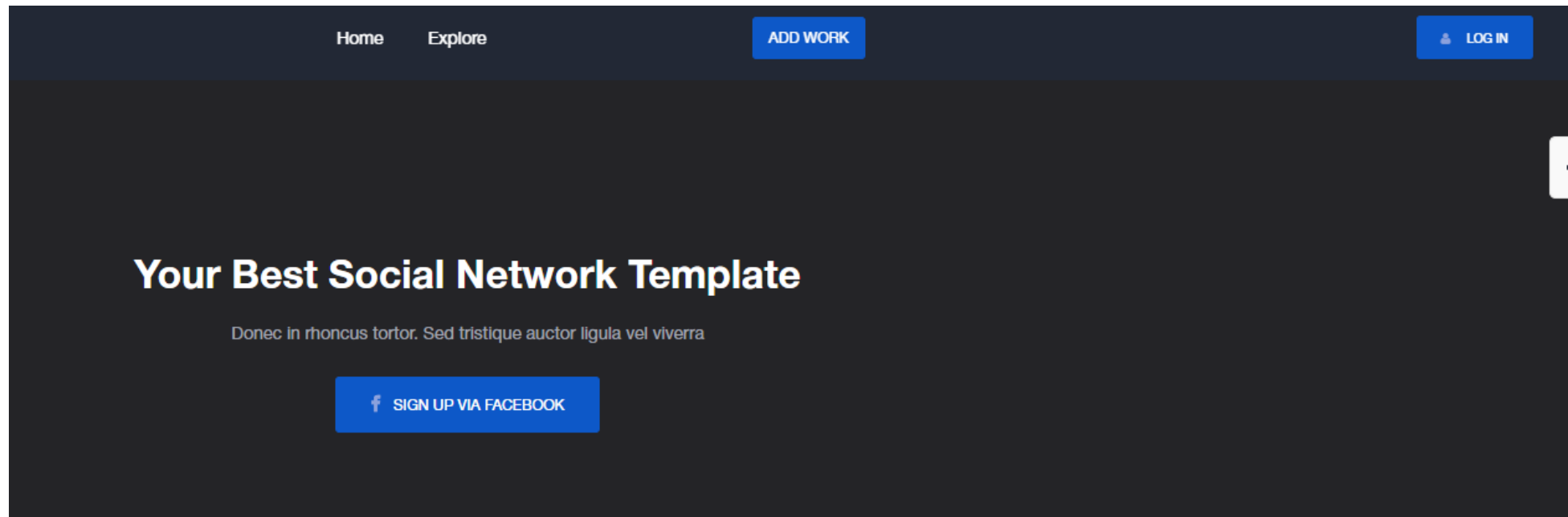
2.1.4.2 Menu



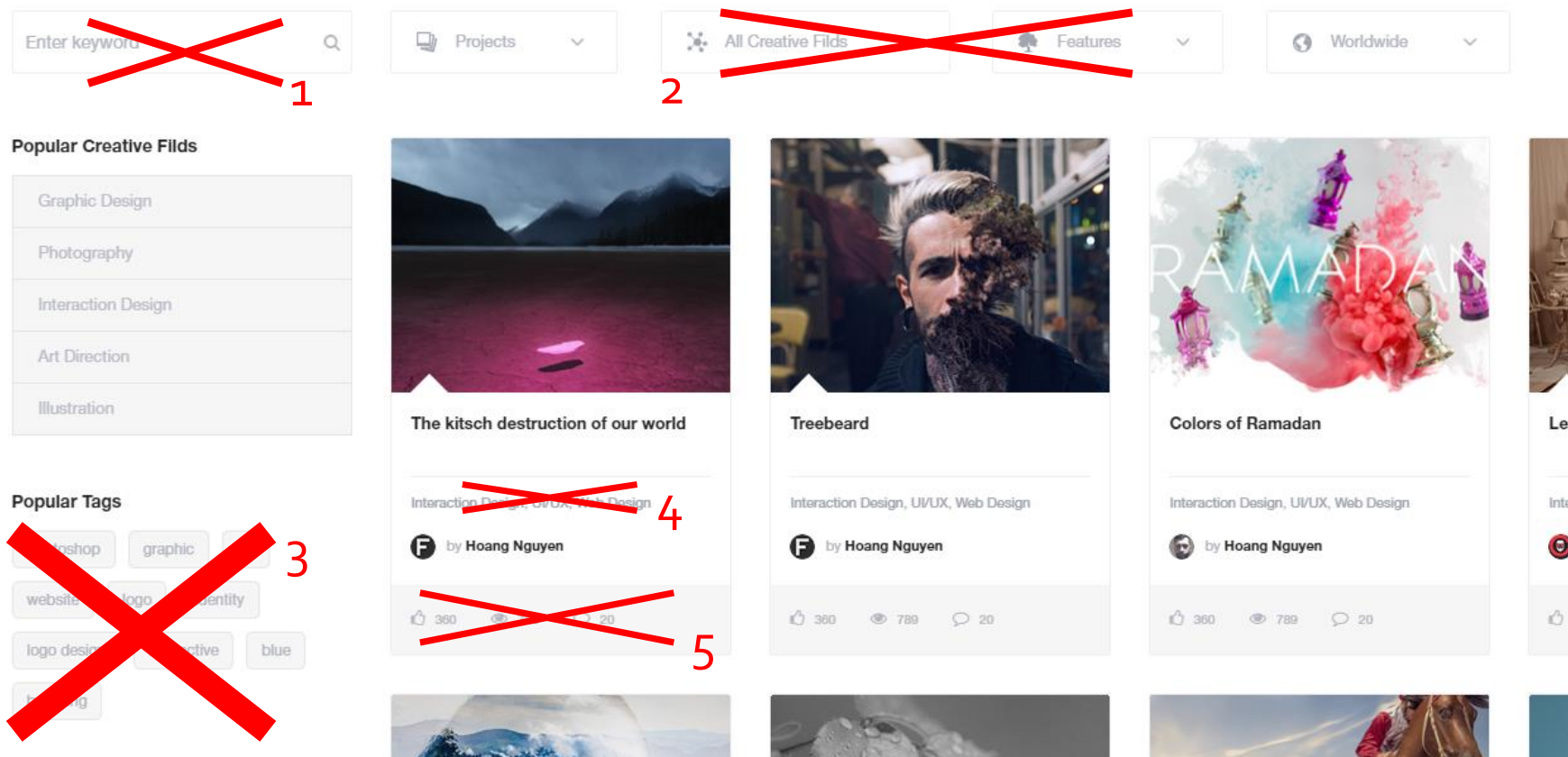
1. Suppression des onglets « *My Portfolio* », « *Site Map* » et « *Organisation* » car il n'y a pas de pages prévues ni attribuées à ces onglets. L'onglet « *Activity* » sera renommée « *Home* » et l'onglet « *Discover* » en « *Explore* ».
2. Le « *Sign up now* » sera supprimé car il n'est pas nécessaire comme j'ai prévu de faire la connexion uniquement par Facebook.

Résultat attendu :

Page | 10



2.1.4.3 Explore



1. La fonction de recherche par mots clés sera retirée pour des questions de simplicité, de plus il y a déjà une fonction de tri par catégorie ce qui est suffisant.
2. Ces deux filtres sont de trop car je ne vois pas ce que je pourrais mettre de plus.
3. Je n'ai pas prévu de fonction de tags, donc je retire cette partie.
4. Je retire la description et ne laisse que l'image, le titre et l'auteur car c'est beaucoup plus esthétique et simple.
5. Les « réactions » ne sont pas prévues dans mon projet donc je préfère les retirer.

Résultat attendu :

Projects

Projects

Work in Progress

Video games

Animes

Series

Movies

Others


Worldwide

WorldWide


United States


Germany

United Kingdom





D.V.A

 by Torra





D.I.N.A

 by Torra





STRENGTH


 by Soma



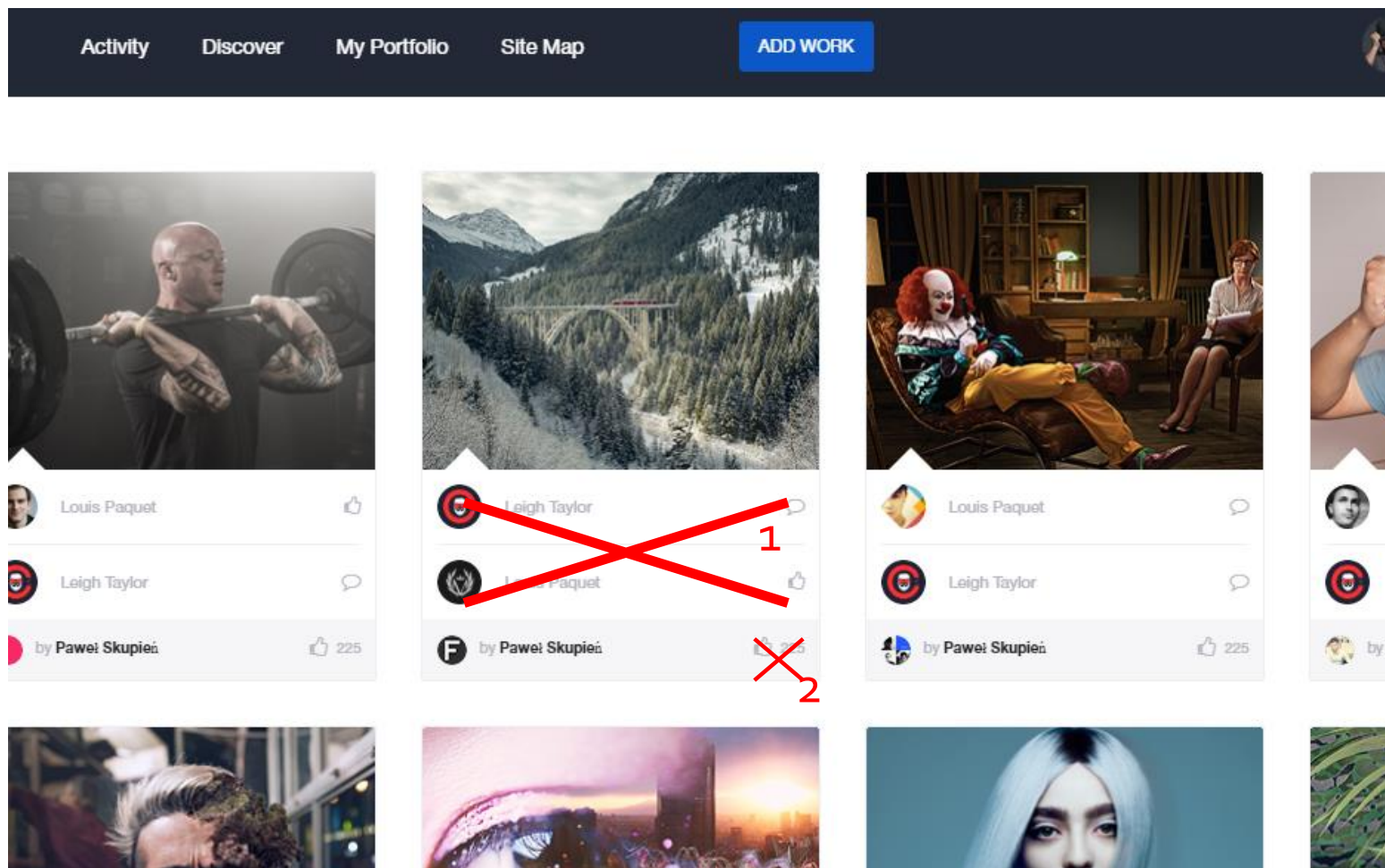
Honoka Kousaka

 by Soma



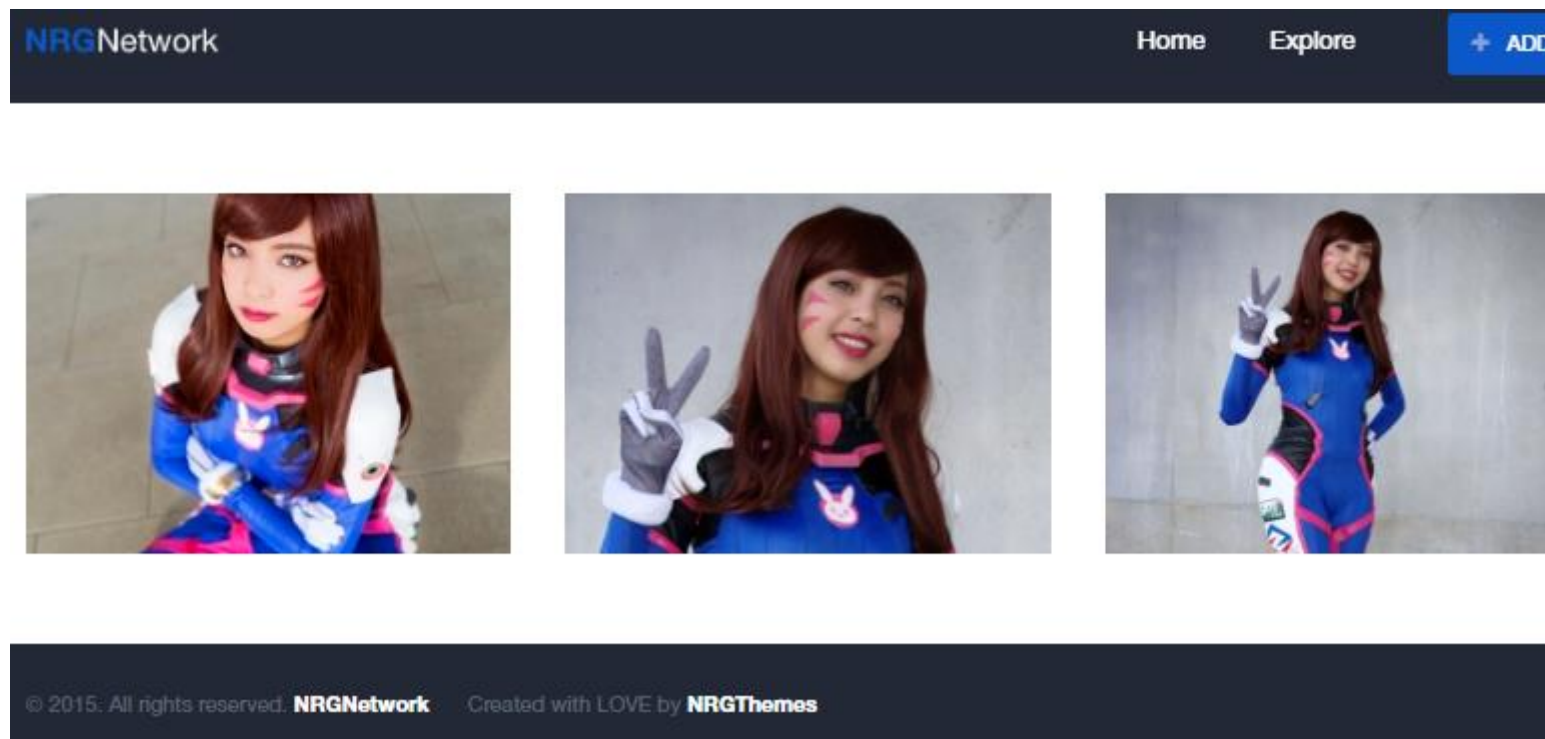


2.1.4.4 Galerie cosplay & Work In Progress



1. Les commentaires sont retirés pour ne laisser que l'image car je voudrais présenter les images sous forme de galerie.
2. Je retire encore les « like » car ils ne sont pas prévus dans mon projet.

Résultat attendu :





Leigh Taylor
Barnsley, United Kingdom

UI/UX, Web Design, Art Direction

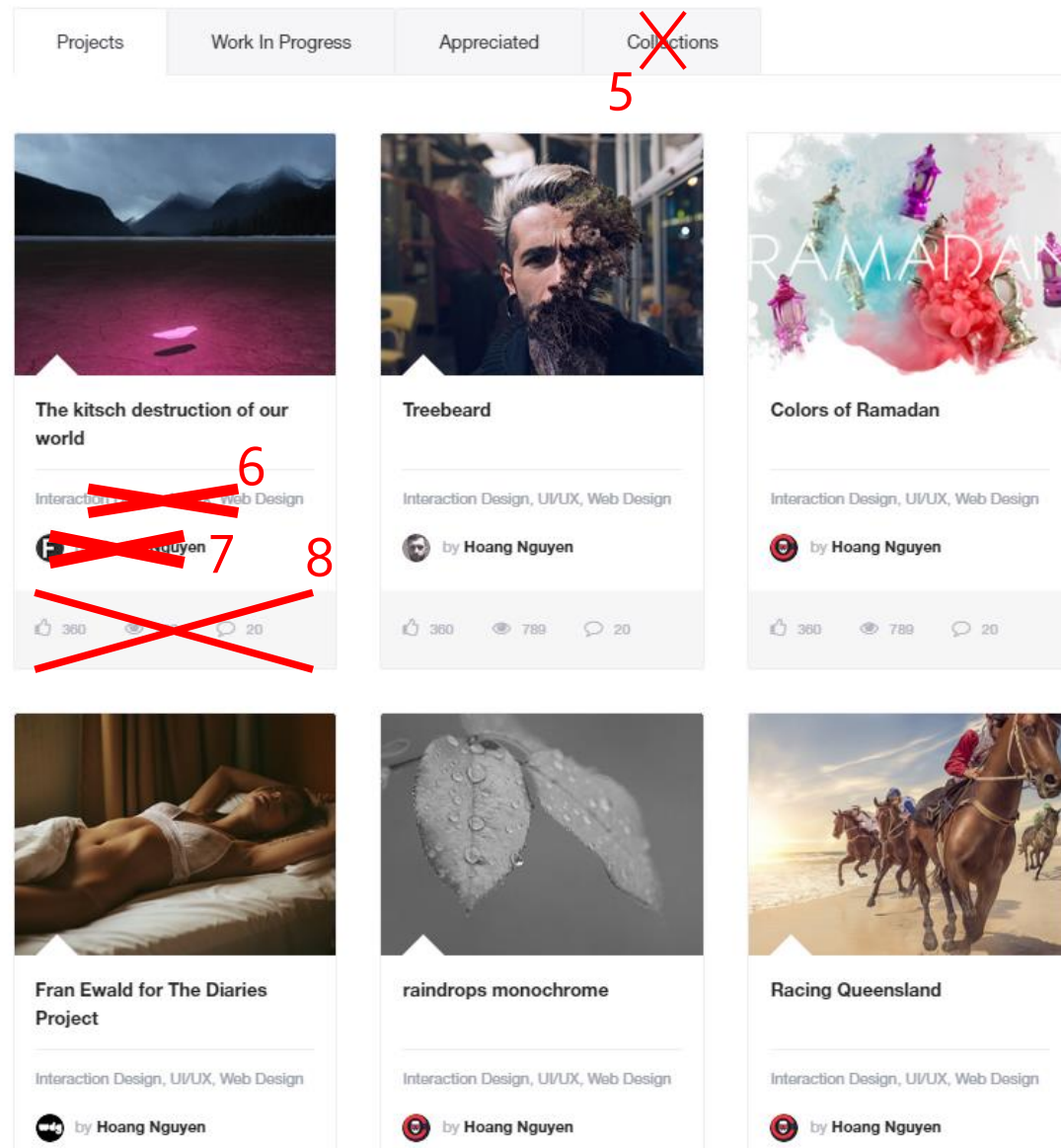
www.phoenix.cool

Project views	218098
Appreciations	14335
Followers	2208
Following	0

About Me

Nam sit amet massa commodo, tristique metus at, consequat turpis. In vulputate justo at auctor

Annotations: 1 (on profile picture), 2 (on social media icons), 3 (on website link), 4 (on stats table)



Projects Work In Progress Appreciated Collections

The kitsch destruction of our world

Treebeard

Colors of Ramadan

Fran Ewald for The Diaries Project



raindrops monochrome

Racing Queensland

Annotations: 5 (on Collections tab), 6 (on 'The kitsch destruction of our world' title), 7 (on 'The kitsch destruction of our world' author), 8 (on 'The kitsch destruction of our world' stats)




1. Le bouton « *Share* » sera supprimé car je n'ai pas prévu d'implémenter cette fonctionnalité dans mon site.
2. J'ai supprimé les réseaux sociaux « *Pinterest* », « *Google Plus* » et « *Linkedin* » car ils n'étaient pas pertinents.
3. J'ai décidé de retirer le site personnel car ce n'était pas pertinent et que peu de gens en possèdent.
4. La case des « réactions » et « *Follow* » sera supprimé car aucune de ces fonctionnalités seront implémentée et ne sont prévues.
5. L'onglet collections est de trop car j'en ai prévu que trois : "*Projects*", "*Work In Progress*" et "*Events*". L'onglet « *Appreciated* » sera renommé en « *Events* » pour pouvoir afficher les différents évènements auxquels seraient allés le/la cosplayers.
6. Suppression de la description car je ne veux laisser que le titre et l'image pour plus de clarté.
7. Idem qu'au-dessus. De plus comme on est déjà sur le profil du cosplayer, inutile de préciser qui est l'auteur de l'élément.
8. Comme dit plus haut, ces fonctionnalités ne seront pas implémentées donc cet élément est inutile.

Résultat attendu :



Torra
USA

RAWR





About Me
I'm a tiger. rawr rawr


Cosplay

Work In Progress

Events

**D.VA**

**D.I.A.N.A**

**Aya Shameimaru**

2.1.4.6 *Edition du profil*


[← BACK TO PROFILE](#)

Choose Category

- Basic Information
- ~~Edit Profile~~
- On The Web
- About Me
- ~~Web References~~

[+ ADD SECTIONS](#)

Basic Information

 [REPLACE IMAGE](#)

First Name 2

Taylor

Last Name 2

~~Leight~~

Occupation

UI/UX, Web Design, Art Direction

Company 3

Country

United Kingdom

City 4

~~Barnsley~~

Website URL 5

~~http://www.phoenix.co.uk~~

1. J'ai décidé de retirer la catégorie « *Edit Password* » car les utilisateurs se connectent avec Facebook donc ils n'ont pas besoin de cette section dans leur profil. La catégorie « Web Reference » également car non pertinente.
2. Les cosplayers n'ont pas besoin du champ « *Last Name* » car ils ne mettront que leur pseudo dans le champ « *First Name* » qui sera renommé « *Pseudo* ».
3. Le champ « *Company* » n'est pas nécessaire. Le champ au-dessus qui est nommé « *Occupation* » sera renommé « *Statut* ».
4. Il n'est pas utile à mon sens de préciser de quelle ville la personne vient, le pays suffit.
5. Comme dit précédemment, ce champ n'est pas pertinent car il ne sera jamais rempli.

Résultat attendu :

[< BACK TO PROFILE](#)


Choose Category

Basic Information

On The Web

About Me

Basic Information

[REPLACE IMAGE](#)

Pseudo

Torra

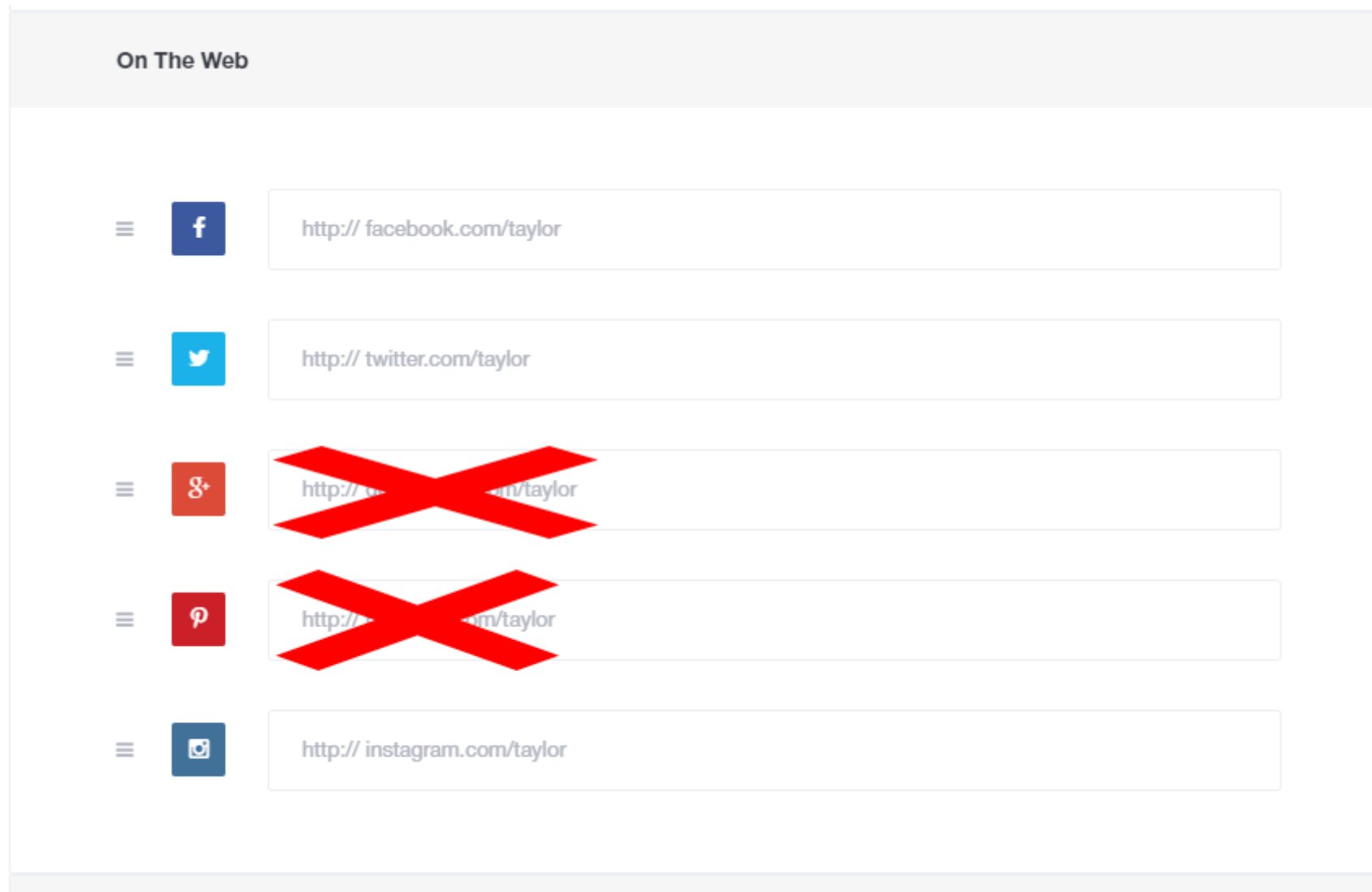
Statut

Rawr

Country

USA


[OK](#)




J'ai supprimé les réseaux « Google Plus » et « Pinterest » comme sur l'accueil du profil car ils ne sont pas utilisés dans le domaine.

Résultat attendu :


On The Web



[http:// facebook.com/torracosplay](http://facebook.com/torracosplay)



[http:// twitter.com/aliceolw](http://twitter.com/aliceolw)

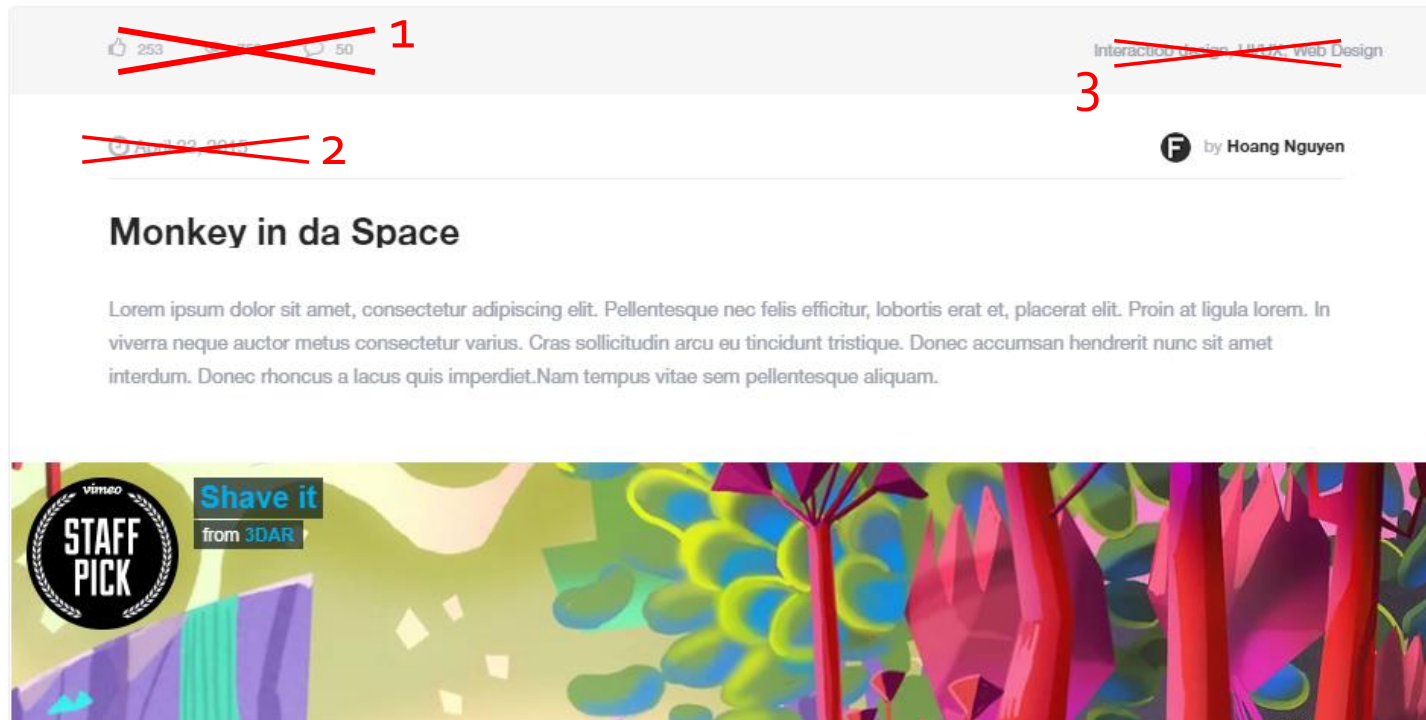


[http:// instagram.com/Torracosplay](http://instagram.com/Torracosplay)

OK

2.1.4.7 Affichage des wips

Our Blog



1. Encore une fois, j'ai supprimé les « réactions » car ils ne seront pas présents dans l'ensemble du projet.
2. La date et l'heure n'est pas nécessaire car il s'agit juste d'une page pour montrer un WIP.
3. Il n'est pas utile d'avoir une description/titre supplémentaire car il y a déjà un titre au-dessus

Résultat attendu :

Title



2.2 Uses cases & Scénarios

2.2.1 USE CASE : GÉRER SON PROFIL

2.2.1.1 Scénario : Première utilisation

Action	Condition particulière	Réaction
Se connecter avec Facebook	Première fois	Affichage de la pop-up Facebook pour se connecter à l'application.
Renseigner ses identifiants Facebook		
Valider		Affiche la page d'édition du profil
Remplir pseudo, pays, statut, description, les réseaux sociaux	Seuls les champs obligatoires sont pseudo et pays	
Cliquer sur « Replace image » pour ajouter une image de profil		Ouvre l'explorateur
Choisir une photo		L'explorateur se ferme
Valider en cliquant sur « Back to profile »		Affiche le profil avec les bonnes données

Page | 24

2.2.1.2 Scénario : modification du profil

Action	Condition particulière	Réaction
Aller sur « My profile »		Affiche son profil
Clique sur « Edit »		Affiche la page d'édition du profil avec les données qui ont été renseignées
Changer les valeurs désirées		
Valider définitivement		Les données sont enregistrées dans la BD, la page du profil s'affiche et les nouvelles données devraient pouvoir s'afficher

2.2.2 USE CASE : AJOUTER UN COSPLAY OU UNE GALERIE

2.2.2.1 Scénario : Ajouter un cosplay

Action	Condition particulière	Réaction
Clique sur « Add Cosplay »	En étant connecté	Affiche la page de sélection pour ajouter un cosplay ou une galerie

Clique sur « Add a cosplay gallery »		Affiche la page pour choisir une image
Clique sur le carré		Ouvre l'explorateur
Choisir une image		L'explorateur se ferme
Clique sur next		La page pour renseigner les infos s'affiche
Renseigner tous les champs		
Valider avec le bouton submit		Enregistre dans la base de donnée puis affiche le profil avec le cosplay ajouté

2.2.2.2 Scénario : Ajouter une galerie

Action	Condition particulière	Réaction
Clique sur « Add Cosplay »	En étant connecté	Affiche la page de sélection pour ajouter un cosplay ou une galerie
Clique sur « Add an image in a gallery »		Affiche la page pour choisir une image
Clique sur le carré		Ouvre l'explorateur
Choisir une image		L'explorateur se ferme
Valider avec le bouton submit		Enregistre dans la base de donnée puis affiche le profil

2.2.3 USE CASE : AJOUTER UN WIP

2.2.3.1 Scénario : Ajouter un WIP

Action	Condition particulière	Réaction
Clique sur « Add WIP »	En étant connecté	Affiche la page d'ajout de WIP et la première est l'ajout d'un média
Clique sur le carré		Ouvre l'explorateur
Choisir une image ou une vidéo		L'explorateur se ferme
Clique sur next		La page pour renseigner les infos s'affiche
Renseigner tous les champs		
Valider avec le bouton submit		Enregistre dans la base de donnée puis affiche le wip fraîchement ajouté

2.2.4 USE CASE : AJOUTER UN ÉVÉNEMENT

2.2.4.1 Scénario : Ajouter un événement

Action	Condition particulière	Réaction
Clique sur « Add Event »	En étant connecté	Affiche la page d'ajout d'événement, l'ajout d'image s'affiche en premier
Clique sur le carré		Ouvre l'explorateur
Choisir une image		L'explorateur se ferme
Clique sur next		La page pour mettre un titre à l'événement s'affiche
Renseigner le champ titre		
Valider avec le bouton submit		Enregistre dans la base de donnée puis affiche le profil

2.3 Cahiers des charges détaillé

2.3.1 IDENTITÉS VIRTUELLES

- Une identité virtuelle ne pourra être rattachée qu'à une seule identité réelle
- L'identité virtuelle mentionnera les événements passés et futures où l'on aura pu/pourra rencontrer le ou la « Cosplayer »
- L'identité contiendra des aides et astuces pour aider les fans à reproduire le costume de le ou la « Cosplayer »
- L'identité contiendra plusieurs visuels de différentes natures (vidéos, images et sons).

2.3.2 GESTION DES MÉDIAS

- Exploitation des médias présents en local
- Récupération d'un média via un lien et de l'intégrer dans l'application

2.3.3 SAUVEGARDE DES DONNÉES

Les données doivent être sauvegardées de manière automatique, sur la base d'un « time trigger ». Le backup doit ensuite être stocké sur une solution de type cloud.

Une restauration de données doit être possible en choisissant la liste des backups à disposition.

2.3.4 DÉPLOIEMENT DE L'APPLICATION

L'application devra pouvoir être déployée sur un serveur web tournant sous une distribution Linux (Debian) différent de celui utilisé pour le développement.

2.3.5 MULTILINGUISME

L'application doit supporter plusieurs langues. A l'aide d'un menu, l'utilisateur doit pouvoir changer de langue. Ceci en cours d'utilisation.

2.3.6 LOGIN VIA API

Le processus d'authentification doit pouvoir se faire à l'aide d'API.

- « Facebook login » de Facebook

2.3.7 PROTECTION MINEURS

Lors de l'ajout de nouveaux « Cosplayers », l'utilisateur doit pouvoir mentionner le degré de violence ou de nudité.

En fonction de l'âge de l'utilisateur, le contenu sera ainsi filtré.

2.4 Définition de l'audience

Les personnes qui seraient potentiellement intéressées par cette plateforme seraient principalement des cosplayers. Il pourrait également intéresser des personnes qui sont simplement passionnées par l'univers en lui-même. La plateforme étant ouverte à tous, ils peuvent consulter les profils, les galeries, la liste des événements ainsi que les WIPS librement.

2.5 Stratégie de test

Les tests qui seront effectués seront des tests unitaires ainsi que système. Ils seront en premier lieu testés par moi-même sur mon propre poste et environnement puis dans l'idéal par des membres extérieurs au projet afin de savoir si le site est bien fonctionnel.

Les tests seront faits d'abord par un utilisateur non connecté (car il a un accès limité) puis ensuite par un utilisateur connecté pour vérifier si la gestion du profil ainsi que des cosplays sont simple d'utilisation.

Un test final sera nécessaire. Celui-ci simulera la connexion par API, la modification du profil, la création de cosplays, l'ajouts de photos, de WIPS et d'évènements puis ainsi voir les différents cosplays en ligne.

2.6 Risques techniques

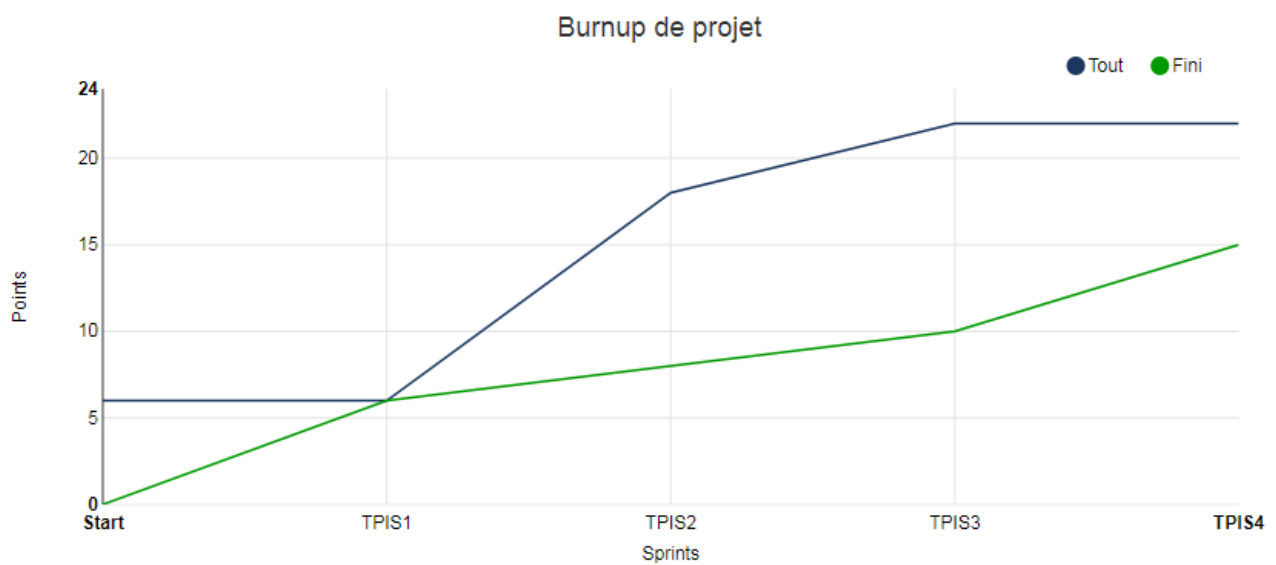
La plupart des risques techniques seront dues à mon manque de compétence actuelles. Principalement dues aux changements de technologie avant le début du projet. Comme dit plus haut, mon TPI devait initialement porter sur un développement d'application Android et cela fait un certain temps que je n'ai pas fait de développement web, ce qui m'a principalement perdu au début du projet.

La mise au point avec mon chef de projet ainsi que la méthode de travail me permettront de palier à ce type de problème, qui, bien que minime m'a beaucoup déstabilisée au début du projet.

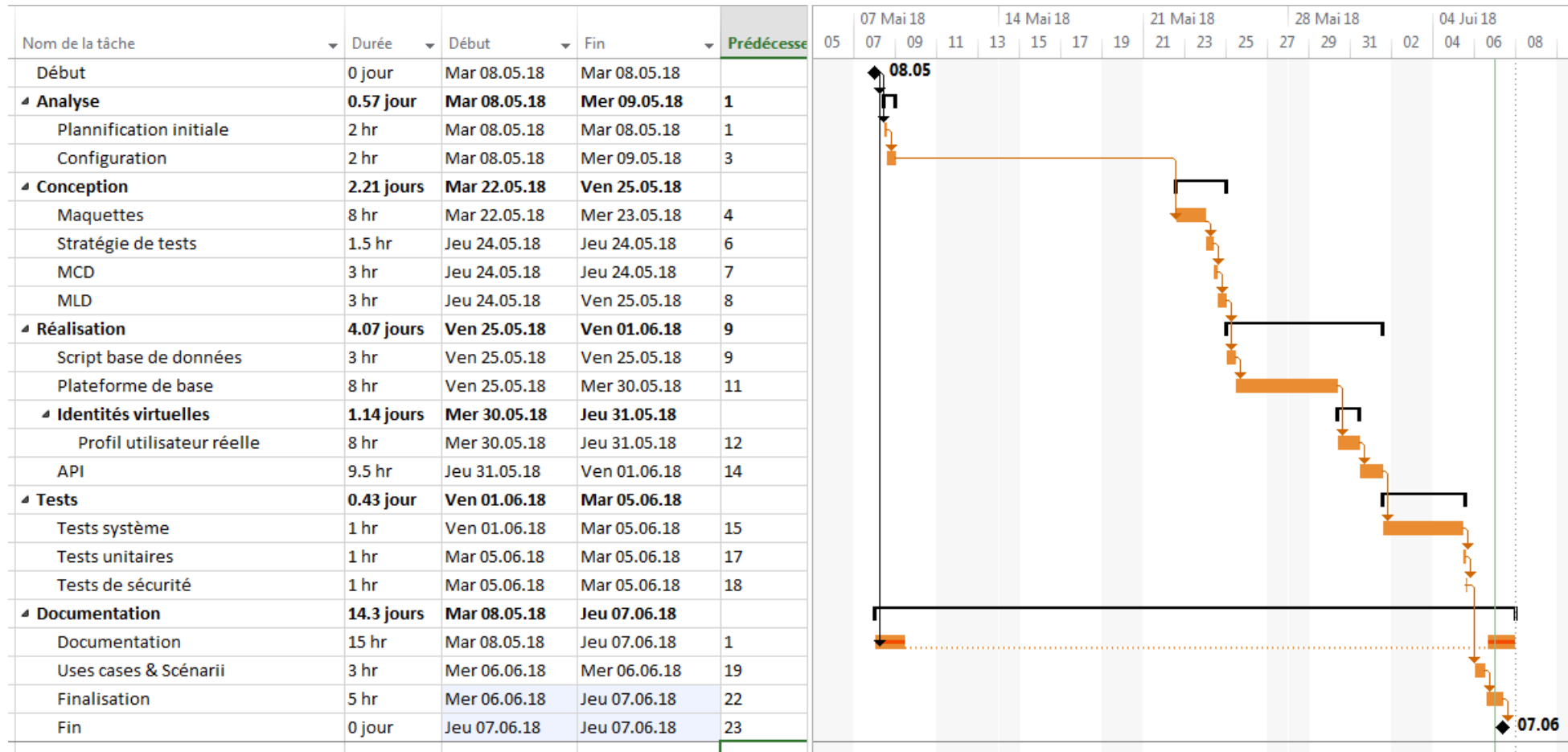
2.7 Planification

Lors du projet j'ai dû travaillé en méthode agile, j'ai donc utilisé un répertoire Bitbucket ainsi que Icescrum pour le suivit de mes objectifs chaque semaine. Je mets ci-dessous une capture d'écran de mon graphique généré par Icescrum. On peut observer un très grand écart entre ce qui a été prévu par rapport à ce que j'ai fournis.

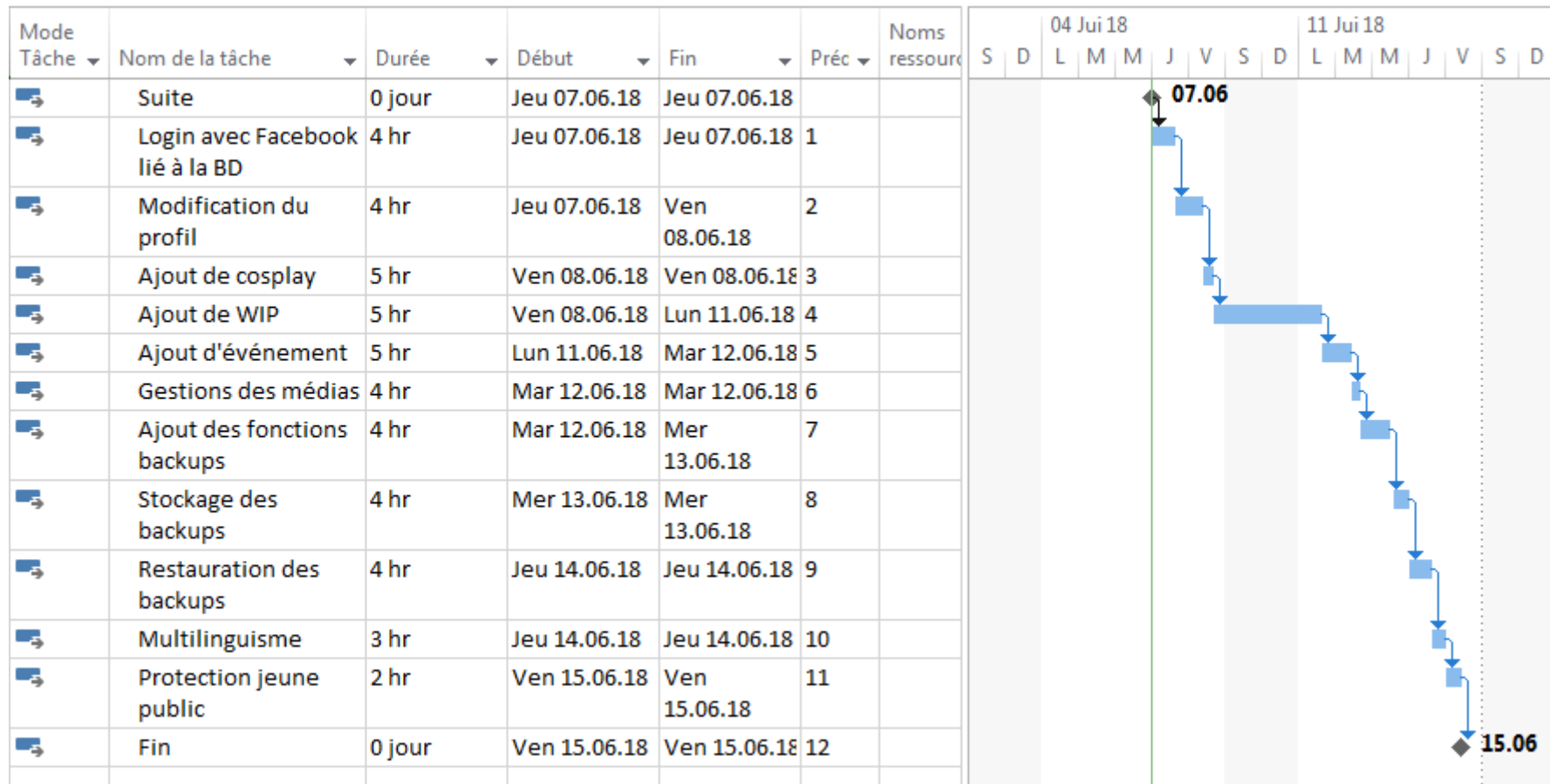
📊 Indicateur



2.7.1 PLANIFICATION FIANALE



2.7.2 SUITE POSSIBLE



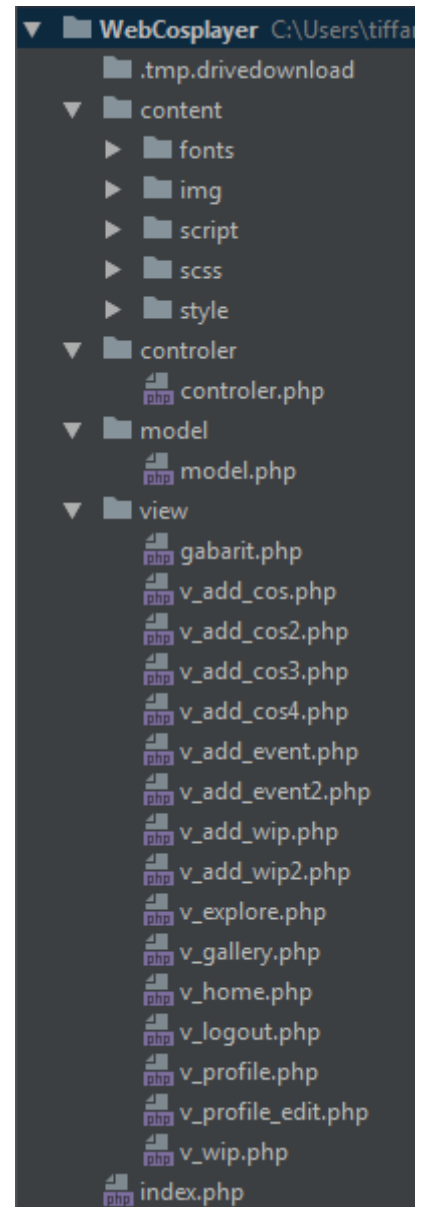
2.8 Dossier de conception

2.8.1 ARCHITECTURE DE SITE WEB

La structure est en MVC (Modèle, vue, contrôleur) et se présente ainsi sous PHP Storm en vue « Project ».

WebCosplayer (Racine contient) :

- **Content**
 - Contient les polices, les images, les scripts javascript ainsi que les CSS
- **Controler**
 - Contient le contrôleur qui permet de faire le lien entre les différentes pages
- **Model**
 - Contient le modèle avec mes différentes requêtes SQL qui me permet de récupérer (à ce stade) les données.
- **View**
 - Les différentes vue/page du site web
 - **gabarit** : page de base qui contient les autres vues
 - **v_add_cos** : page de sélection pour savoir si on veut ajouter un cosplay ou des images dans la galerie du cosplay
 - **v_add_cos2 & v_add_cos3** : Affichage pour ajouter un cosplay.
 - **v_add_cos4** : Affichage pour ajouter une galerie
 - **v_add_event & v_add_event2** : Affichage pour ajouter un événement
 - **v_add_wip & v_add_wip2** : Affichage de la page d'ajout de WIPS
 - **v_explore** : La page pour voir les derniers cosplays ajoutés
 - **v_gallery** : Affiche la galerie d'image correspondant au cosplay du cosplayer
 - **v_home** : L'accueil tout simplement
 - **v_logout** : Affiche la page de login/logout lorsque le cosplayer se connecte ou se déconnecte et affiche un message
 - **v_profile** : Affiche le profil d'un utilisateur (le sien ou celui de quelqu'un d'autre)
 - **v_profile_edit** : Affiche la page d'édition de son profil sur le site
 - **v_wip** : Affiche la page des wips du cosplayer



2.8.2 SCRIPT BASE DE DONNEES

Le MCD et le MLD ont été décrit dans le point 2 de la documentation. Un script a été généré pour pouvoir déployer rapidement le site web, il contient :

- La création de la base de données *WebCosplay_db*
- La création d'un utilisateur standard pouvant insérer, modifier et afficher des données
 - Nom : *Webcosplay*
 - Mot de pass : *imadmin*
- La création des tables :
 - *Countries*, avec 11 pays déjà enregistrés
 - *Cosplayers*, avec un utilisateur déjà enregistré
 - *Wips*
 - *Catgories*
 - *Cosplays*
 - *Events*
 - *Cosplayers_Events*, la table intermédiaire

Normalement la table « cosplayers » ne devrait pas déjà être préremplie cependant, l'état actuel de mon projet nécessitait un utilisateur enregistré dans la base de données. Je l'ai donc intégré dans le script pour plus de facilité.

3. RÉALISATION

3.1 Dossier de réalisation

Le projet sera dans un dossier nommé « code », comme demandé dans le cahier des charges lors de la création de mon répertoire *Bitbucket*. Dans ce dossier, on trouve le site à proprement parler dans le répertoire « Web Cosplayer », il y a également le script de la base de données. Le site peut être déployé ainsi en prenant bien en compte d'inclure le script.

Concernant les fichiers et l'architecture du site web, se référer au dossier de conception ci-dessus.

Mon site est actuellement en alpha étant donné que beaucoup de fonctionnalité n'ont pas été implémentées.

La majorité des scripts et libraires étaient déjà présente dans le template que j'ai utilisé pour réaliser mon site web.

3.1.1 ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

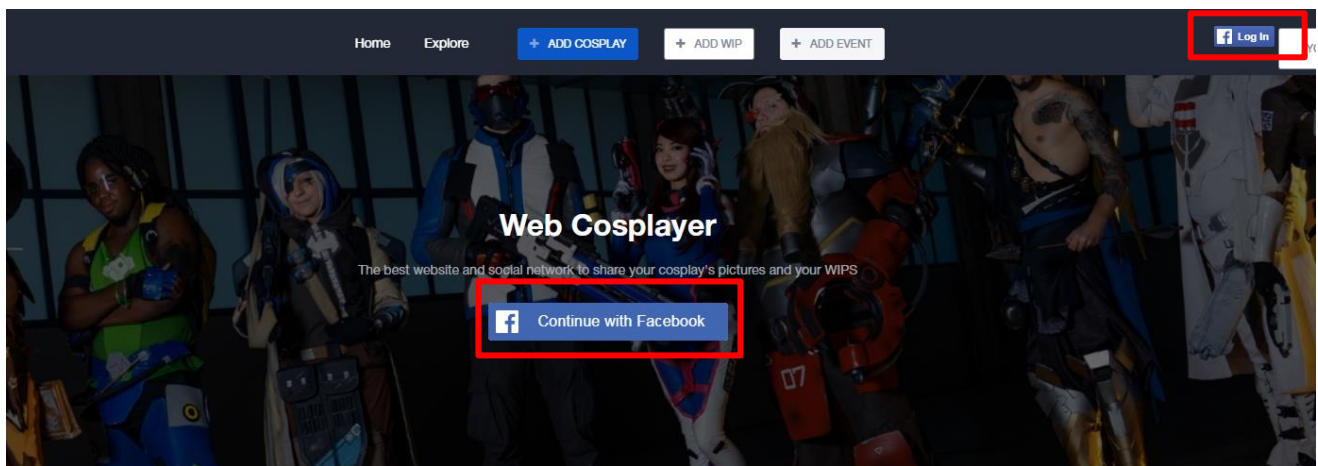
- Ordinateur de bureau du CPNV sous Windows 7 pour la réalisation et l'utilisation, quelques tests seront effectués sur un ordinateur portable sous Windows 10
- L'environnement de développement choisit est Php Storm 2018.1.4 sous PHP 7.1
- Le navigateur de test sera principalement Google Chrome ainsi qu'Opéra
- Le logiciel utilisé pour créer le MCD, le MLD ainsi que le script est MySQL Workbench 6.3 CE

- La base de données sera sur phpMyAdmin sous Wampserver3 64
- Le Template du site est fourni par themeforest.net et se trouve [ici](#)

3.1.2 INTÉGRATION DU LOGIN FACEBOOK

J'ai tenté d'implémenter une connexion avec Facebook, étant le seul et unique moyen de connexion prévu sur mon site web. Je me suis donc servit de la documentation fournit par Facebook sur son site [développeur : https://developers.facebook.com/docs/facebook-login/web](https://developers.facebook.com/docs/facebook-login/web)

J'ai décidé de placer deux boutons de login, un sur la page « Explorer » et un dans le coin à droite dans le gabarit, qui remplace l'ancien bouton de login.

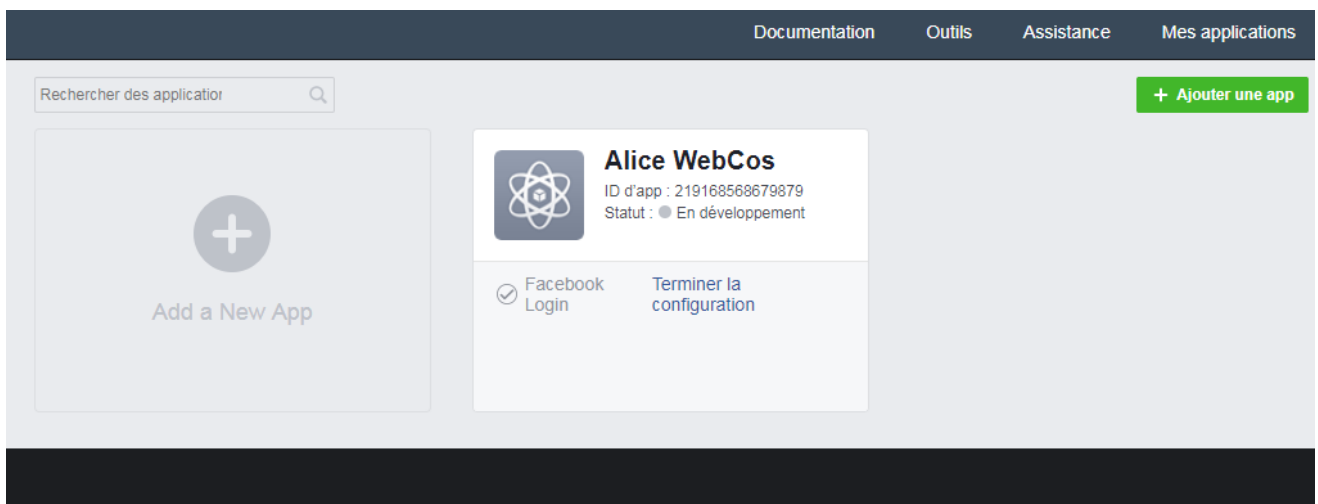


Worldwide



3.1.2.1 Création de l'application de connexion

Il faut se connecter sur le service développeur de Facebook avant de faire quoique ce soit, ensuite il faut créer une « application » qui permettra d'utiliser le login de Facebook sur le site. J'ai donc créer mon application là : <https://developers.facebook.com/apps/>



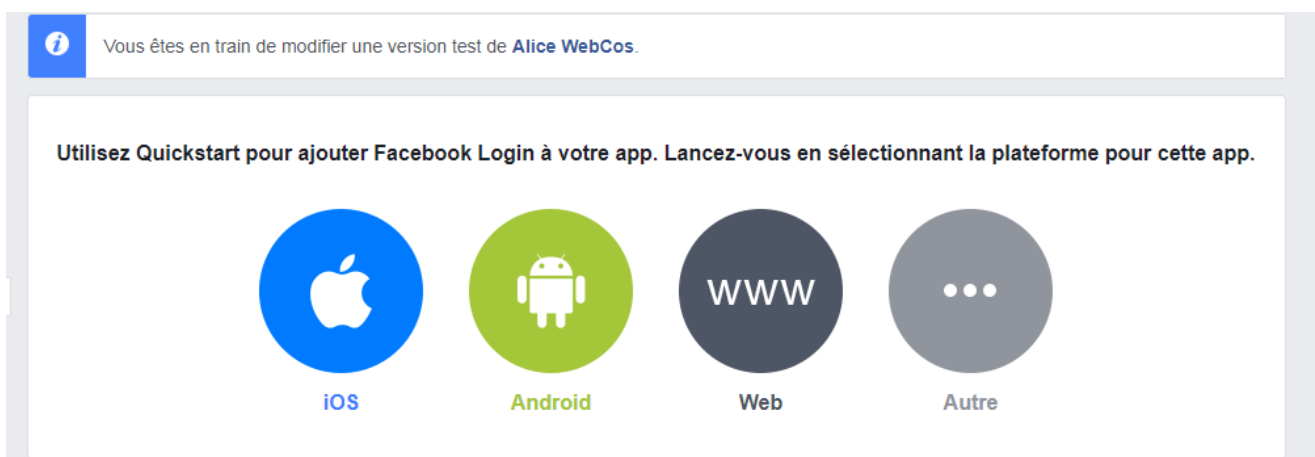
J'ai donc créer mon application qui se nomme « Alice WebCos ». Puis j'ai créé une version de test de cette même application que j'ai nommé « Alice WebCosplay » pour différencier mon app' de test de l'autre.

{Une application de test est plutôt utile lors des phases de développement de l'application et que comme son nom l'indique, on veuille tester par exemple le cycle etc... Une application de test est très similaire aux applications standards, néanmoins elle offre des avantages lors de la production qui peuvent être utiles.}

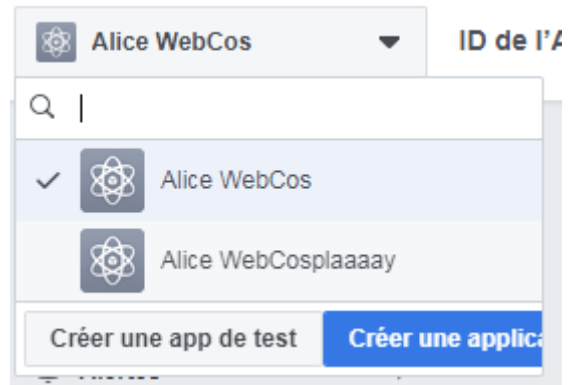
Me concernant, je n'ai pas utilisé ce panel de fonction. J'ai uniquement créer une app' de test pour pouvoir la supprimer, la changer rapidement, en somme pour plus de simplicité. De cette façon, je ne touchais pas l'application standard.

3.1.2.2 Configuration de l'application

Le « Quickstart » proposé par Facebook est plutôt facile à comprendre, il suffit de choisir sur quoi l'application va être utilisée, dans mon cas se sera sur du web.



Ensuite il faut rentrer l'URL où se trouve le site. Dans mon cas, il s'agit de l'emplacement de mon site en local, j'ai simplement copié l'URL proposé lorsque j'ouvre mon site depuis Php Storm.



URL : <http://localhost:63342/WebCosplayer/>

Vous êtes en train de modifier une version test de **Alice WebCos**.

iOSAndroidWebAutre

1. Dites-nous-en plus sur votre site web

Communiquez-nous l'URL de votre site.

URL du site

Save

Page | 35

Ensuite on passe à la configuration du SDK de Facebook en Javascript.

Vous êtes en train de modifier une version test de **Alice WebCos**.

iOSAndroidWebAutre

1. Dites-nous-en plus sur votre site web

2. Configurer le SDK Facebook pour JavaScript

Le SDK Facebook pour JavaScript ne comporte aucun fichier autonome devant être téléchargé ou installé. Vous devez simplement inclure un extrait de code JavaScript habituel dans votre protocole HTML qui chargera le SDK sur vos pages de manière asynchrone. Le chargement asynchrone ne bloque pas le chargement d'autres éléments de votre page.

L'extrait de code ci-dessous fournit la version de base du SDK Facebook pour JavaScript, dont les paramètres sont réglés sur leurs valeurs courantes par défaut. Insérez l'extrait de code suivant juste après la balise d'ouverture <body> sur chaque page sur laquelle vous souhaitez utiliser Facebook Analytics. Remplacez {your-app-id} par l'ID d'app et {latest-api-version} par la version du SDK :

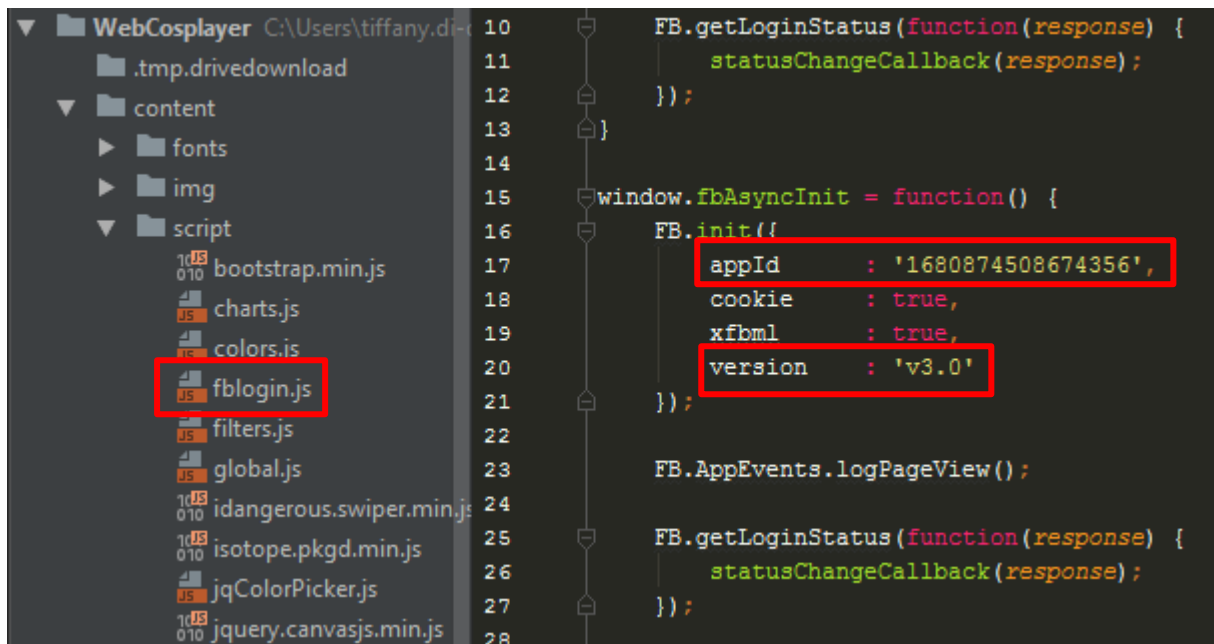
```
<script>
window.fbAsyncInit = function() {
  FB.init({
    appId      : '{your-app-id}',
    cookie     : true,
    xfbml     : true,
    version    : '{latest-api-version}'
  })
}
```

Copier le code

RetourSuite

J'ai d'abord créer un fichier JS dans Php Storm sous : `./content/script` que j'ai nommé « fblogin.js »
J'ai ajouté le chemin du script dans mon gabarit pour avoir accès en tout temps au script. J'ai

remplacé les champs par les données de mon application, il s'agit de l'ID de mon application puis de sa version (La 3.0 étant la dernière).



J'ai passé les étapes suivantes en cliquant sur suivant puis en finissant le « Quickstart » car je me suis principalement aidé de la documentation en ligne ([ici](#)) pour procéder à la suite.

3.1.2.3 Bouton login Facebook

Il y a une autre documentation qui traite uniquement du bouton login Facebook : <https://developers.facebook.com/docs/facebook-login/web>

Au départ, je voulais utiliser le configurateur du plugin pour simplement cocher ce dont j'avais besoin puis de copier-coller le code qui a été généré. J'ai cependant rencontré quelques difficultés avec cette façon de procéder alors je me suis dirigé vers une autre solution proposé par la documentation puis j'ai ajouté les paramètres supplémentaires qui m'étaient proposé dans la page du bouton.

Configurateur de plugins

Width <input type="text" value="The pixel width of the plugin"/> Taille du bouton <input type="button" value="large"/>	Nombre maximum de lignes de photos <input type="text" value="1"/> Texte du bouton <input type="button" value="continue_with"/>
<input type="checkbox"/> Afficher les visages d'ami(e)s [?] <input type="checkbox"/> Inclure le nom et la photo de profil lorsque l'utilisateur est connecté sur Facebook	<input type="checkbox"/> Activer le bouton Déconnexion [?]

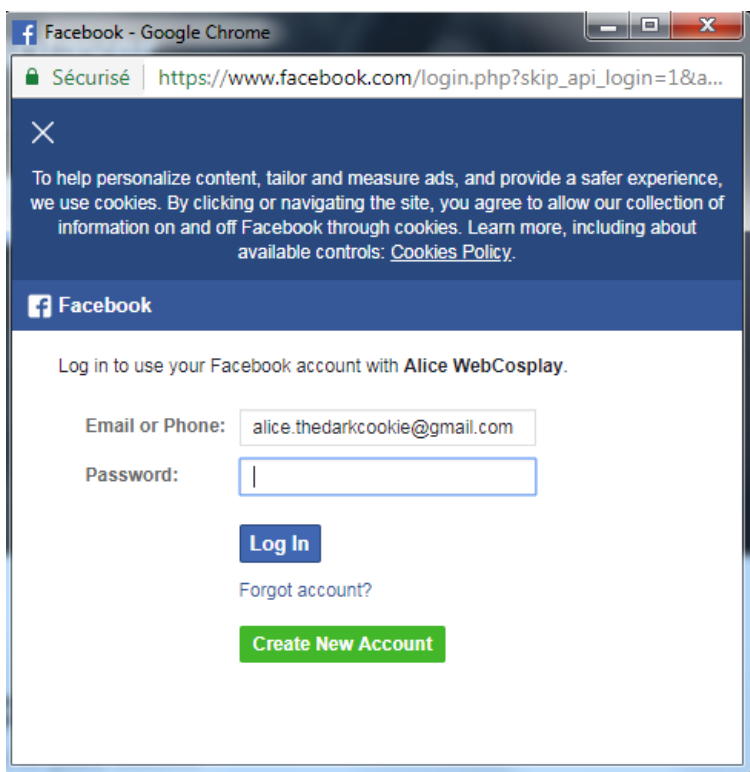
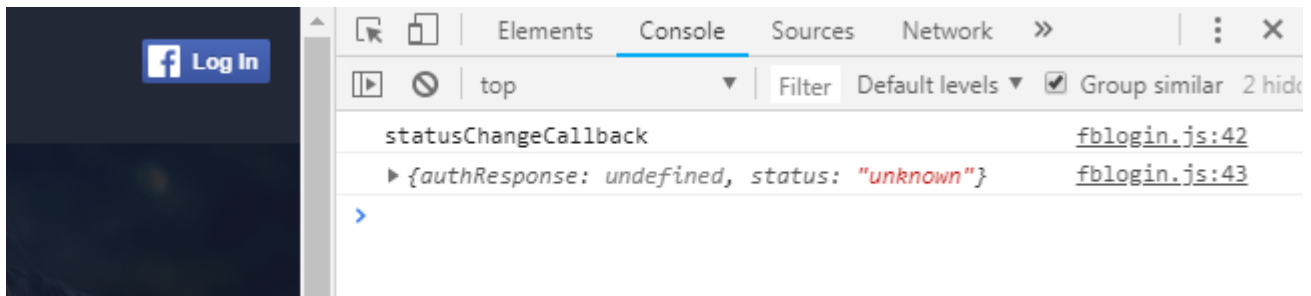
Continuer avec Facebook

```
<fb:login-button scope="public_profile,email" onlogin="checkLoginState();" data-auto-logout-link="true"></fb:login-button>
```

3.1.2.4 Connexion à Facebook depuis le site

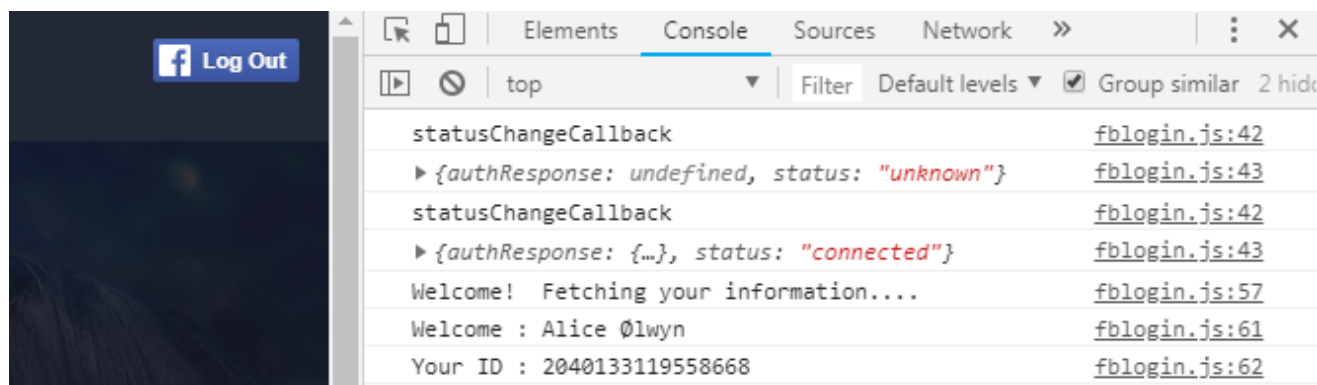
Une fois que tout est configuré, j'ai effectué des tests sur mon site. Pour vérifier le bon fonctionnement du login, je me suis aidé du morceau de code qui était dans la proposition pour faire des logs dans la console JavaScript de mon navigateur (chrome en l'occurrence).

Lorsque le site charge, on va d'abord vérifier si un utilisateur est connecté à mon site est va renvoyer une donnée dans la console pour me transmettre son état. Dans cet exemple, on constate que je suis en « *unknown* », je ne suis donc pas connectée à Facebook et mon app' ne peut pas savoir si je suis connecté sur mon site.



Je tente donc de me connecter, une pop-up Facebook s'ouvre pour me demander de me connecter, je renseigne les champs et normalement je devrais obtenir le résultat suivant :

Note : Dans le cas où je serais connectée à Facebook mais je n'avais pas été encore connecté sur mon site, j'aurais un résultat différent dans la console (« *not_authorized* ») puis la pop-up serait différente. Car lorsque je me logout de mon site, je me logout également de Facebook.



On voit donc que le statut est passé de « *Unknown* » à « *Connected* ». Je suis donc, selon mon application connectée sur mon site. J'ai donc fait en sorte de récupérer mes informations personnelles, tel que mon nom sur Facebook ainsi que mon ID personnel (qui m'aurait servi pour la liaison dans ma base de donnée).

J'ai donc réussi la connexion avec Facebook.

3.2 Description des tests effectués

3.2.1 CRÉATION DU PROFIL

	22.05.2018	6.05.2018	Testeur
Se connecter avec Facebook	Ne marche pas	OK	TDO
Renseigner ses identifiants Facebook	Ne marche pas	OK	TDO
Remplir pseudo, pays, statut, description, les réseaux sociaux	Ne marche pas	Ne marche pas	TDO
Cliquer sur « Replace image » pour ajouter une image de profil	Ne marche pas	Ne marche pas	TDO
Choisir une photo	Ne marche pas	Ne marche pas	TDO
Valider en cliquant sur « Back to profile »	Ne marche pas	Ne marche pas	TDO

3.2.2 MODIFICATION DU PROFIL

	22.05.2018	6.05.2018	Testeur
Aller sur « My profile »	Ne marche pas	OK	TDO
Clique sur « Edit »	Ne marche pas	OK	TDO
Changer les valeurs désirées	Ne marche pas	OK	TDO
Valider définitivement	Ne marche pas	Ne marche pas	TDO

Je n'ai pas testé les autres uses cases car je ne les ai pas implémentées, le site affiche uniquement les données de la base de donnée mais il est impossible d'insérer ni d'update des données.

3.3 Erreurs restantes

Au stade du projet actuel du projet, il n'y a pas réellement d'erreurs restantes. Il s'agit plus d'améliorations.

J'ai créé une requête d'update mais celle-ci ne fonctionne pas. Je peux lire les données mais pas les modifier, il semblerait que la récupération en POST ne semble pas fonctionner car non déclarée. J'ai donc retiré ma fonction également.

Le login avec Facebook fonctionne mais j'ai eu des difficultés à le lier avec mon site. Je voulais récupérer l'ID généré par Facebook puis le comparé aux données que j'avais pré-enregistrée dans ma base. J'avais donc fait une fonction pour pouvoir afficher une page de login pour annoncer qu'on est bien connecté en récupérant l'ID de l'utilisateur depuis un GET. Malheureusement ma fonction semble se lancer en parallèle de l'autre fonction qui vérifie l'état de connexion, donc lors de la connexion la page affiche un ID indéfini. J'ai essayé plusieurs techniques pour résoudre ce problème mais rien de concluant. J'ai donc retiré mes fonctions.

3.4 Liste des documents fournis

- ✓ Un CD-R qui contient :
 - Le rapport de travail
 - Le journal de travail
 - Le code de mon site
 - Le script de la base de donnée
 - Le résumé du rapport
- ✓ Les documents suivants seront également imprimés
 - Le rapport de travail
 - Le journal de travail
 - Le résumé du rapport

4. CONCLUSION

Malgré le changement de projet, j'ai tout de même réussi à obtenir un résultat. Comme je le pensais, je n'ai pas forcément été aussi productive ni assez compétente pour réaliser le projet dans son intégralité. J'ai eu quelques difficultés de compréhension qui m'ont beaucoup ralenti au début du projet et même énormément freiné dans ma réalisation de ce projet. J'aurais voulu entraîner d'avantage le développement d'un site web en amont de ce projet.

Page | 40

Une grande partie pour ne pas dire la quasi-totalité des objectifs n'ont pas été atteints. Je peux récupérer des données, les afficher, ma structure en MVC fonctionne ainsi que le login avec Facebook fonctionne (bien qu'il possède quelques problèmes lorsque j'essaie de l'implémenter parfaitement avec mon site). Seulement ma réalisation est très faible comparé à ce qui était prévu ainsi que ce qui était demandé. (*Voir planification*).

Il manque une grande partie des fonctionnalités et la majorité des fonctionnalités nécessaires au bon fonctionnement du site n'ont pas été implémentées. J'ai pu avancer davantage lors de la seconde mise au point avec le chef de projet mais je fus vite ralenti par certaines difficultés dû à mon incapacité à résoudre des bugs. Je me rends bien compte que mes connaissances sont très limitées à ce stade malgré le fait que j'arrive à produire quelque chose. Je n'en retire pas que du négatif puisque j'ai pu retravailler ce que j'ai toujours préféré : le développement web.

Ma plus grande difficulté, même si je me répète un peu, a été le changement de projet au dernier moment. Je ne savais pas du tout à quoi mon site devait ressembler ni même ce que le chef de projet attendait de moi. J'ai eu beaucoup de peine à visualiser ce que je devais faire et j'ai peut-être mal évalué le temps de réalisation. J'étais plutôt pessimiste au début car je ne comprenais pas tellement les objectifs ni même les attentes du projet.

Il y a évidemment beaucoup d'amélioration possible étant donné que mon site est encore en alpha. Je continuerais l'implémentation des autres fonctionnalités et je corrigerais les différents problèmes actuels.

5. ANNEXES

5.1 Résumé du rapport du TPI

Voir annexe.

5.2 Glossaires

API : Acronyme de « Application Programming Interface », est un ensemble normalisé de classes, de méthodes ou de fonctions qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels

Cosplayer : Le terme désigne une personne qui pratique le cosplay ou qui a comme passion le cosplay

Cosplay : Mélange des mots « Costume » et « Playing », il s'agit de vêtir et de jouer un personnage de fiction.

CSS : Acronyme pour « Cascading Style Sheets », forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML.

HTML : Acronyme pour « HyperText Markup Language », est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web.

JavaScript : C'est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs

PHP : Acronyme de « Hypertext Preprocessor », plus connu sous son sigle PHP (acronyme récursif), est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur http.

SDK : Acronyme de « Software Development kit », aussi appelé trousse de développement logiciel, est un ensemble d'outils logiciels destinés aux développeurs, facilitant le développement d'un logiciel sur une plateforme donnée

WAMP : Acronyme de « Window », « Apache », « MySQL », « PHP.

WIP : Acronyme courant pour Work In Progress. Il s'agit principalement de photos ou de preuve du travail en cours.

5.3 Sources – Bibliographie

- ✓ OpenClassroom
- ✓ StackOverflow
- ✓ Documentation en ligne Facebook
- ✓ Forums
- ✓ Google
- ✓ Camardes de classes
- ✓ Wikipédia

5.4 Journal de travail

Mis en annexe car il contient des macros et un tableau des heures totales.

5.5 Archive du projet

Le rapport du projet, les annexes en PDF ainsi que mon code et scripts seront sur le CD-R fournit en classe. Le rapport du projet sera également imprimé avec ses annexes.