

Objectifs:

Créer un site web dynamique utilisant les langages HTML, CSS, PHP, Javascript, les sessions, une base de données SQLite et la technique de programmation AJAX afin de mobiliser vos connaissances acquises lors des TD/TP des ressources R109-WEB1 & R209-WEB2 & R207-BDR.

Apprendre à organiser et à gérer les complexités des interactions entre les différents composants d'une application Web.

1. CAHIER DES CHARGES

Vous devez réaliser en binôme **les pages d'une application WEB** en fonction de la base de données (avec au moins deux tables + une avec des comptes utilisateurs) qui vous a été attribuée (voir à la fin). L'application doit mettre en place tous les concepts vus dans le module complétés ou modifiés par les points suivants.

1.1. HÉBERGEMENT DE L'APPLICATION

Vous pouvez utiliser un serveur WEB local pendant la phase de développement, mais vous devrez déposer avant et après chaque séance votre application sur le serveur WEB interne R&T et vous devrez mettre en place une solution PLATFORM-AS-A-SERVICE (PAAS) AVEC MICROSOFT AZURE comme vue en R202-SYS2 (cela facilitera votre travail collaboratif).

1.2. MAQUETTE DE L'APPLICATION

La maquette est libre mais vous devez disposer d'au minimum 4 zones dans vos pages (un header avec les informations de l'utilisateur connecté, un menu horizontal, une zone principale et un footer). Attention votre page doit être visuellement différente de celle donnée en TD (**sinon MALUS -2pts**).

1.3. ORGANISATION DES FICHIERS

Organisez vos fichiers dans des dossiers explicites avec un encodage des fichiers en UTF-8.

1.4. PAGE DE CONNEXION CONNEXION.PHP

Vous devrez créer une page **connexion.php** :

- elle proposera un formulaire de connexion
- elle redirigera l'utilisateur vers la page **index.php** en cas d'authentification réussie et une session utilisateur sera créée avec un statut (administrateur ou utilisateur selon une information issue de la BDD). Dans le cas contraire on restera sur la même page. Dans les deux cas, on enregistrera dans un fichier de log (inaccessible via HTTP) le login, l'adresse IP et l'heure de tentative de connexion avec le statut de connexion (connexion réussie ou non) ainsi que le statut de la personne en cas de réussite.
- Un script **Javascript** vérifiera que le login saisi contient un moins une majuscule et un caractère spécial (!, *, etc.) , sinon l'envoi du formulaire sera bloqué (**Option 1**)

1.5. PAGE PRINCIPALE INDEX.PHP AVEC :

Cette page ne sera accessible qu'en présence d'une session (administrateur ou utilisateur).

En l'absence de session, l'utilisateur sera redirigé vers la page **connexion.php**

Cette page doit afficher en permanence un tableau HTML avec tous les éléments pertinents disponibles dans la base de données (RQ : ce tableau ne doit pas être la table des utilisateurs)

Cette page doit aussi permettre d'afficher un autre tableau HTML dont les données auront été filtrées avec un formulaire (dynamique) de choix. (même remarque)

Cette page doit afficher un menu général qui doit être différent selon que l'utilisateur connecté soit « administrateur » ou « utilisateur ».

1.6. PAGE INSERTION.PHP :

Cette page ne sera accessible qu'en présence d'une session « administrateur ».

En l'absence de session, l'utilisateur sera redirigé vers la page **connexion.php**.

En l'absence de droit, l'utilisateur sera dirigé vers la page **index.php**

Cette page doit permettre d'insérer à l'aide d'un formulaire de préférence dynamique un élément de votre choix dans la base de données.

L'insertion ne doit pas se faire sur la table utilisateur mais sur une autre table de votre BDD.

La vérification du formulaire doit se faire au niveau du client en Javascript (Option 2).

La vérification du formulaire (insertion) doit se faire au niveau du serveur avec une CAPTCHA (Option 3).

1.7. PAGE MODIFICATION.PHP :

Cette page ne sera accessible qu'en présence d'une session « administrateur ».

En l'absence de session, l'utilisateur sera redirigé vers la page **connexion.php**.

En l'absence de droit, l'utilisateur sera dirigé vers la page **index.php**

Cette page doit permettre de modifier un élément de la base de données.

- Le choix de l'élément à modifier se fera à l'aide d'un formulaire dynamique. **La vérification du formulaire (modification) doit se faire au niveau du serveur avec une CAPTCHA (Option 4).**
- En réponse à ce choix vous afficherez un formulaire pré-rempli avec les données de l'élément à modifier. L'envoi de ce formulaire (pré-rempli) pour valider les modifications se fera soit
 - **en mettant en œuvre la technique de programmation AJAX. Le serveur retournera (via AJAX) un affichage HTML des informations mises à jour (Option 5).**
 - **en rappelant la même page avec l'affichage des informations mises à jour (Option 6).**

1.8. BONUS : LE STYLE DU SITE SERA DÉFINI À L'AIDE D'UN FRAMEWORK

Il s'agit d'un bonus et ne doit pas être la priorité de votre application. Vous pouvez utiliser un des deux framework déjà vus en WEB1 (Bootstrap ou W3.css) ou un autre framework.

2. LES SUJETS

2.1. LES BDD

Certaines bases de données qui vous sont proposées sont composées de 2 tables, avec une relation entre ces 2 tables. C'est le schéma minimum de base.

D'autres bases de données fournies sont plus complexes, dans ce cas vous n'êtes pas obligés de mettre en œuvre les insertions, modifications et suppressions sur toutes les tables (à discuter avec votre enseignant de TP au cas par cas).

Vous devez ajouter au moins 10 enregistrements par table (directement à partir de votre gestionnaire de BDD, DB Browser par exemple) afin d'avoir du contenu à gérer (sinon MALUS -2pts).

Vous pouvez, pour le besoin de votre application, améliorer votre base de données en ajoutant des colonnes, en modifiant le nom d'un champ, en modifiant la longueur d'un champ... tant que le minimum reste. Vous devrez ajouter un champ à une des tables de votre BDD (au choix) qui contiendra le chemin d'une image à faire afficher par votre application WEB (Par exemple l'image des livres contenu dans votre BDD si votre site gère une bibliothèque)

Lors de l'ajout d'un enregistrement, vous devrez veiller à l'intégrité de votre base.

Pour la gestion des utilisateurs, vous devrez ajouter cette table à votre BDD si elle n'est pas déjà présente dans votre projet :

```
CREATE TABLE "comptes" (
  "login" VARCHAR PRIMARY KEY NOT NULL DEFAULT (null),
  "password" VARCHAR DEFAULT (null),
  "statut" VARCHAR NOT NULL DEFAULT utilisateur)
```

Rappel : L'insertion demandée ne doit pas se faire sur la table utilisateur (déjà vue en TD!!!!).

2.2. LES OPTIONS IMPOSÉES

On vous impose le traitement de 3 options, mais vous pouvez faire les autres en bonus si vous le souhaitez dès lors que les options imposées ont été réalisées et réussies !

3. MODALITÉS

3.1. GROUPE

Le travail se fera en binôme désigné aléatoirement.

Groupe 1				Groupe 2				Groupe 3			
Sujet	Options	Binôme		Sujet	Options	Binôme		Sujet	Options	Binôme	
Matériel Fournisseur	1-3-6	NOILOU	PERSON	ClientVentes	1-3-5	HARTMANN	CAZEAUX	Représentants	1-3-5	SILLIAU	MAINOIS
avisClientsProduits	2-4-6	CAUDAL	GUESDON	CaveABieres	2-4-6	LE PETIT CORP	BIENVENU	UtilisateursPaniersProduits	2-4-5	KERBARH	
Lycée	1-3-5	HARRANG	MORIN	RTAbsences	2-3-5	MARTIN	GARNIER	BDTheque	1-3-5	DUBOIS	JARBAU
Ludotheque	2-4-6	ROCABOIS	ROBIN	PilotesMoto	2-4-6	LOUBOUTIN	CARLOTTI	Brocantes	2-4-6	DREVILLON	FONSECA FERREIRA
BieresEtBrasseurs	1-2-5	LAMBERT	FAVE	CaveAVin	1-3-6	LE GUILLY	CLAPAREDE	ProduitsGourmands	1-3-6	BUGUELLOU	RIOU
Bibliothèque	2-4-6	JAUTEE	LE NOUY	Contacts	2-4-5	GRIGNOUX LE	YHUEL	Poemes	2-4-6	LE BOEDÉC	THIAM
GestionNotes	2-3-5	TRAINI	MIREY					ClientCommande	1-2-6	ERGATIAN	CALVEZ
AnnouncesAutosPlus	2-3-5	DEGOUZON	DELANEAU	Cave	2-3-5	MAQUENNE	SELMIGIEM	TeamPlayerPays	2-3-5	ARANGUREN	DESBRONNETS
Equipe Recherche	2-4-5	GUILY	SOLIVERES	MatièresNotes	2-4-5	GILLET	DEMEURE	Avions	2-4-5	HERVE	AUGUSTIN
produitsLivraison	1-4-6	BELIER	GUILLOU	Menu Restaurant	1-4-6	MERLET		CDTheque2	1-4-6	CHAMBRY	GRANNEC
JeuxVideos	1-3-6	MORVANT	LOSSER	EDT	1-3-5	RUIZ	PRIGENT	Quiz	1-3-5	DE BEAUFORT	IERMAN
LocationMateriel	1-4-5	GORRET	BONJOUX	EMPLOYES	1-4-6	CADIC	TRIHINE	DVDTheque	1-4-6	DE SOUSA CA	SANDRA
Fleurs	2-3-6	QIU	AGNIMEL	Forum	2-3-6	KERMAREC	LEMICHELE	Etudiants Groupes	2-3-6	LE BOURSICO	LE PICAULT

3.2. PLANNING

date			21/3	28/03/22	4/4	11/4	18/4	25/4	2/5	9/5	16/5	23/5	30/5	6/6	13/6
semaine calendrier			12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
semaine IUT			25	26	27			28	29	30	31	32	33	34	35
R209 WEB2	24	R209	R209	R209				R209	R209	R209	R209	R209	R209	R209	R209
C/TD 9H TP 15H	CM 3	1	1	1				1							
Initiation au développement WEB		CM1: Intro	CM2: Form HTML5 + GET/POST PHP					CM2: coté serveur + Sessions							
	TD 10,5		1,75	3,5				1,75	1,75	1,75					
		TD1: PHP	TD2TD3: PHP GET POST accès BDD					TD4: PHP Sessions	TD5: PHP une application	TD6: PHP une application (Suite)					
	TP 10,5		2					2	2	3,5					
			TP1: PHP					TP2: PHP GET POST accès BDD	TP3: PHP Sessions	TP4: PHP une application (Fin)					Test TP
SAE23	13														
C/TD 3H TP 14H PRJ12	CM 1									1					
SAE23 Mettre en place une solution informatique pour l'entreprise										CM3: coté client Javascript					
Encadré Info	TD 5									1	4				
										Projet	TD7 Javascript + TD8, Ajax				
	TP 7									2	2	2			Test TP
											TP Javascript / Ajax	Projet	Projet		
BDD (à part)	TP 0														
Heures Projet 12H Non Encadrée	Non 0									1	2	2	2	2	Soutenance
										CM4: Coté client Javascript +	Projet	Projet	Projet	Projet	

3.3. SUIVI DU TRAVAIL (À CHAQUE SÉANCE)

Vous devrez déposer après chaque séance dans votre espace de travail collaboratif (cf Slack) :

- Point d'avancement séance n°XX
- Lieu de travail : Salle XX
- Méthode de travail : binôme/seul
- Tâches prévues pendant la séance :
- Tâches traitées pendant la séance :
- Problèmes rencontrés :
- Tâches prévues avant la prochaine séance :

Vous poserez vos questions exclusivement sous Slack (pas de mail !)

Une mise à jour de votre site devra être accessible depuis le serveur WEB interne du département R&T avant et après le début de chaque séance. Vous devez aussi utiliser un hébergement personnel (ex Azure), et vous devrez communiquer l'URL sous Slack (<https://app.slack.com/client/T039VSFM6BX/C039VSUOR9T>) dans votre canal privé.

3.4. ÉVALUATION

Les critères pris en compte pour la notation sont :

- Le respect du cahier des charges minimum,
- La conformité HTML5, CSS
- La structuration/qualité/clarté du code commenté,
- L'ergonomie du site de l'application
- Le respect du format du dépôt et des délais de dépôt

3.4.1. SOUTENANCE

Une soutenance de 10' maximum aura lieu en semaine 25.

Cette soutenance sera en fait une démonstration de votre application en respectant l'ordre des questions. **Votre site devra être accessible lors de la soutenance depuis le serveur WEB interne du département R&T**

3.4.2. TRAVAIL À RENDRE

Il faudra déposer sur l'ENT le **jour** de votre soutenance :

- Un document en pdf **DIAPORAMA_NOM1_NOM2_SAE23_WEB2.pdf** qui expose **tous les tests** de votre application avec les captures d'écrans correspondantes dont :
 - en premier les logins et mot de passe de l'administrateur du site et d'un utilisateur,
 - une copie-écran de votre BDD avec tous les enregistrements,
 - les copies-écran des accès aux pages sans être connecté,
 - les copies-écran des accès aux pages en étant connecté en tant que simple utilisateur,
 - les copies-écran des accès aux pages en étant connecté en tant qu'administrateur,
 - les copies-écran du test d'affichage conditionnel,
 - les copies-écran du test d'ajout,
 - les copies-écrans du test de modification,
 - la conformité HTML de toutes vos pages,
 - la conformité CSS.
- les codes sources commentés du projet contenu dans une archive au format **zip** sur l'ENT nommée **NOM1_NOM2_SAE23_WEB2.zip**.