

DevSkills

Mode d’emploi



CFPT-I

BENEY Florent

Version 1.0 - 06/2018

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc516669298)

[Accéder à son compte « DevSkills » 4](#_Toc516669299)

[Inscription 4](#_Toc516669300)

[Erreur : Champ manquant 4](#_Toc516669301)

[Erreur : Email déjà utilisé 5](#_Toc516669302)

[Erreur : Nom déjà utilisé 5](#_Toc516669303)

[Erreur : Mots de passe différents 6](#_Toc516669304)

[En cas de succès 6](#_Toc516669305)

[Connexion 7](#_Toc516669306)

[Erreur : Champ manquant 7](#_Toc516669307)

[Erreur : informations incorrectes 8](#_Toc516669308)

[En cas de succès 8](#_Toc516669309)

[Fonctionnalités disponible pour l’utilisateur 9](#_Toc516669310)

[Choisir une catégorie 9](#_Toc516669311)

[Choisir et afficher un tutoriel 9](#_Toc516669312)

[Notion d’abonnement 11](#_Toc516669313)

[Voir ses abonnements 11](#_Toc516669314)

[Gérer son compte 12](#_Toc516669315)

[Erreur : Mot de passe actuel incorrect 13](#_Toc516669316)

[En cas de succès 14](#_Toc516669317)

[Consulter la FAQ 14](#_Toc516669318)

[Se déconnecter 15](#_Toc516669319)

[Fonctionnalités supplémentaires disponible pour l’administrateur 16](#_Toc516669320)

[Page d’administration 16](#_Toc516669321)

[Gestion des catégories 17](#_Toc516669322)

[Ajouter une catégorie 18](#_Toc516669323)

[Erreur : Champ manquant 18](#_Toc516669324)

[En cas de succès 19](#_Toc516669325)

[Modifier une catégorie 19](#_Toc516669326)

[Suppression d’une catégorie 20](#_Toc516669327)

[Gestion des tutoriels 21](#_Toc516669328)

[Ajouter un tutoriel 22](#_Toc516669329)

[Erreur : Champ manquant 23](#_Toc516669330)

[En cas de succès 23](#_Toc516669331)

[Modifier un tutoriel 24](#_Toc516669332)

[Suppression d’un tutoriel 25](#_Toc516669333)

# Introduction

Le projet « DevSkills » consiste à créer un site Internet qui permettra aux personnes qui l’utilisent de consulter des tutoriels centrés sur l’informatique, et ce dans le but d’acquérir plus de compétences dans le domaine souhaité. Les tutoriels du site concerneront surtout les différents langages enseignés au CFPT.

Les tutoriels appartiendront à une certaine catégorie, qui sera défini lors de la création du tutoriel et modifiable par la suite. De par ce fait, les tutoriels pourront être triés par catégorie pour permettre de trouver plus facilement le tutoriel souhaité.

Le nom « DevSkills » est composé de deux termes, « dev » et « skills ». Le premier terme amène l’idée du développement (en anglais comme en français), tandis que le deuxième terme est un mot anglais qui pourrait se traduire par « compétences » ou « aptitudes ». Ce site est donc destiné à l’acquisition de compétences dans le développement, ou même dans l’informatique au sens plus large.

L’utilisateur qui a créé son compte sur le site pourra, après s’y être connecté :

* Modifier ses informations
* Trier les tutoriels en fonction de leurs catégories
* Consulter les tutoriels
* S’abonner aux tutoriels qu’il veut suivre
* Voir les tutoriels auxquels il est abonné
* Consulter la page d’aide qui contiendra la documentation utilisateur (FAQ)

L’administrateur pourra faire les mêmes actions que l’utilisateur, mais aura en plus accès aux fonctionnalités suivantes :

* Gérer les catégories
  + Ajouter une catégorie
  + Modifier une catégorie
  + Supprimer une catégorie
* Gérer les tutoriels
  + Ajouter un tutoriel
  + Modifier un tutoriel
  + Supprimer un tutoriel

Le contenu du tutoriel pourra être mis en page à la guise de l’administrateur, comme s’il utilisait un petit logiciel de traitement de test. Des images pourront également être ajoutées. Le tutoriel sera donc affiché tel que l’administrateur l’a écrit.

Le site pourra être consulté sur n’importe quel support (ordinateur, mobile, tablette, etc) et s’affichera quand même correctement.

Ce document permet à l’utilisateur de mieux comprendre comment utiliser correctement le site.

# Accéder à son compte « DevSkills »

## Inscription

*Si vous possédez déjà un compte, vous pouvez cliquer sur le lien « Se connecter » en bas de la fenêtre* (Figure 1 : Page d'inscription) *et passer à la section « Connexion » de cette documentation*

Pour créer son compte, il faut se rendre sur la page d’inscription, qui se présente comme ceci :

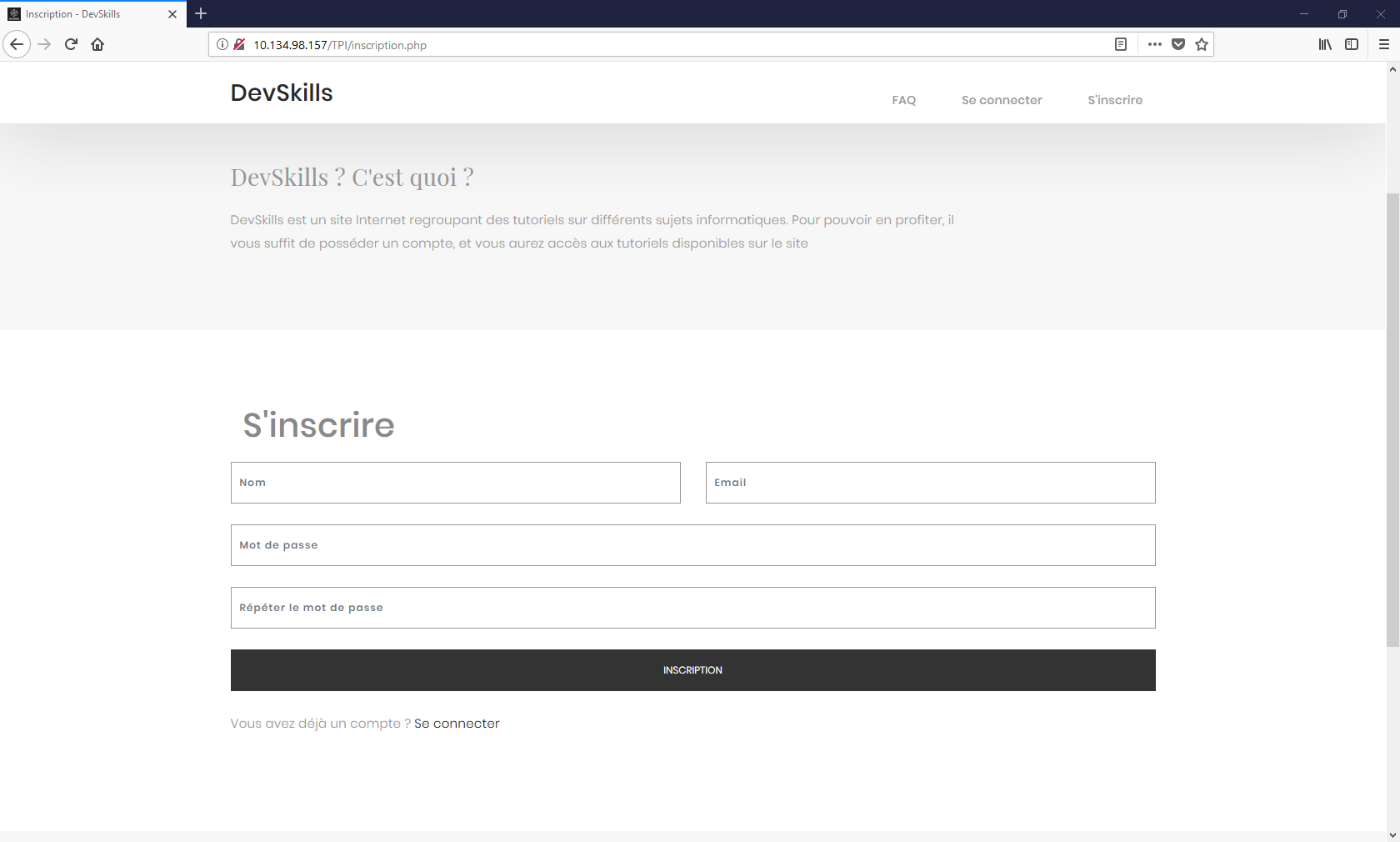


Figure : Page d'inscription

Il y a 4 champs à renseigner : votre nom, votre email, votre mot de passe et finalement, il faut répéter votre mot de passe (le mot de passe est demandé deux fois pour être sûr que vous n’avez pas fait de fautes en l’écrivant). Ensuite, cliquez sur le bouton « Inscription ». Vous pouvez avoir plusieurs erreurs lors de l’inscription, dont les suivantes :

### Erreur : Champ manquant

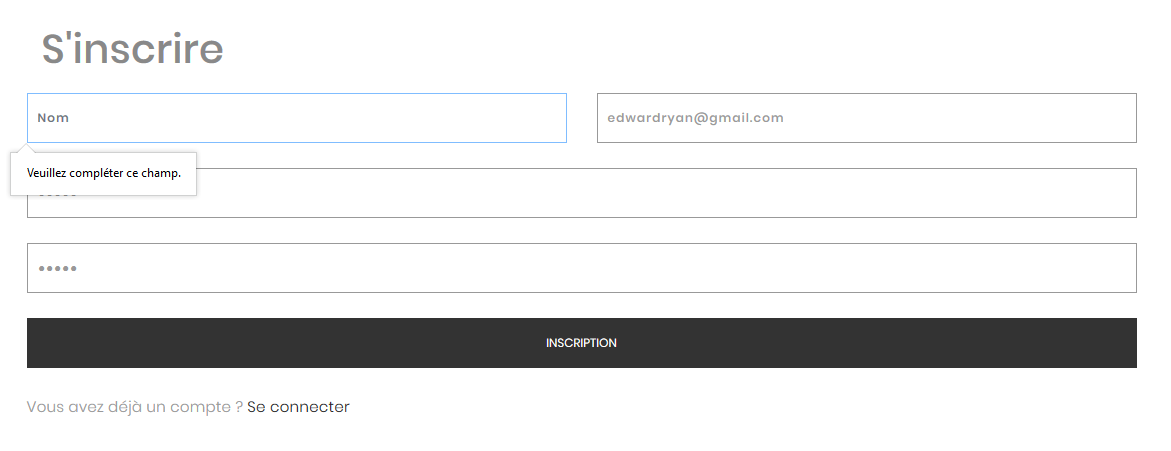


Figure : Champ manquant

Cette erreur se produit lorsqu’un ou plusieurs champs ne sont pas remplis. Veuillez remplir tous les champs pour corriger cette erreur.

### Erreur : Email déjà utilisé

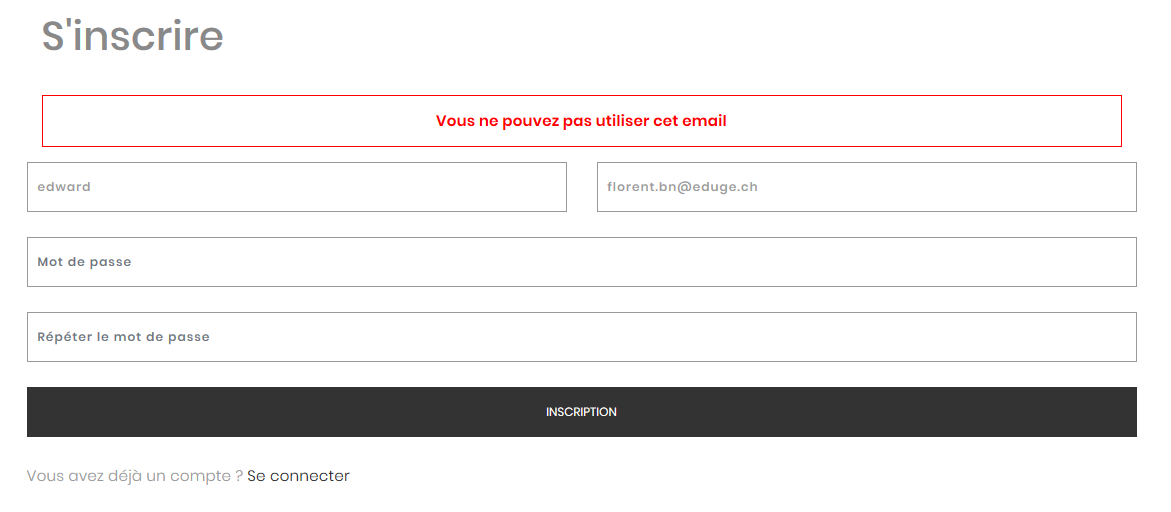


Figure : Email déjà utilisé

Cette erreur se déclenche lorsque vous essayer de vous inscrire avec un email déjà utilisé. Veuillez utiliser un email différent pour corriger cette erreur.

### Erreur : Nom déjà utilisé

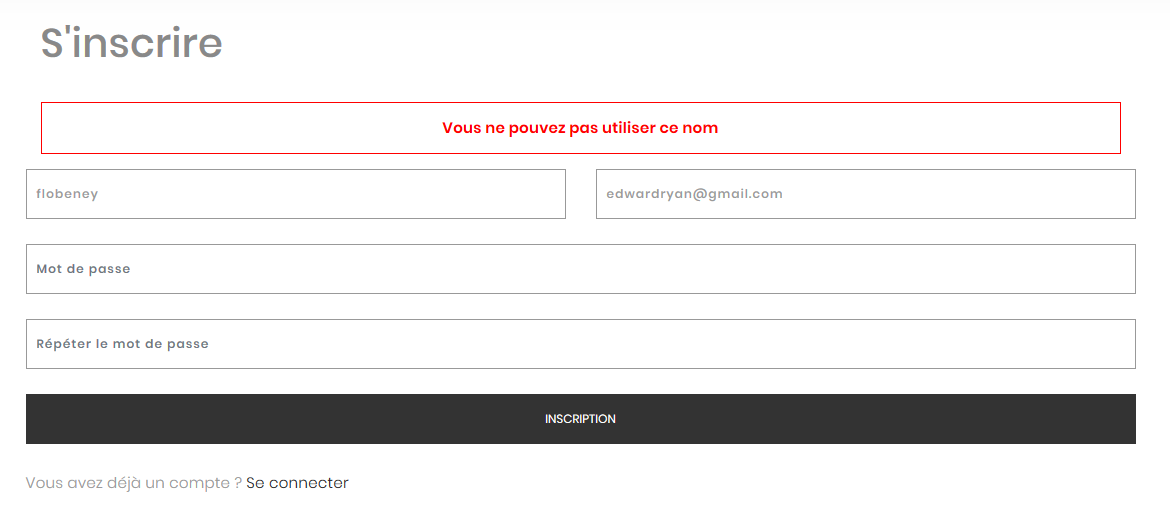


Figure : Nom déjà utilisé

Cette erreur arrive lorsque vous essayer de vous inscrire avec un nom déjà utilisé. Veuillez utiliser un nom différent pour corriger cette erreur.

### Erreur : Mots de passe différents

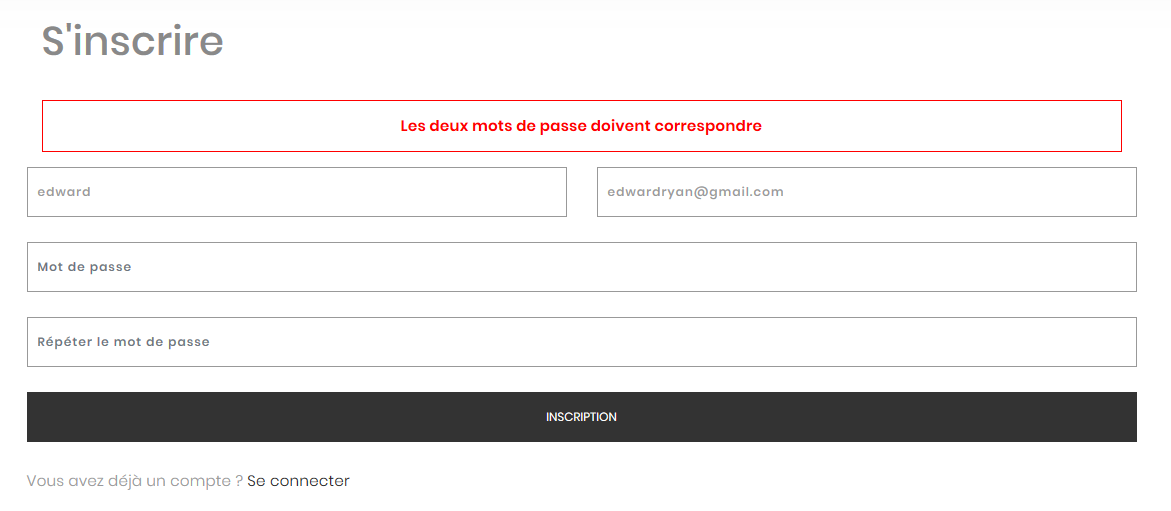


Figure : Mots de passe différents

Cette erreur se produit lorsque vous entrez deux mots de passe qui sont différents, ce qui signifie que vous avez fait une faute en écrivant un des deux mots de passe. Veuillez écrire le même mot de passe dans les deux champs pour corriger cette erreur.

### En cas de succès

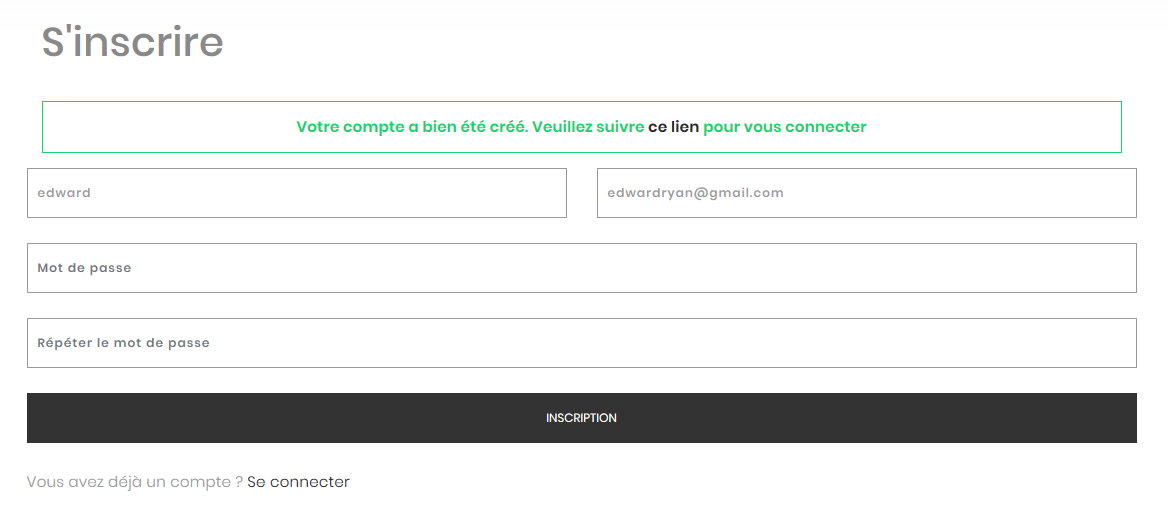


Figure : Succès de l'inscription

La page suivante s’affiche lorsque votre compte a bien été créé. Vous pouvez cliquer sur le lien proposé dans la fenêtre de succès (en vert), vous serez redirigé sur la fenêtre de connexion et votre nom sera déjà entré, il ne vous restera plus qu’à mettre votre mot de passe.

## Connexion

*Si vous ne possédez pas encore de compte, vous pouvez cliquer sur le lien « S’inscrire » en bas de la fenêtre* (Figure 7 : Page de connexion) *et retourner à la section « Inscription » de cette documentation*

Pour se connecter, il faut se rendre sur la page d’accueil, qui se présente comme ceci :

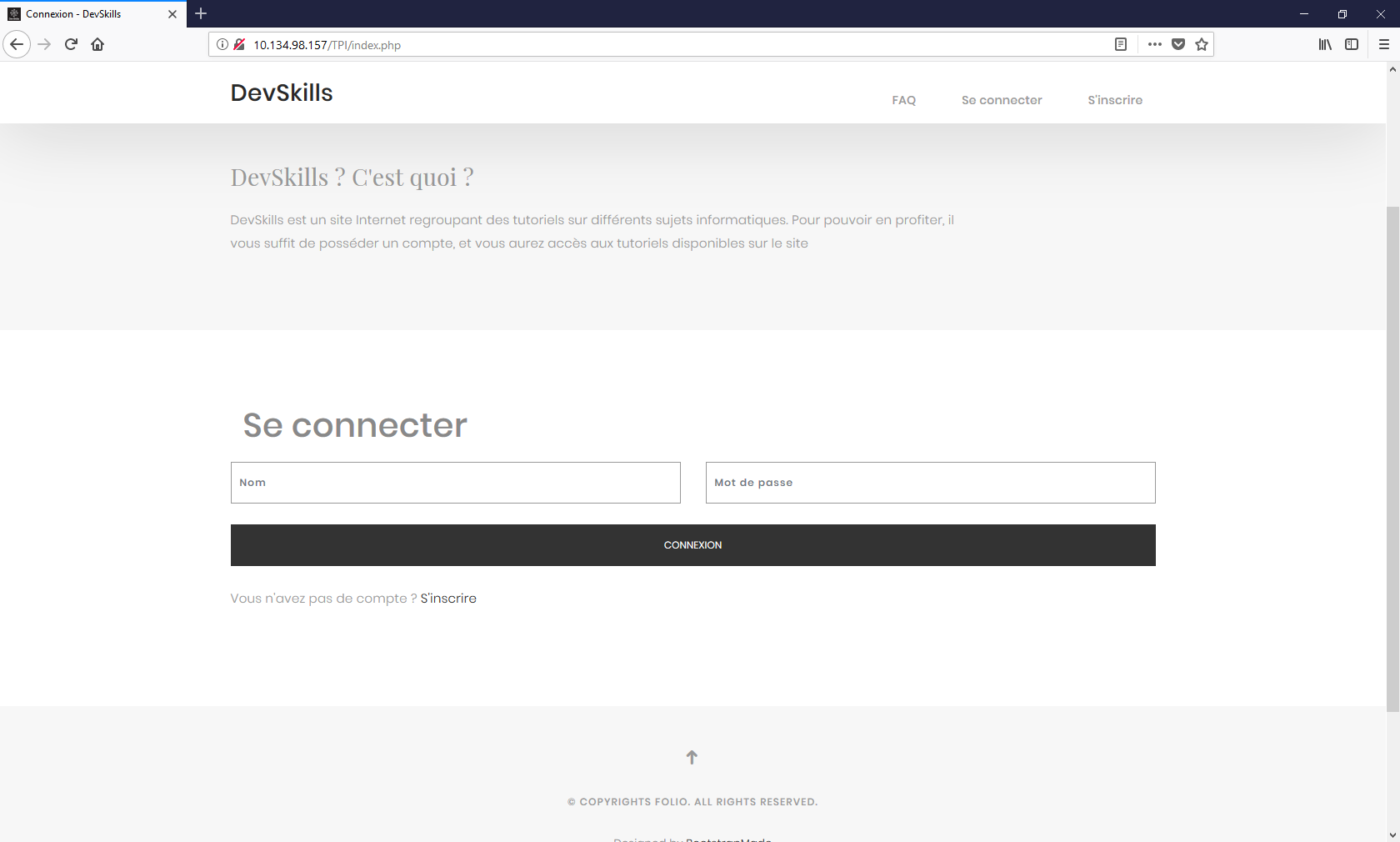


Figure : Page de connexion

Il n’y a que 2 champs à remplir : votre nom et votre mot de passe. Ensuite, cliquez sur le bouton « Connexion ». Comme lors de l’inscription, vous pouvez être confrontés à plusieurs erreurs, dont en voici quelques-unes :

### Erreur : Champ manquant

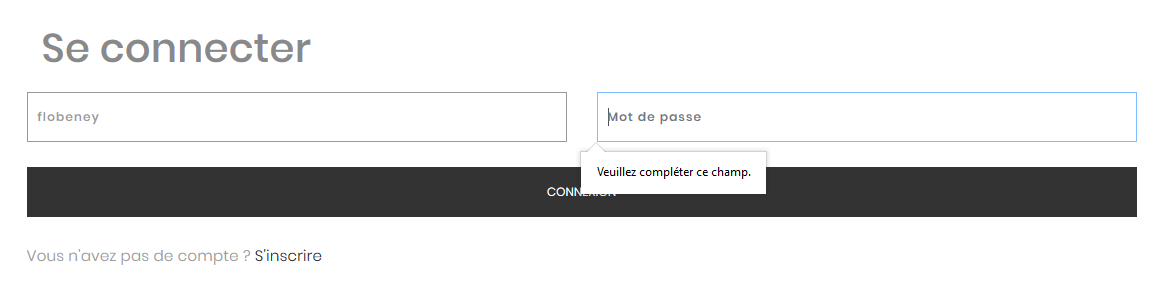


Figure : Champ manquant

Cette erreur se produit lorsqu’un ou plusieurs champs ne sont pas remplis. Veuillez remplir tous les champs pour corriger cette erreur

### Erreur : informations incorrectes



Figure : Informations incorrectes

Cette erreur arrive lorsque le nom ou le mot de passe n’est pas correct. Pour remédier à cette erreur, veuillez vérifier vos informations de connexion et essayer à nouveau.

### En cas de succès

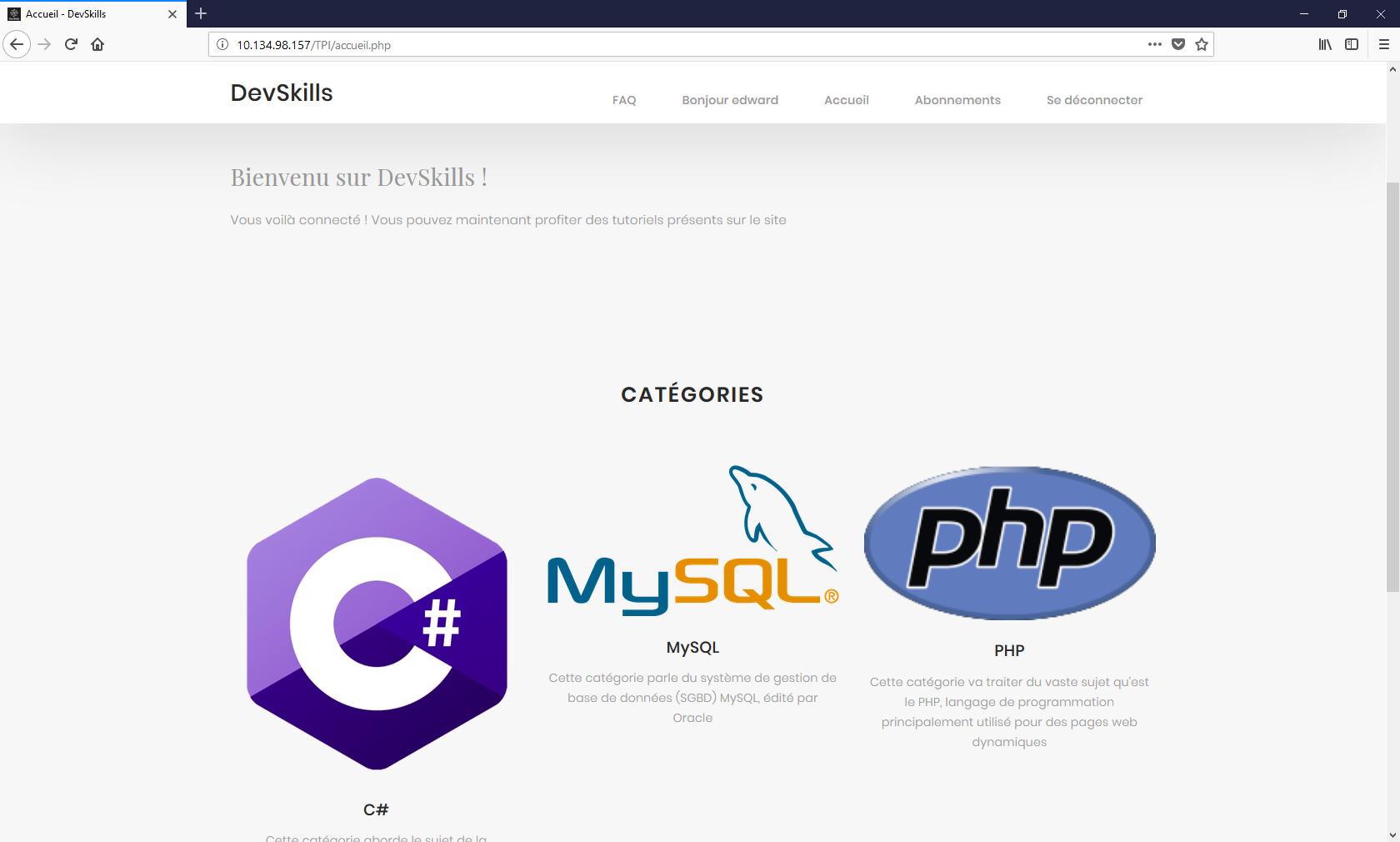


Figure : Succès de la connexion

Si vous avez rentré correctement vos informations de connexion, vous serez amené sur la page d’accueil illustrée ci-dessus.

# Fonctionnalités disponible pour l’utilisateur

Une fois que vous êtes connecté, vous pouvez voir que le menu de navigation s’est agrandi. Vous avez maintenant accès à plus de fonctionnalités. Nous allons voir ce que vous pouvez maintenant faire dans la suite du document.

## Choisir une catégorie

Comme dit précédemment, une fois connecté, vous allez arriver sur la page suivante :

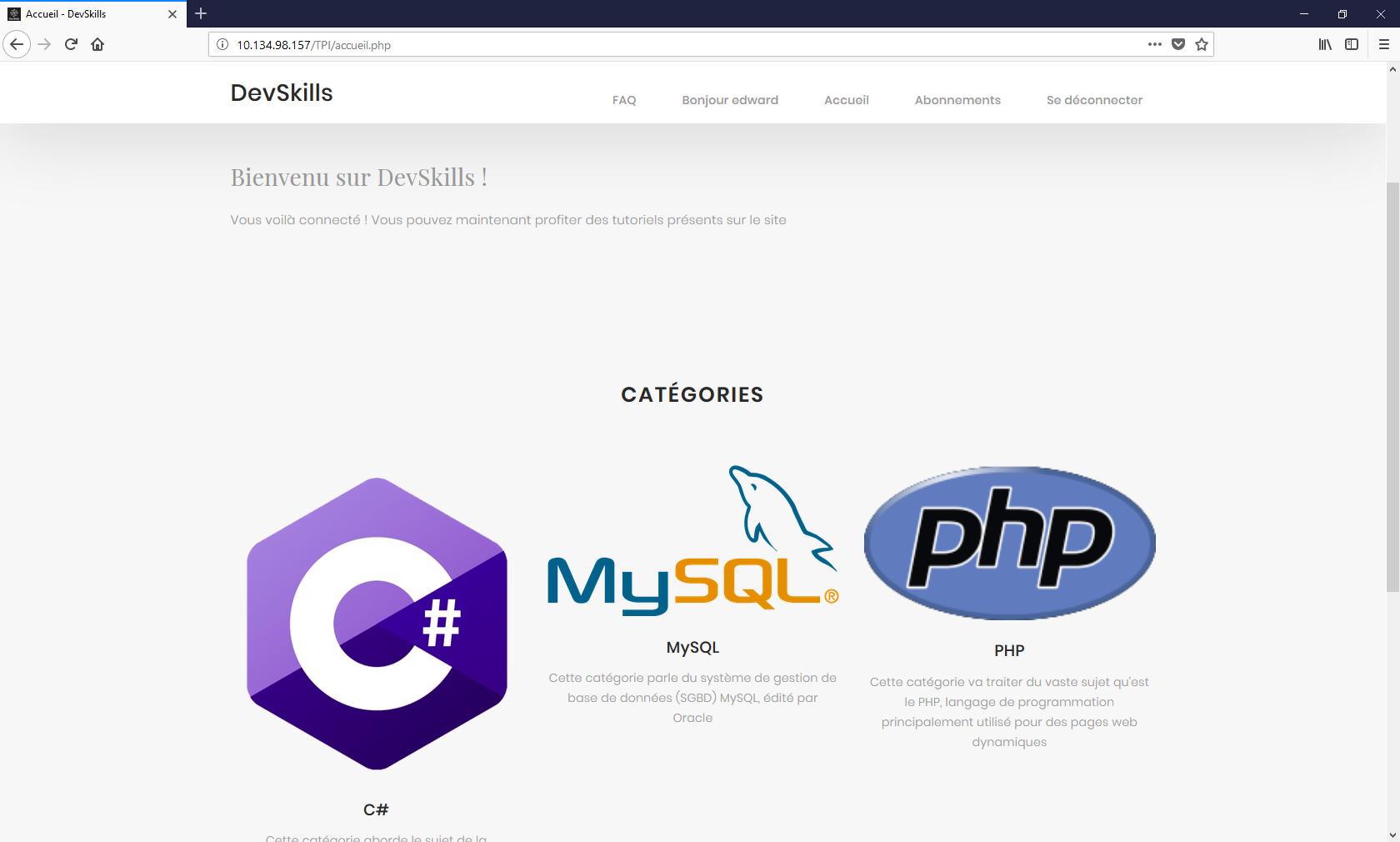


Figure : Choix de la catégorie

Cette page vous permet de trier les tutoriels en fonction de la catégorie souhaitée. Pour ce faire, il vous suffit de cliquer sur la catégorie voulue. C’est-à-dire que si vous appuyez sur la catégorie « C# », par exemple, vous allez voir tous les tutoriels de la catégorie « C# ».

## Choisir et afficher un tutoriel

Dans l’exemple suivant, nous avons choisi d’aller sur la catégorie « C# » :

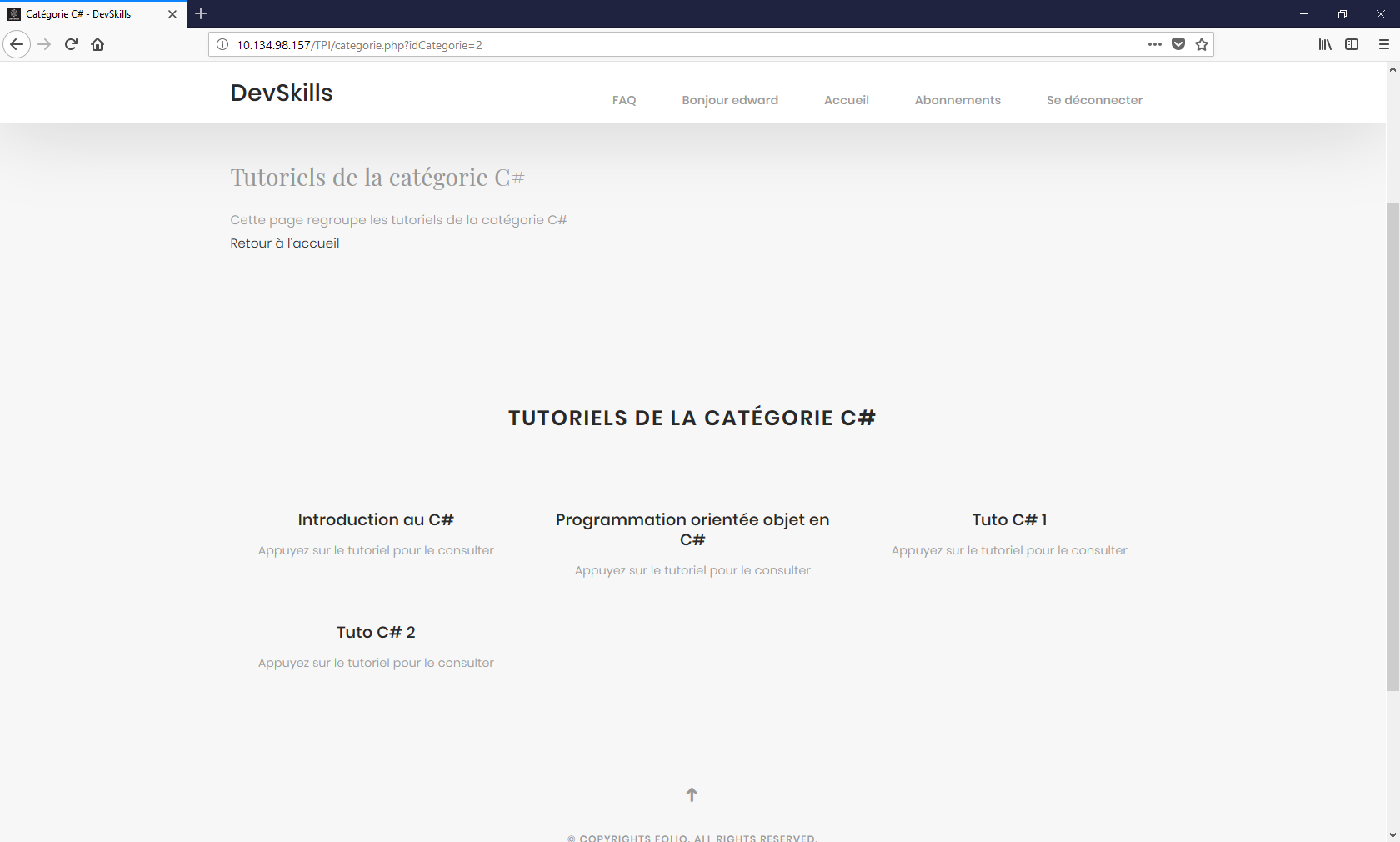


Figure : Choix du tutoriel

Il y a donc les tutoriels concernant le C# qui sont affichés. Pour pouvoir visualiser le tutoriel que vous souhaitez consulter, il vous suffit de cliquer dessus. Vous serez ensuite amené sur une page comme celle-ci :

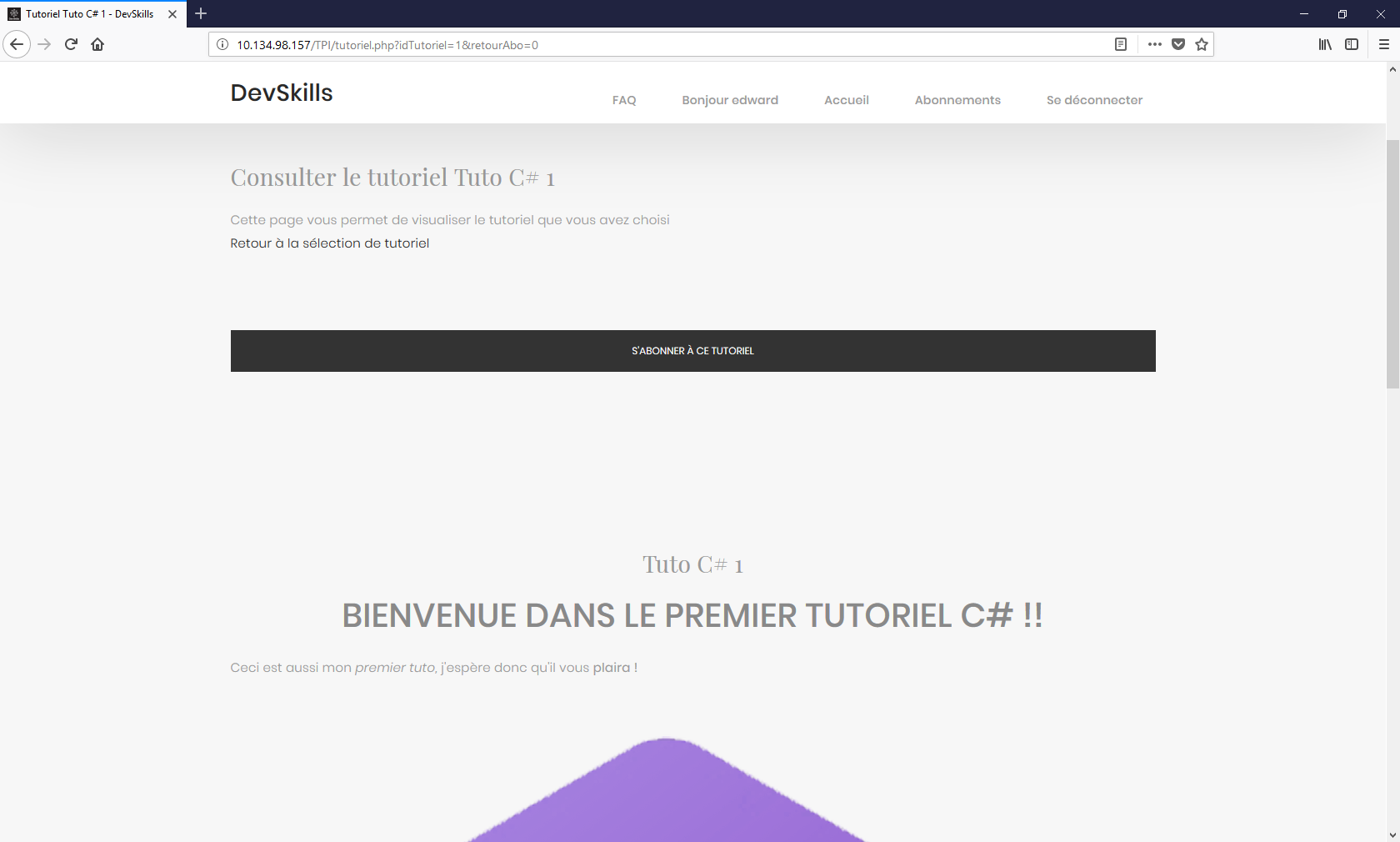


Figure : L'affichage d'un tutoriel

Où le tutoriel est affiché, et vous pouvez donc le suivre. Comme vous pouvez le voir, il y un bouton « S’abonner à ce tutoriel ». À quoi sert ce bouton ?

## Notion d’abonnement

Ce bouton sert à vous « abonner » au tutoriel. Cela veut dire que le tutoriel sera ajouté à vos abonnements, et que vous pourrez plus facilement retrouver et suivre le tutoriel.

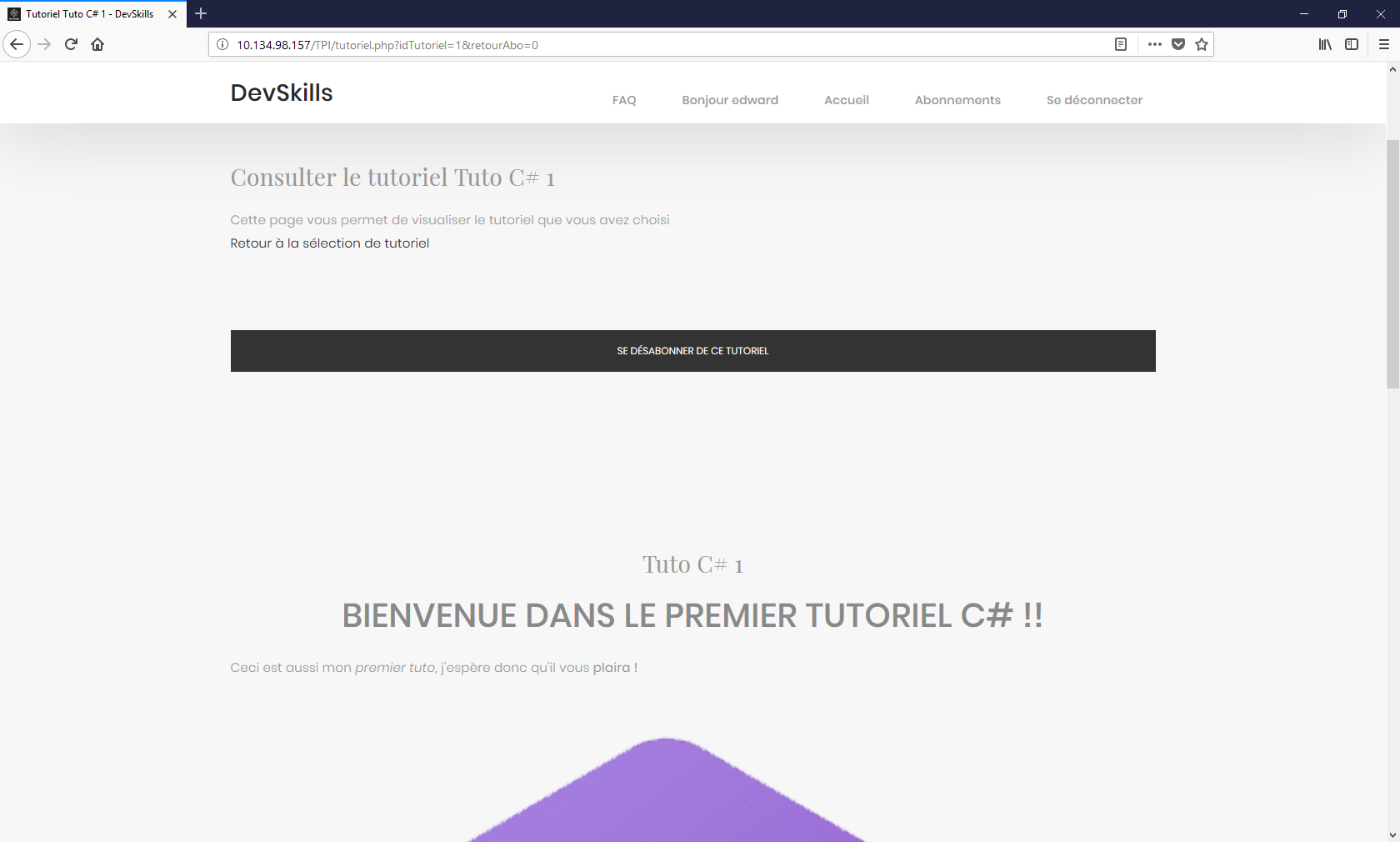


Figure : Quand vous êtes abonné au tutoriel

Si vous êtes abonné au tutoriel, le bouton vous proposera de vous désabonner. Cliquer sur le bouton aura pour effet de supprimer le tutoriel de vos abonnements et le bouton vous proposera alors de vous abonner à nouveau.

### Voir ses abonnements

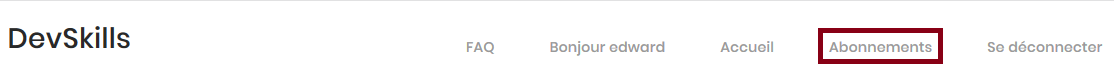


Figure : En rouge, le lien pour aller voir vos abonnements

Pour voir les tutoriels auxquels vous êtes abonnés, vous devez cliquer sur « Abonnements » dans le menu de navigation.

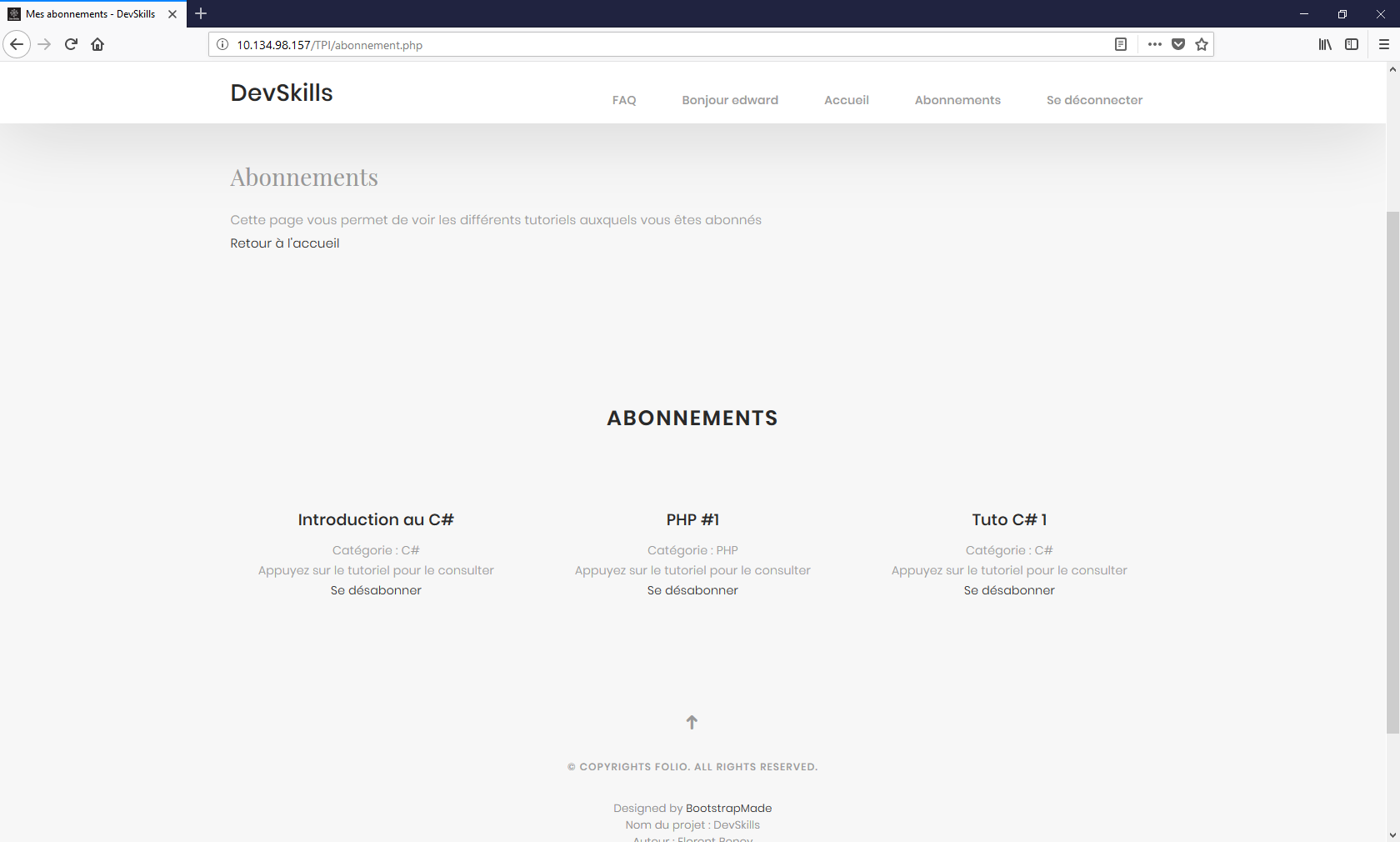


Figure : Page de vos abonnements

Vous allez arriver sur une page telle que celle-ci, qui regroupe les différents tutoriels auxquels vous êtes abonnés. En cliquant dessus, vous pouvez les consulter (Figure 13 : L'affichage d'un tutoriel), et le lien en dessous d’un tutoriel vous laisse la possibilité de vous y désabonner.

## Gérer son compte



Figure : En rouge, le lien pour accéder à la page regroupant vos informations

En cliquant sur le lien montré ci-dessus (il sera affiché « Bonjour » suivi du nom de votre compte), vous pouvez accéder à la page qui regroupe vos informations et vous permet aussi de la modifier.

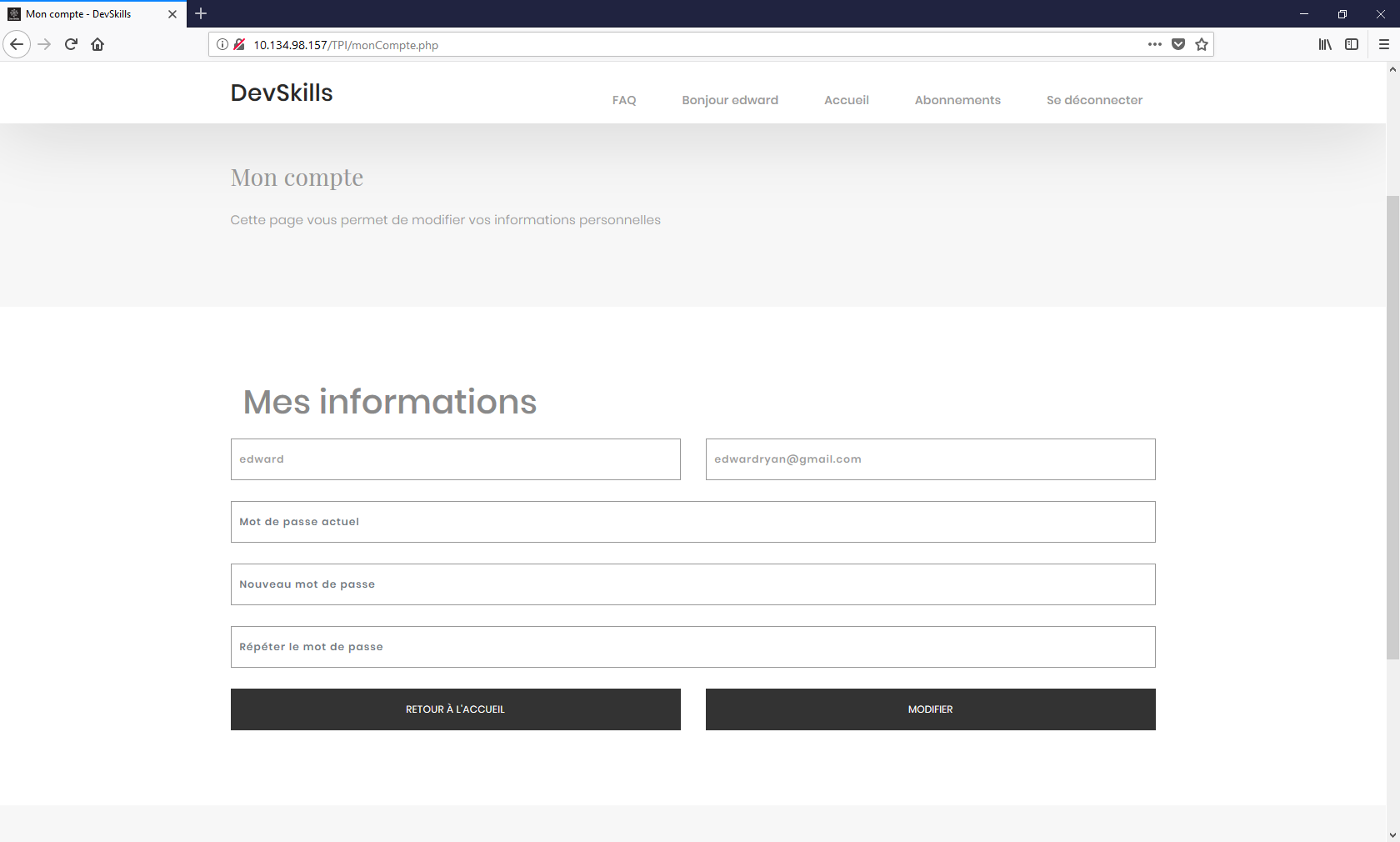


Figure : Page regroupant vos informations

Cette page affiche votre nom ainsi que votre email. Vous pouvez les changer et cliquer sur le bouton « Modifier » pour enregistrer les changements. Si vous voulez modifier votre mot de passe, vous devez d’abord entrer votre mot de passe actuel, puis le nouveau en dessous, et répéter le nouveau mot de passe dans la dernière case (le mot de passe doit être répété pour les mêmes raisons évoquées lors de l’Inscription). Il y a aussi un bouton qui vous propose de retourner à l’accueil du site. Il y a les mêmes erreurs possible que lors de l’Inscription, mais il y en a une de plus, que voici :

### Erreur : Mot de passe actuel incorrect

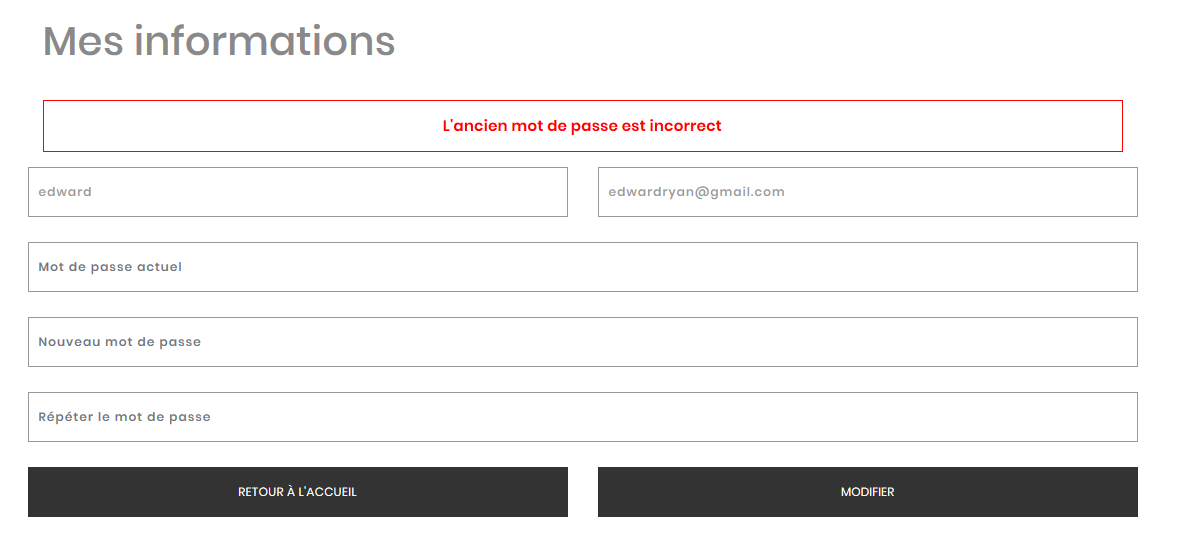


Figure : Mot de passe actuel incorrect

Cette erreur se déclenche lorsque vous n’avez pas entré votre mot de passe actuel de manière correct. Pour corriger cette erreur, veuillez entrer correctement votre mot de passe actuel dans le champ correspondant.

### En cas de succès

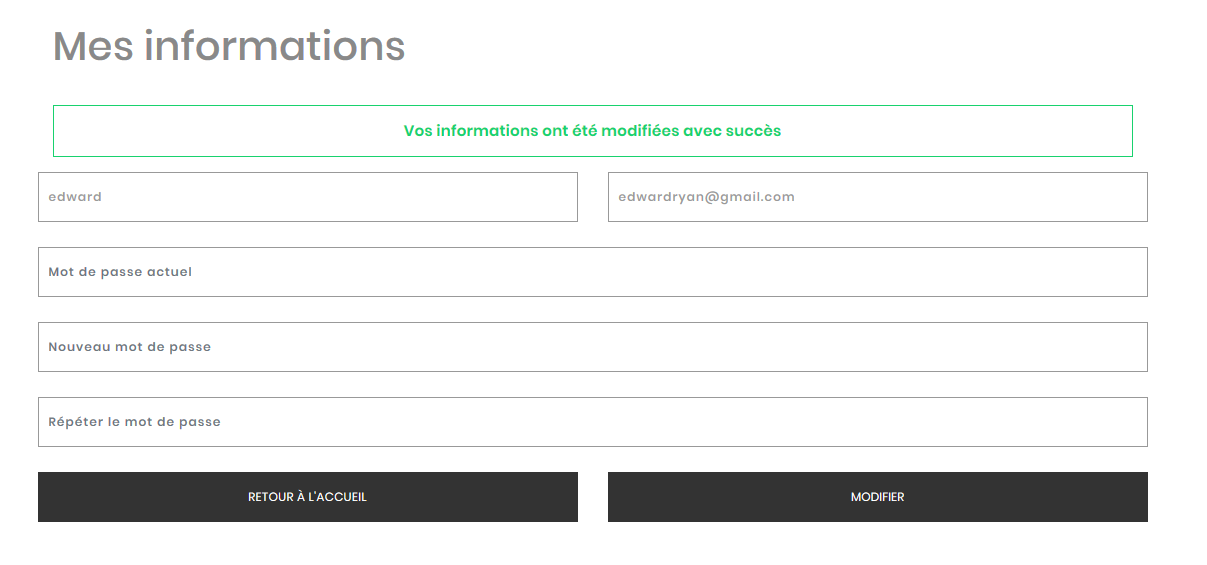


Figure : Succès de la modification des informations du compte

La page suivant s’affiche lorsque vos informations ont bien été modifiées.

## Consulter la FAQ

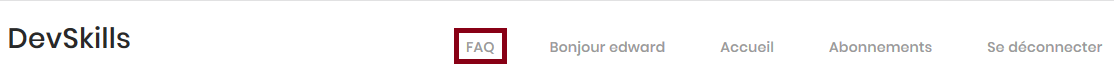


Figure : En rouge, le lien pour consulter la FAQ

Si vous cliquez sur le lien indiqué ci-dessus, vous pourrez accéder à la FAQ du site DevSkills. Ça sera une page ressemblant à ceci :

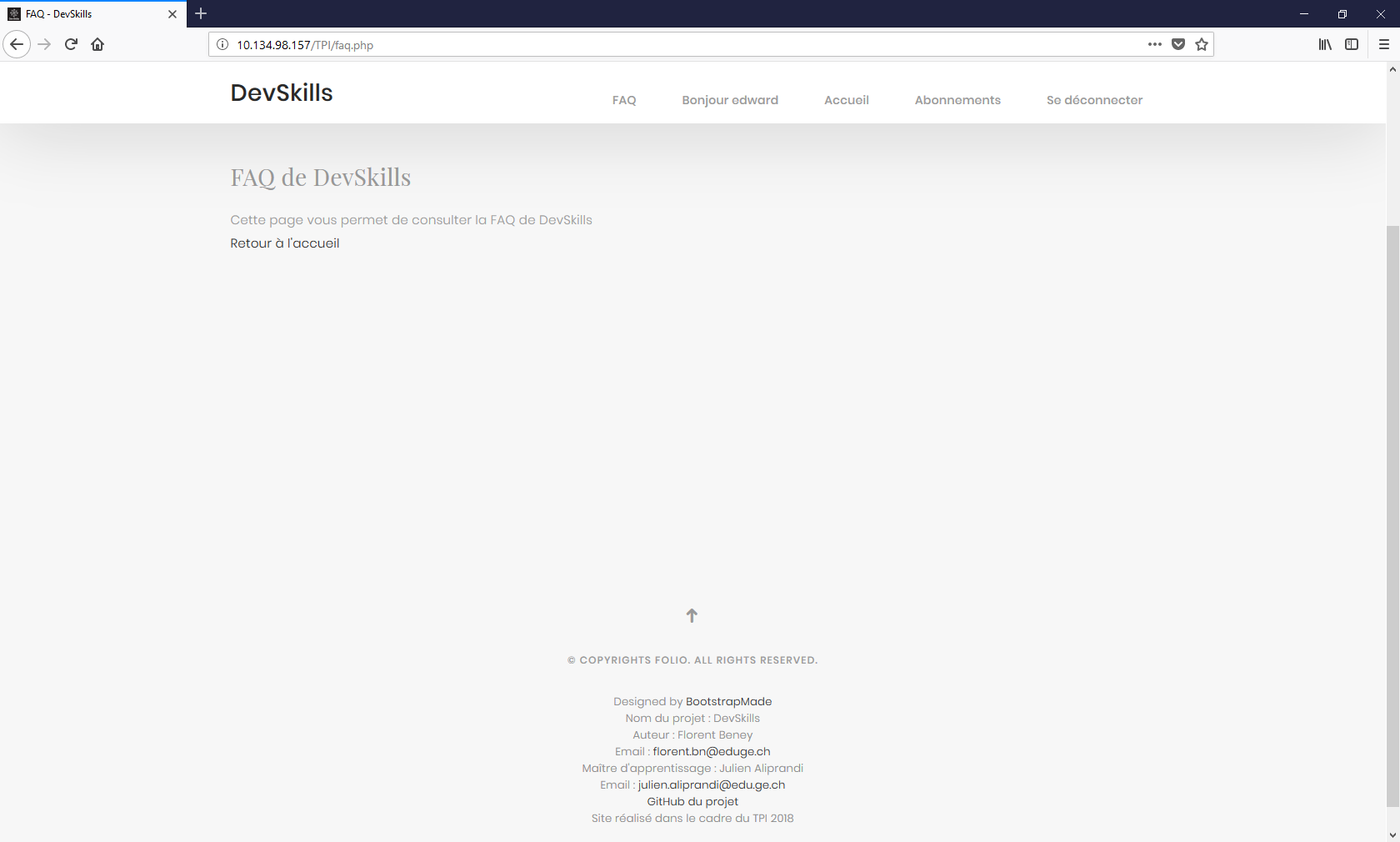


Figure : Page de la FAQ

Cette page vous aidera à mieux comprendre comment utiliser correctement le site.

## Se déconnecter

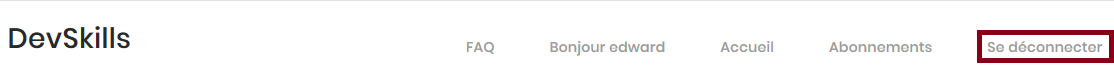


Figure : En rouge, le lien pour vous déconnecter

En cliquant sur le lien indiqué ci-dessus, vous serez déconnecté de votre compte, puis redirigé sur la page de connexion (Figure 7 : Page de connexion).

# Fonctionnalités supplémentaires disponible pour l’administrateur

En tant qu’administrateur, un autre lien s’est ajouté à la barre de navigation. Celui-ci vous permet d’accéder à la page d’administration.

## Page d’administration

Si vous êtes administrateur, après la connexion à votre compte, vous ne serez pas redirigé sur la page d’accueil (comme illustré à la Figure 10 : Succès de la connexion), mais sur la page d’administration illustrée ci-après :

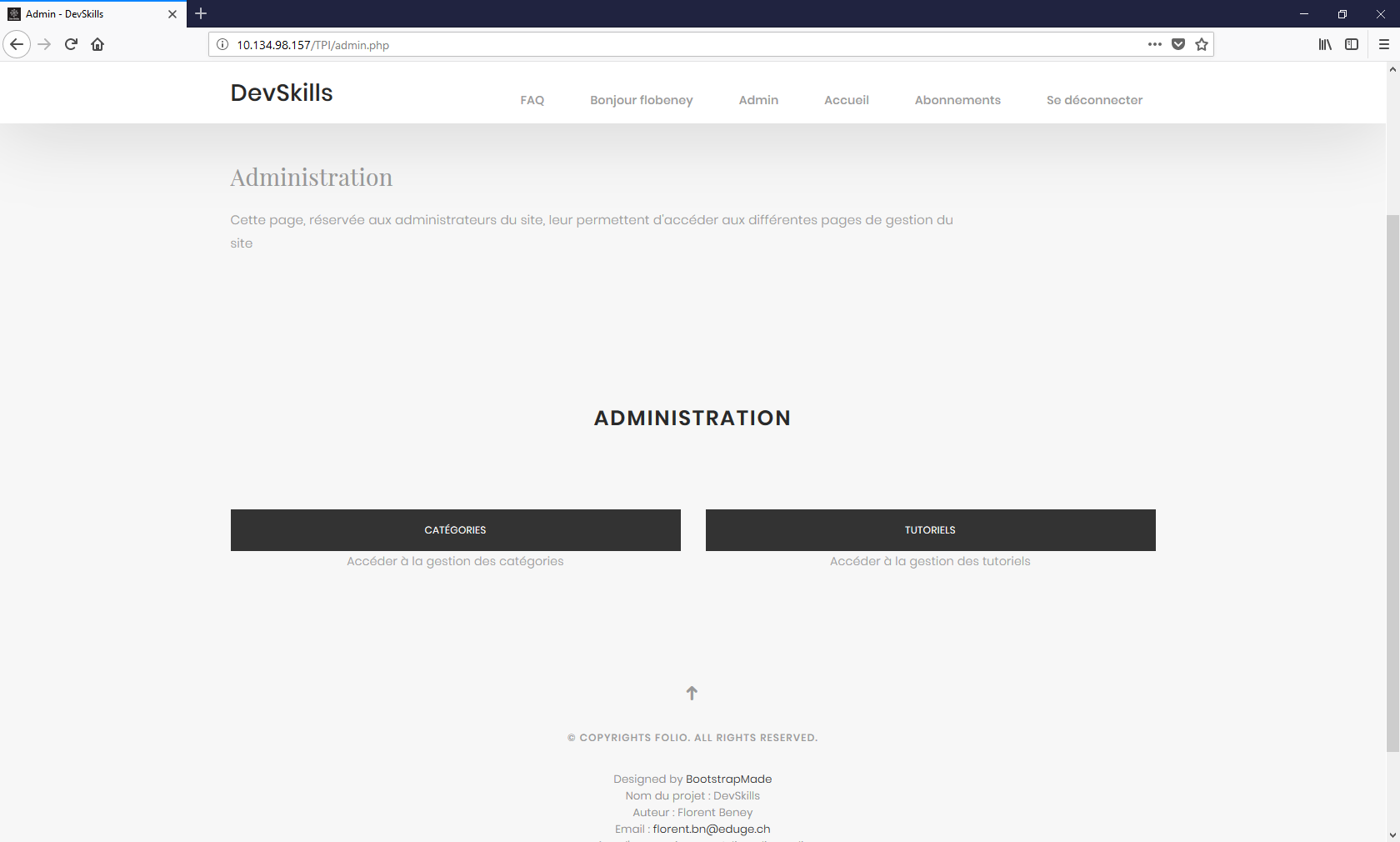


Figure : Page d'administration

Cette page est, d’une certaine manière, la page d’accueil de l’administration. Elle permet d’accéder à la gestion des catégories et à celle des tutoriels, via les deux boutons (visibles sur l’illustration ci-dessus).

## Gestion des catégories

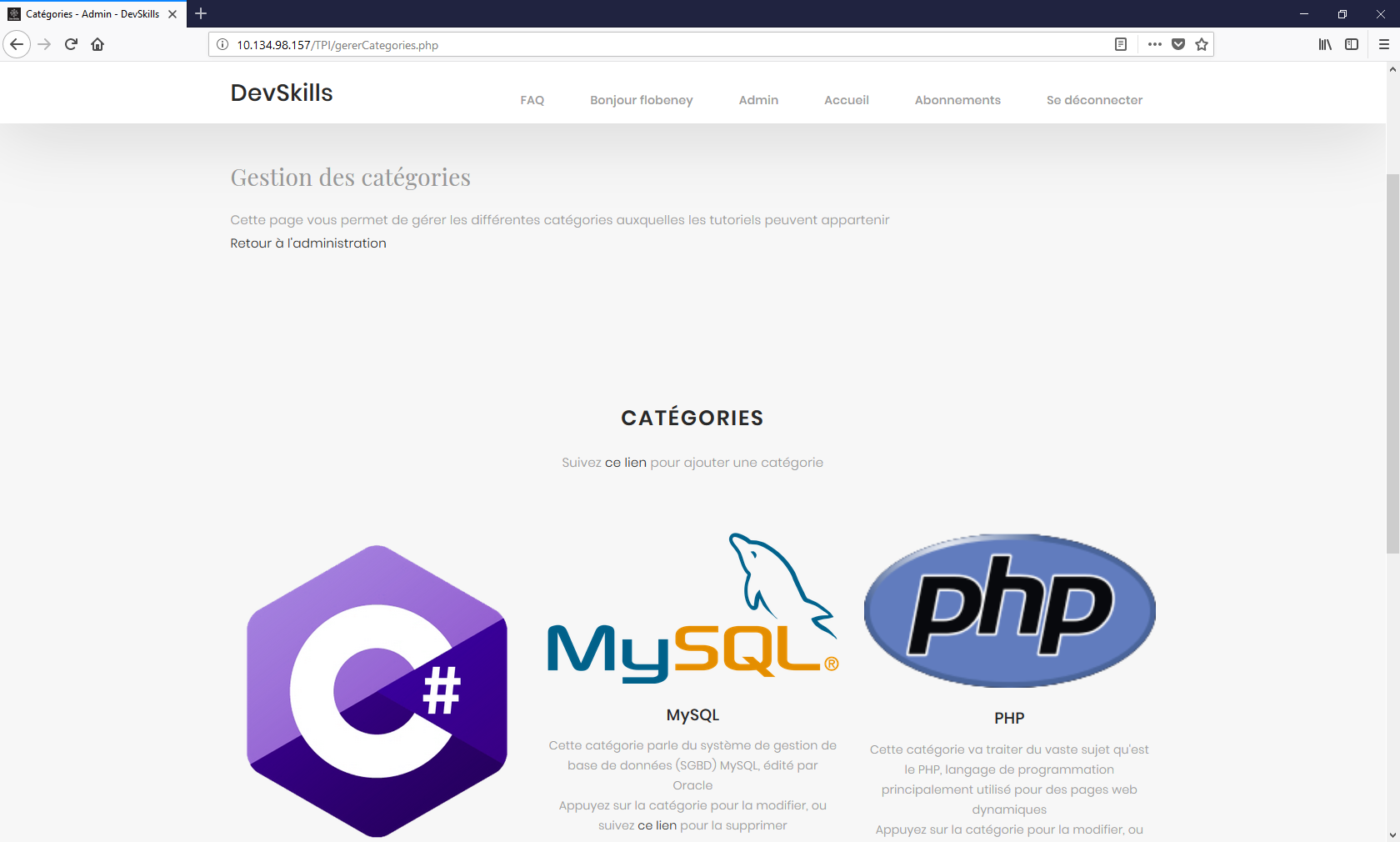


Figure : Gestion des catégories

Si vous cliquez sur le bouton « Catégories » de la page d’administration (Figure 23 : Page d'administration), vous serez redirigé sur la page montrée ci-dessus, permettant de gérer les catégories auxquelles les tutoriels peuvent appartenir. En dessous du titre « CATÉGORIES », il y a un lien qui permet d’ajouter une catégorie (voir Ajouter une catégorie). Si vous cliquez sur une des catégories, vous serez amené sur un page vous permettant de modifier la catégorie sélectionnée (voir Modifier une catégorie). À la fin de la description d’une catégorie, comme on peut le voir sur l’illustration à la fin de la description de la catégorie « MySQL », il y a un lien qui vous permet de supprimer la catégorie (voir Suppression d’une catégorie).

## Ajouter une catégorie

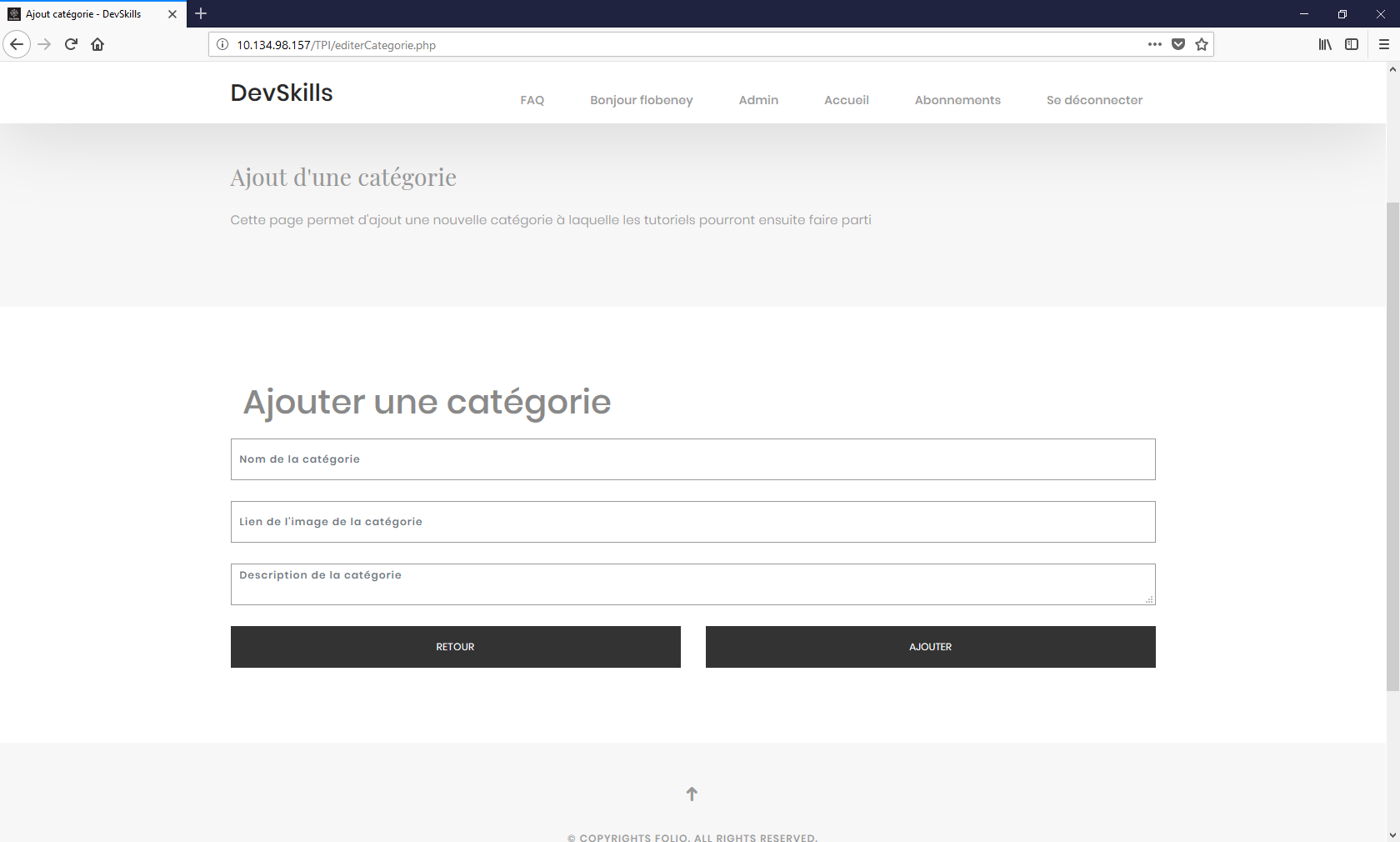


Figure : Page d'ajout d'une catégorie

Cette page vous permet d’ajouter une catégorie, dont les tutoriels pourront ensuite faire partis. Si vous ne voulez pas ajouter de catégorie, vous pouvez appuyer sur le bouton « Retour » pour revenir à la page précédente (Figure 24 : Gestion des catégories). Il y a trois champs à remplir, tous obligatoire : le nom de la catégorie, le lien de son image et sa description. Le nom de la catégorie représentera cette dernière, il faut donc bien le choisir. L’image devra être ajoutée manuellement dans les dossiers du site, et il faut renseigner le lien pour y accéder. La description permet de mieux comprendre de quoi parle la catégorie, et est donc aussi importante pour la compréhension des utilisateurs. Lorsque les informations sont correctement remplies, vous pouvez appuyer sur le bouton « Ajouter ».

### Erreur : Champ manquant



Figure : Champ manquant

Cette erreur se produit lorsqu’un ou plusieurs champs ne sont pas remplis. Veuillez remplir tous les champs pour corriger cette erreur.

### En cas de succès

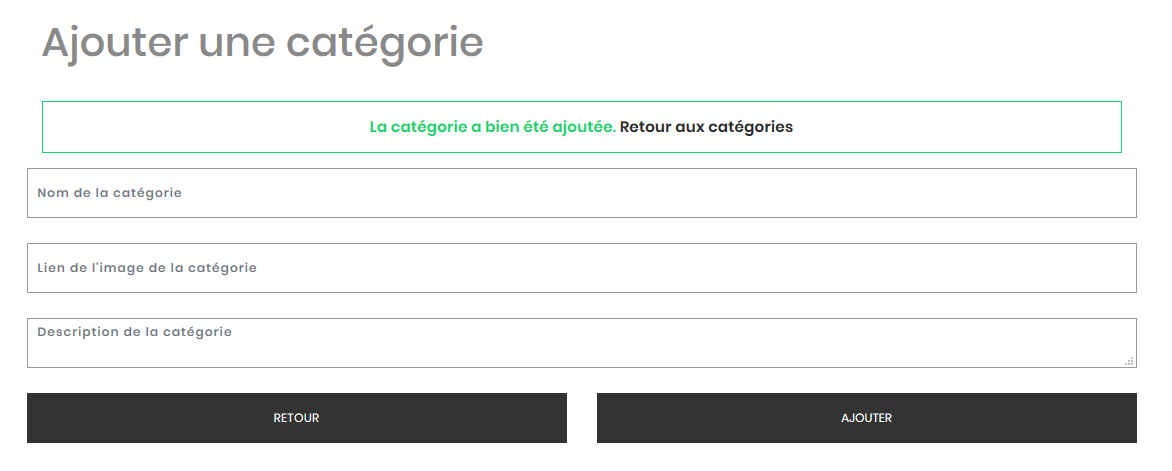


Figure : Succès de l'ajout d'une catégorie

La page suivante s’affiche lorsque la catégorie a bien été ajoutée. Vous pouvez cliquer sur le lien proposé dans la fenêtre de succès (en vert), et vous serez redirigé sur la page de gestion des catégories (Figure 24 : Gestion des catégories).

## Modifier une catégorie

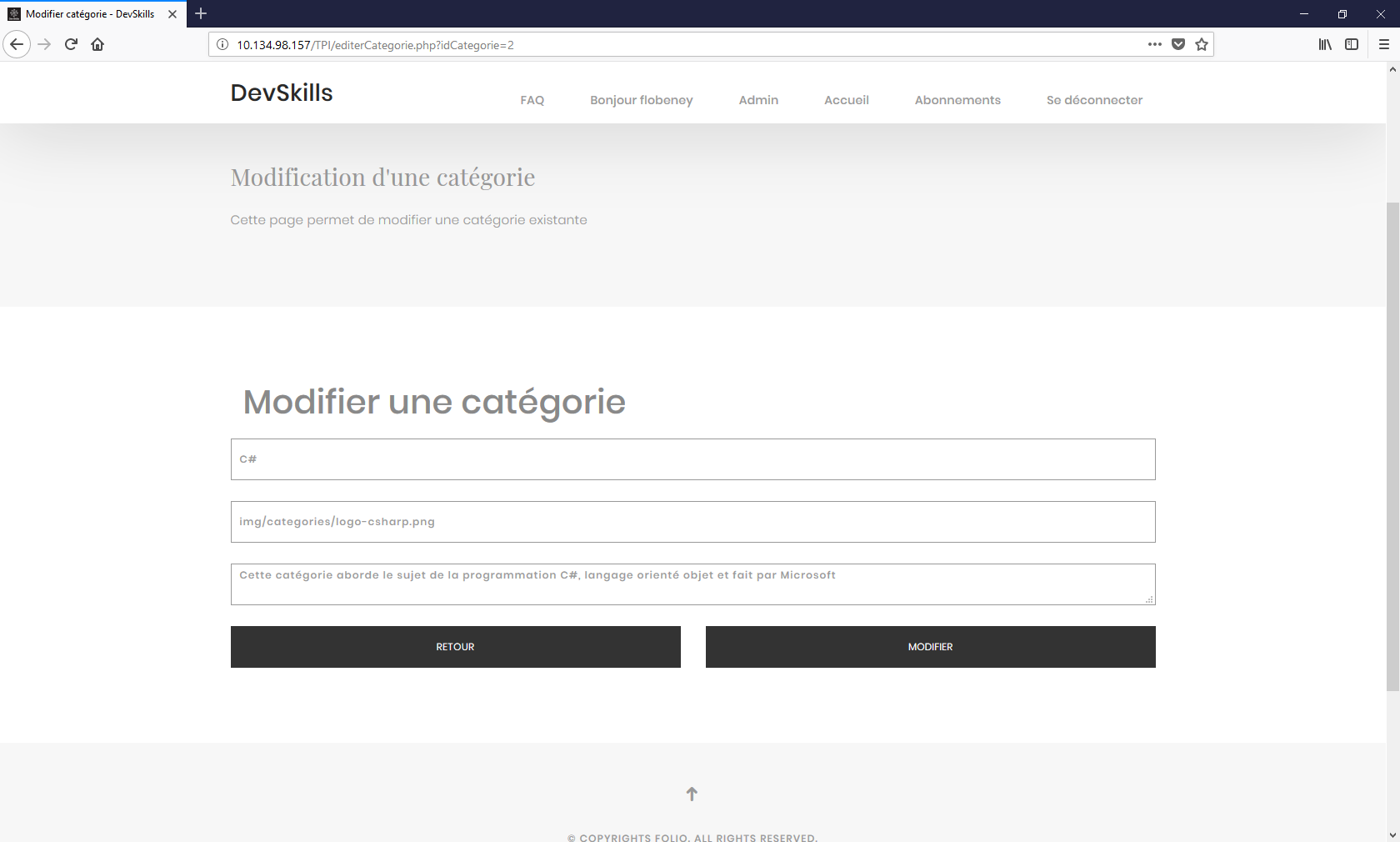


Figure : Page de modification d'une catégorie

Cette page vous permet de modifier une catégorie. C’est la même page que celle de l’ajout d’une catégorie, à la différence près que les champs sont déjà remplis avec les valeurs existantes. Les erreurs et succès possibles sont aussi les mêmes. Veuillez vous reporter à la section précédente (Ajouter une catégorie) pour avoir plus d’informations sur l’utilisation correcte de cette page.

## Suppression d’une catégorie

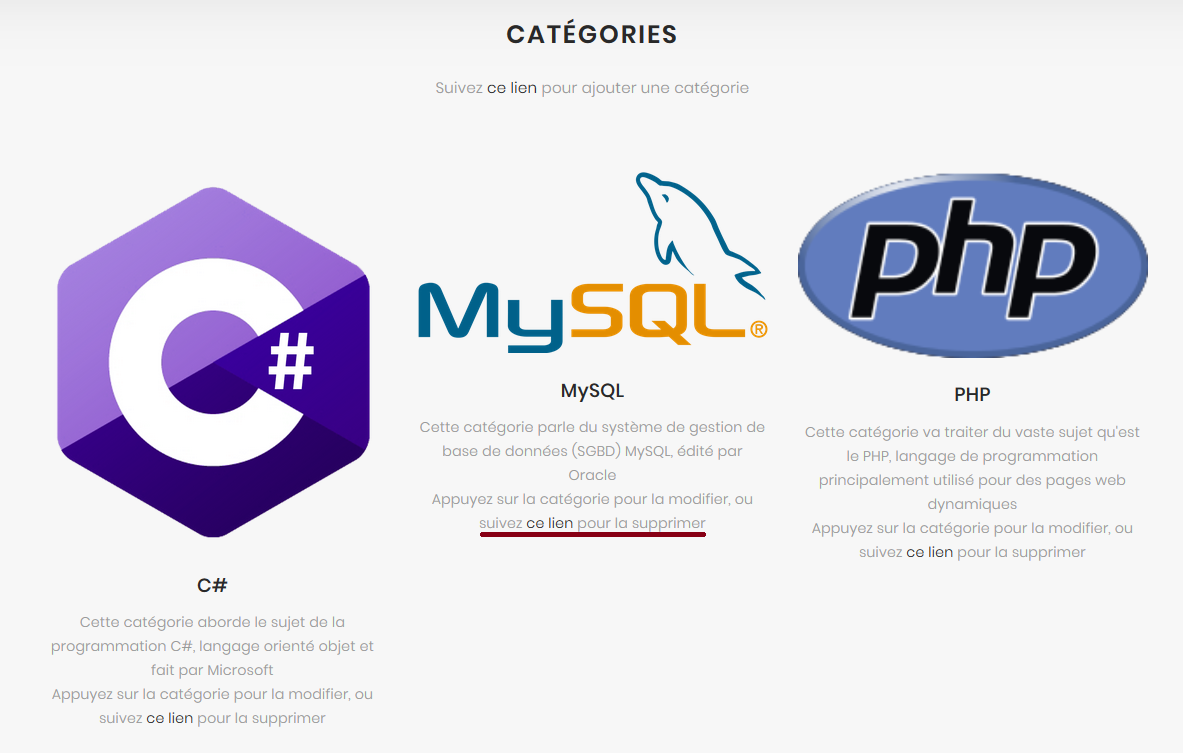


Figure : En rouge, le lien pour supprimer une catégorie

Comme vous pouvez le voir sur la photo ci-dessus et comme dit lors de l’explication de la page de gestion des catégories (voir Gestion des catégories), à la fin de la description d’une catégorie, il y a un lien vous permettant de la supprimer. Cliquer dessus aura pour effet de supprimer la catégorie. Si des tutoriels appartenaient à cette catégorie, ils n’apparaitront plus sur le site mais seront gardés dans la base de données.

## Gestion des tutoriels

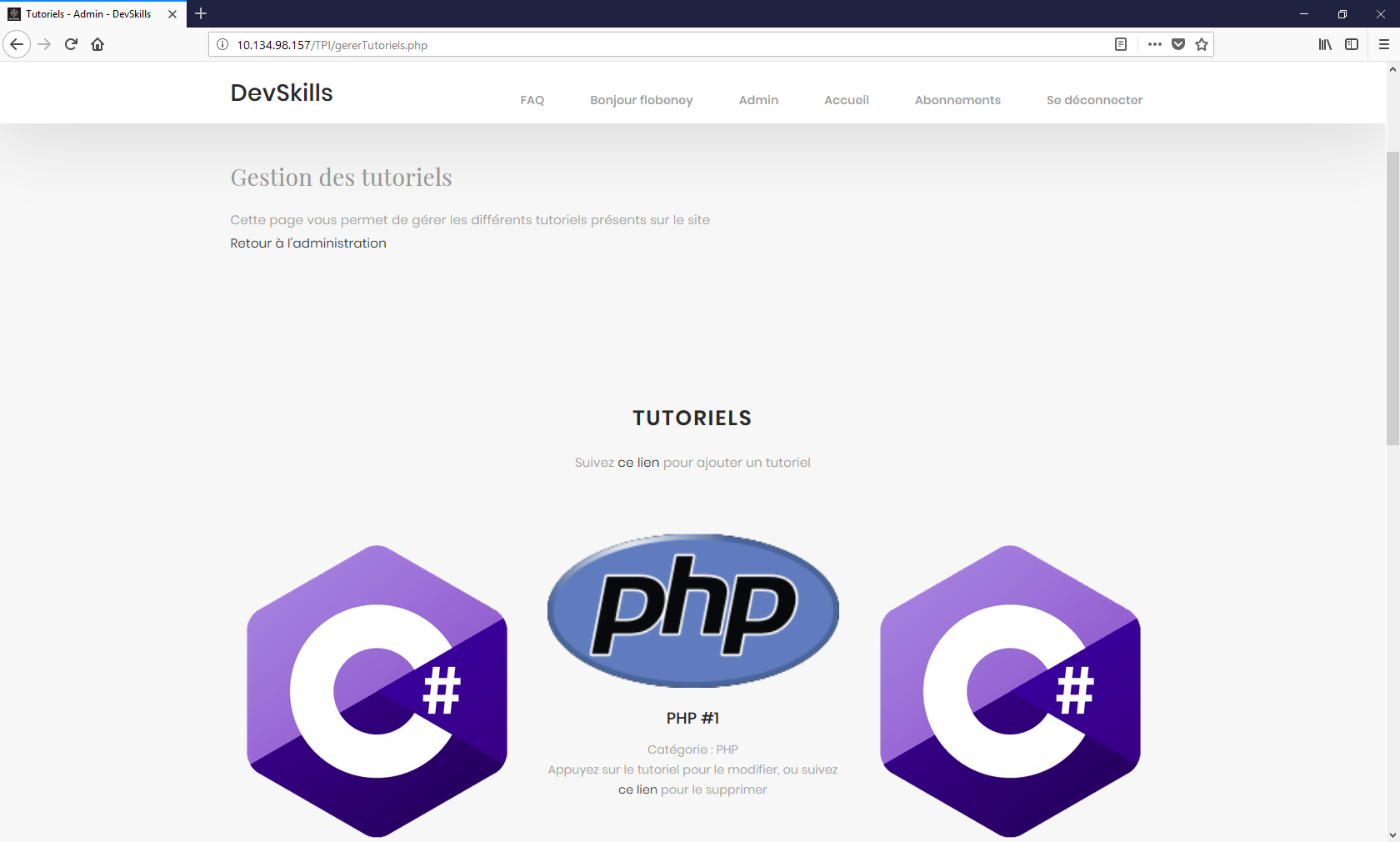


Figure : Gestion des tutoriels

Si vous cliquez sur le bouton « Tutoriels » de la page d’administration (Figure 23 : Page d'administration), vous serez redirigé sur la page montrée ci-dessus, permettant de gérer les tutoriels. En dessous du titre « TUTORIELS », il y a un lien qui permet d’ajouter un tutoriel (voir Ajouter un tutoriel). Si vous cliquez sur un des tutoriels, vous serez amené sur un page vous permettant de modifier le tutoriel sélectionné (voir Modifier un tutoriel). À la fin de la description d’un tutoriel, comme on peut le voir sur l’illustration à la fin de la description du tutoriel « PHP #1 », il y a un lien qui vous permet de supprimer le tutoriel (voir Suppression d’un tutoriel). Sous le titre du tutoriel, il y a le nom de la catégorie à laquelle le tutoriel appartient.

## Ajouter un tutoriel

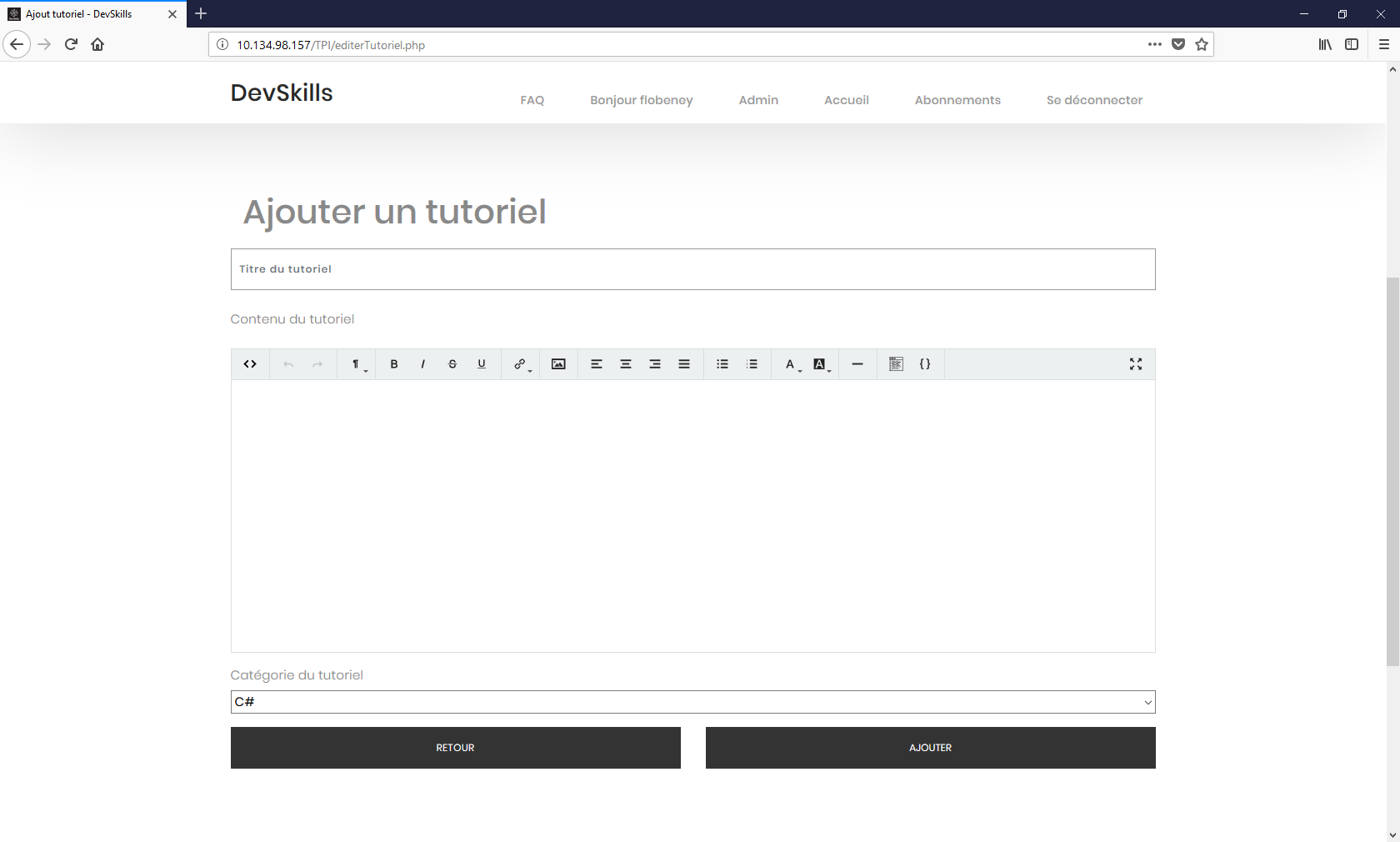


Figure : Page d'ajout d'un tutoriel

Cette page vous permet d’ajouter un tutoriel, que les utilisateurs pourront ensuite consulter. Si vous ne voulez pas ajouter de tutoriel, vous pouvez appuyer sur le bouton « Retour » pour revenir à la page précédente (Figure 30 : Gestion des tutoriels). Il y a trois champs à remplir, tous obligatoire : le titre du tutoriel, son contenu et il faut choisir dans la liste déroulante à quelle catégorie le tutoriel appartiendra. Le titre du tutoriel représentera ce dernier, il faut donc bien le choisir. Le contenu est le cœur du tutoriel, ce qu’il contient, de quoi il parle. C’est le corps du tutoriel. Le champ pour le contenu du tutoriel n’est pas comme les autres, il vous permet de faire du traitement de texte plus poussé, permettant de la mise en forme, de choisir l’alignement, d’ajouter des images, des bouts de code, etc. La catégorie dépend de la nature et du contenu du tutoriel ; si le tutoriel parle de programmation C# par exemple, alors il conviendra de choisir la catégorie C#. Si la catégorie que vous voulez choisir n’existe pas, vous pouvez l’ajouter (voir Ajouter une catégorie) Lorsque les informations sont correctement remplies, vous pouvez appuyer sur le bouton « Ajouter ».

### Erreur : Champ manquant

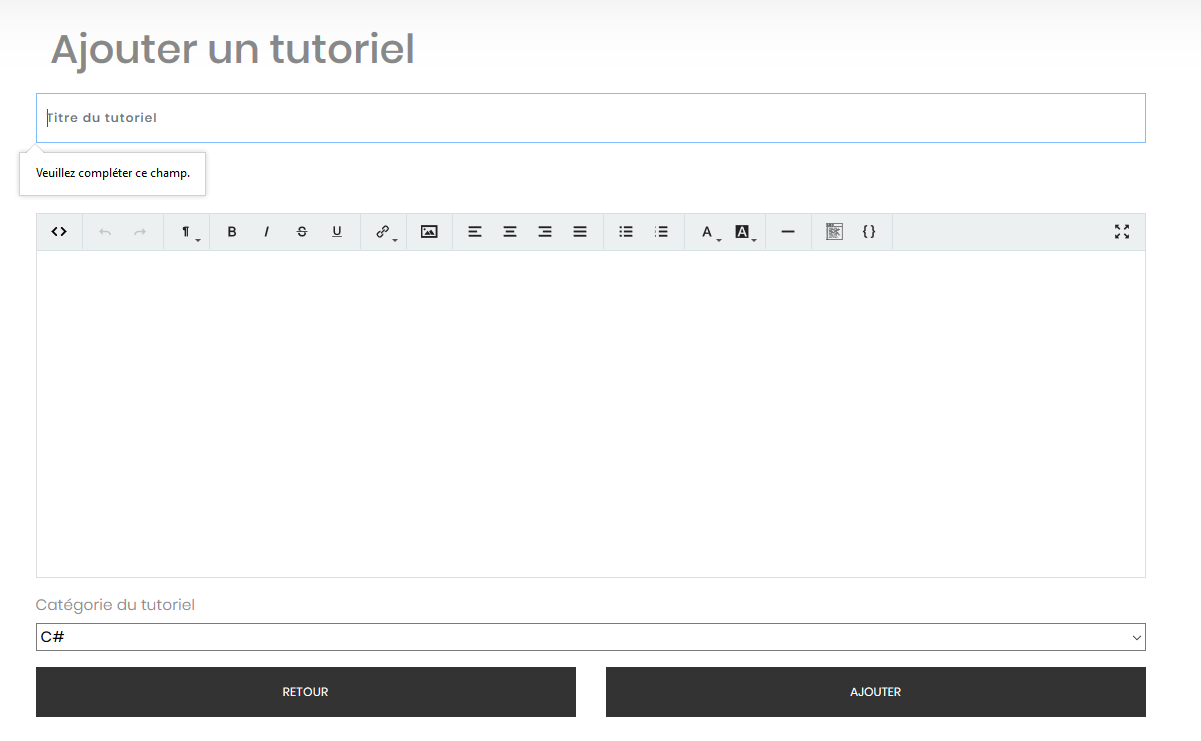


Figure : Champ manquant

Cette erreur se produit lorsqu’un ou plusieurs champs ne sont pas remplis. Veuillez remplir tous les champs pour corriger cette erreur.

### En cas de succès

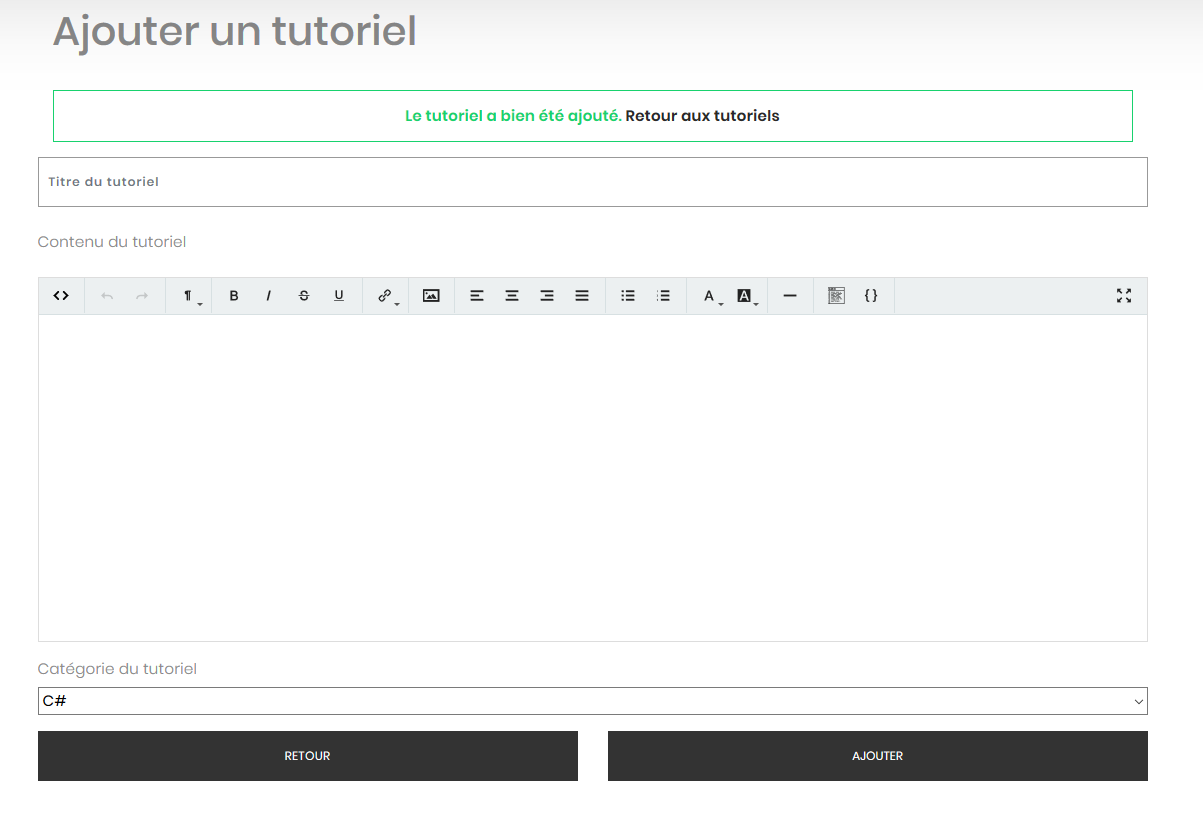


Figure : Succès de l'ajout d'un tutoriel

La page suivante s’affiche lorsque le tutoriel a bien été ajoutée. Vous pouvez cliquer sur le lien proposé dans la fenêtre de succès (en vert), et vous serez redirigé sur la page de gestion des tutoriels (Figure 30 : Gestion des tutoriels).

## Modifier un tutoriel

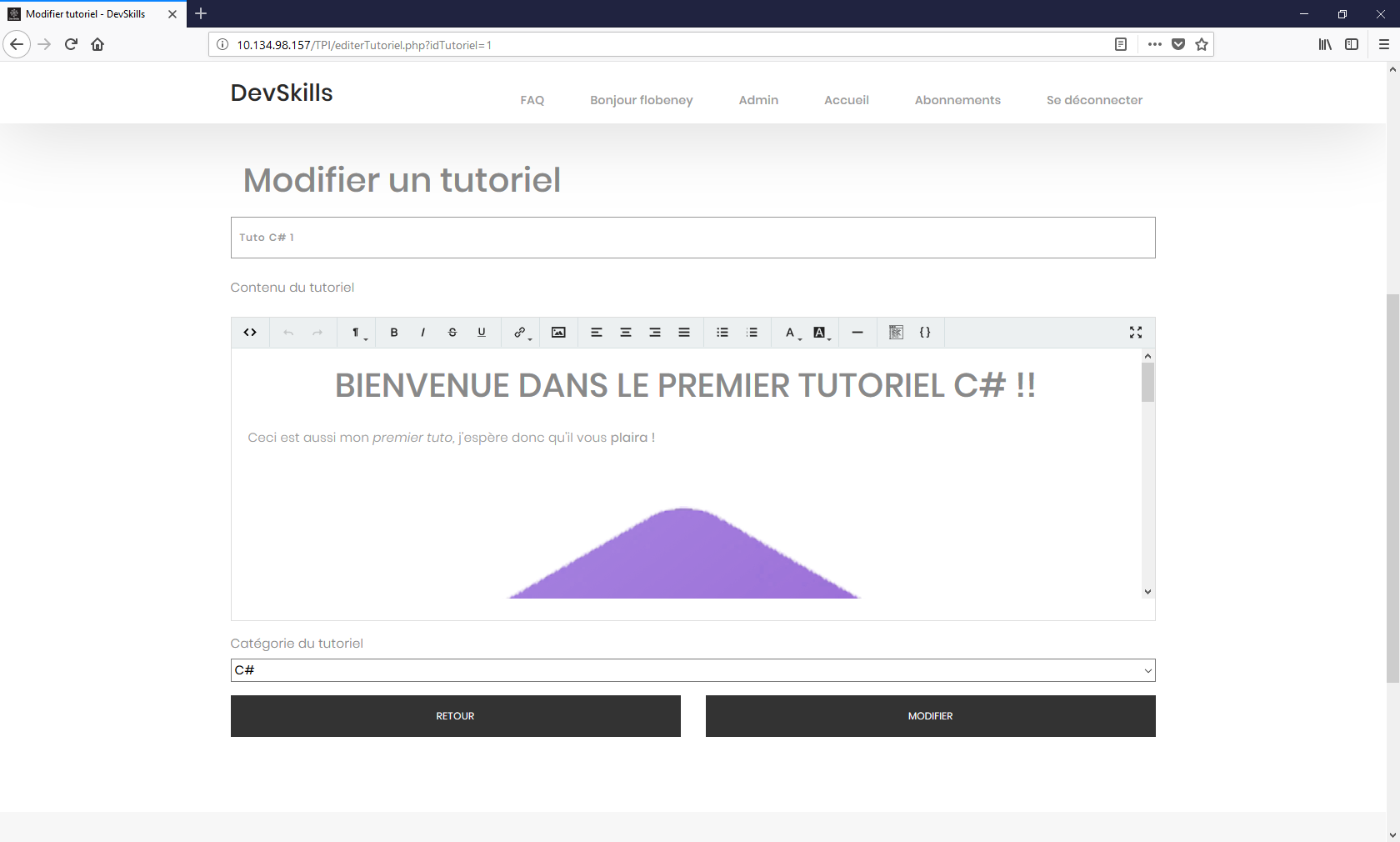


Figure : Page de modification d'un tutoriel

Cette page vous permet de modifier un tutoriel. C’est la même page que celle de l’ajout d’un tutoriel, à la différence près que les champs sont déjà remplis avec les valeurs existantes. Les erreurs et succès possibles sont aussi les mêmes. Veuillez vous reporter à la section précédente (Ajouter un tutoriel) pour avoir plus d’informations sur l’utilisation correcte de cette page.

## Suppression d’un tutoriel

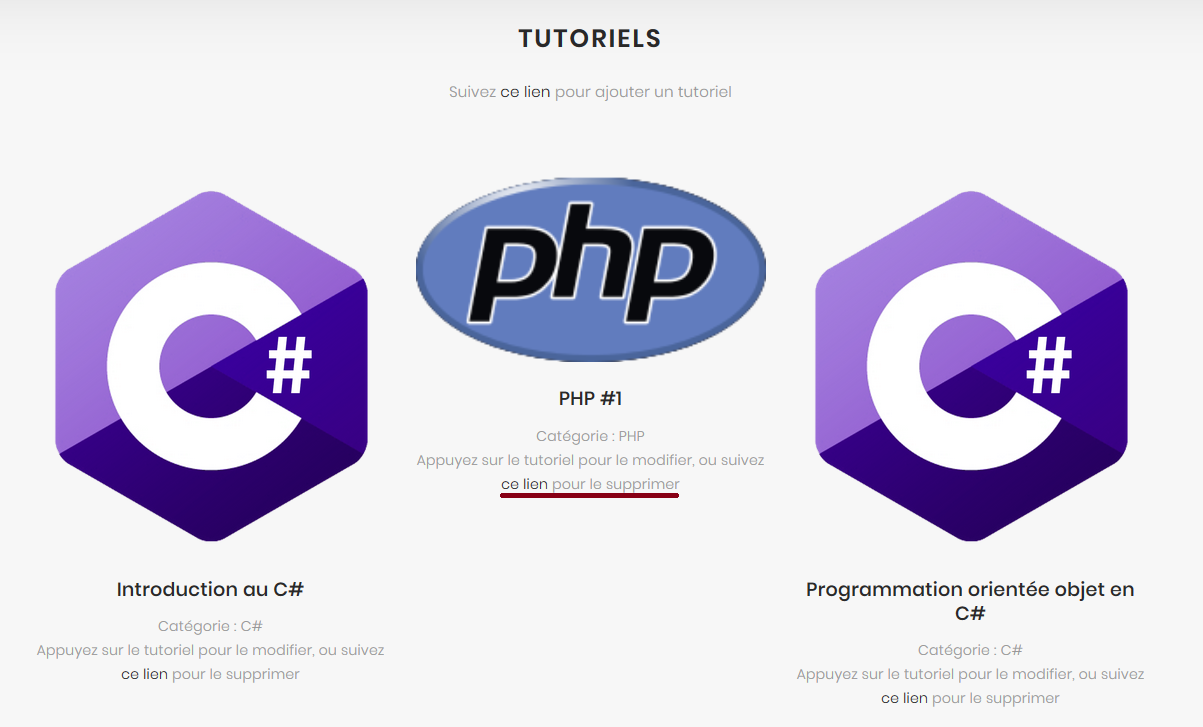


Figure : En rouge, le lien pour supprimer un tutoriel

Comme vous pouvez le voir sur la photo ci-dessus et comme dit lors de l’explication de la page de gestion des tutoriels (voir Gestion des tutoriels), à la fin de la description d’un tutoriel, il y a un lien vous permettant de le supprimer. Cliquer dessus aura pour effet de supprimer le tutoriel.