

FAQ

Mise en place d'une Foire Aux Questions

Situation initiale

Les différentes ligues sportives ont un site qui présente leur activité. Par ailleurs un site de présentation de la maison des ligues présente le fonctionnement.

La mission

Tout internaute doit pouvoir se connecter à l'un des sites afin de poser des questions et consulter les autres questions/réponses relatives au thème du site consulté. Pour cela il doit tout d'abord s'inscrire sur le site. Les sites créés lors de la mission précédente devront être modifiés pour devenir interactifs.

Etapes

1. Installation d'un environnement de développement intégré (IDE)

Téléchargez et installez « **Netbean IDE** » avec le bundle « **HTML5 & PHP** ».

NetBeans IDE 8.0.2 Download

8.0.1 | 8.0.2 | Development | Archive

Email address (optional):

Subscribe to newsletters: ☒ Monthly ☐ Weekly

☒ NetBeans can contact me at this address

IDE Language: Platform:

Note: Grayed out technologies are not supported for this platform.

Supported technologies *	Java SE	Java EE	C/C++	HTML5 & PHP	All
NetBeans Platform SDK	•	•			•
Java SE	•	•			•
Java FX	•	•			•
Java EE		•			•
Java ME					•
HTML5		•		•	•
Java Card™ 3 Connected					•
C/C++			•		•
Groovy				•	•
PHP				•	•
Bundled servers					
GlassFish Server Open Source Edition 4.1		•			•
Apache Tomcat 8.0.15		•			•

Download Download Download Download Download

Free, 90 MB Free, 186 MB Free, 63 MB Free, 63 MB Free, 205 MB

* You can add or remove packs later using the IDE's Plugin Manager (Tools | Plugins).

Java 7 and later versions are required for installing and running the PHP and C/C++ NetBeans Bundles. You can download the latest Java at java.com.

JDK 7 and later versions are required for installing and running the Java SE, Java EE and

Important Legal Information:

NetBeans Community Distributions are available under a Dual License consisting of the Common Development and Distribution License (CDDL) v1.0 and GNU General Public License (GPL) v2. Such distributions include

Netbean permet de développer en PHP de manière plus efficace qu'avec un simple éditeur comme Notepad++.

2. Installation d'un serveur Web

Si ce n'est pas déjà fait, téléchargez et installez « **EasyPHP** ».

3. Paramétrage de XDEBUG

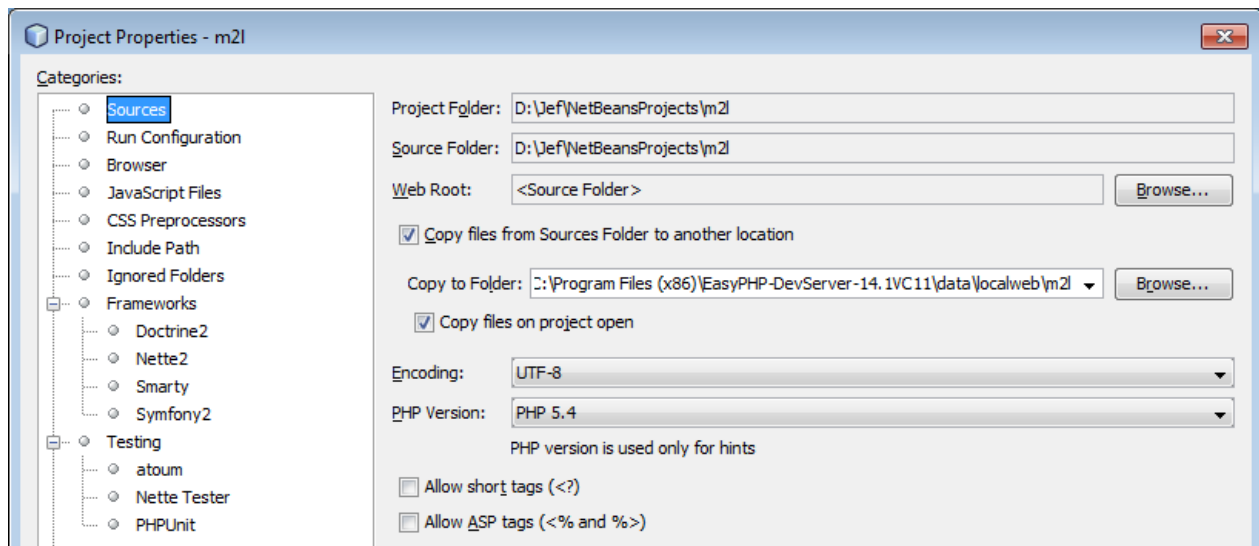
Modifiez l'environnement pour pouvoir utiliser le débogueur « **XDEBUG** » avec NetBean.

Vous pouvez utiliser ce tuto.

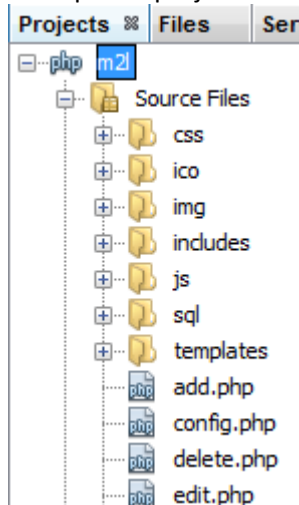
<http://wiki.netbeans.org/HowToConfigureXDebug>

4. Création du projet

- Créez le projet « **m2l** » dans Netbean. Le répertoire du projet doit être en dehors du dossier Web
- Faites en sorte que le projet soit automatiquement copié dans le dossier « **localweb** » d'EasyPHP.



Exemple de projet



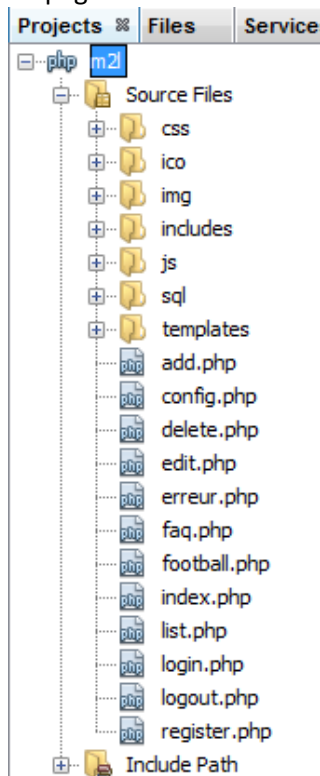
5. Création de la page d'accueil de la FAQ

Créez la page d'accueil de la FAQ. Cette page doit proposer des liens vers les pages de connexion et d'inscription.



Cette page servira de modèle pour toutes les autres pages. Vous pouvez, par exemple, utiliser un menu, un fil d'Ariane et/ou un bas de page commun.

Organisez le code pour pouvoir générer simplement les diverses parties répétitives comme l'entête, le menu, le bas de page...



6. Création de la page de connexion

Créez la page de connexion « **login.php** ».
La connexion est obligatoire pour accéder à la FAQ.

Connexion

Veuillez remplir le formulaire

Pseudo

Mot de passe

Envoyer

Réinitialiser

- Le pseudo est obligatoire
- Le mot de passe est obligatoire

Pseudo

Veuillez compléter ce champ.

Ces données seront plus tard comparées à celles qui sont dans la base de données.

Exemple de message signalant que l'utilisateur est connecté.

Bienvenue, jef

Menu

- [Maison des ligues](#)
- [Ligue de football](#)
- [Accueil de la FAQ](#)
- [Liste des questions](#)
- [Ajouter une question](#)
- [Connexion](#)
- [Déconnexion](#)
- [Inscription](#)

7. Création de la page d'inscription

Créez la page d'inscription « **register.php** ».

L'inscription est obligatoire pour se connecter et accéder à la FAQ.

Les données alimenteront plus tard la table « **user** ».

Inscription à la FAQ

Veuillez fournir vos coordonnées

Pseudo

Mot de passe

Mail

@m2l.com

Ligue

Ligue de football ▼

Enregistrer

Pseudo

Veuillez compléter ce champ.

- Le pseudo est obligatoire
- Le mot de passe est obligatoire
- L'adresse mail est obligatoire
- La ligue figure dans la table « **ligue** ». On peut toutefois utiliser une liste « en dur » car les ligues ne changent pas fréquemment

Mail

Veuillez saisir une adresse courriel valide.

Champ obligatoire en HTML5

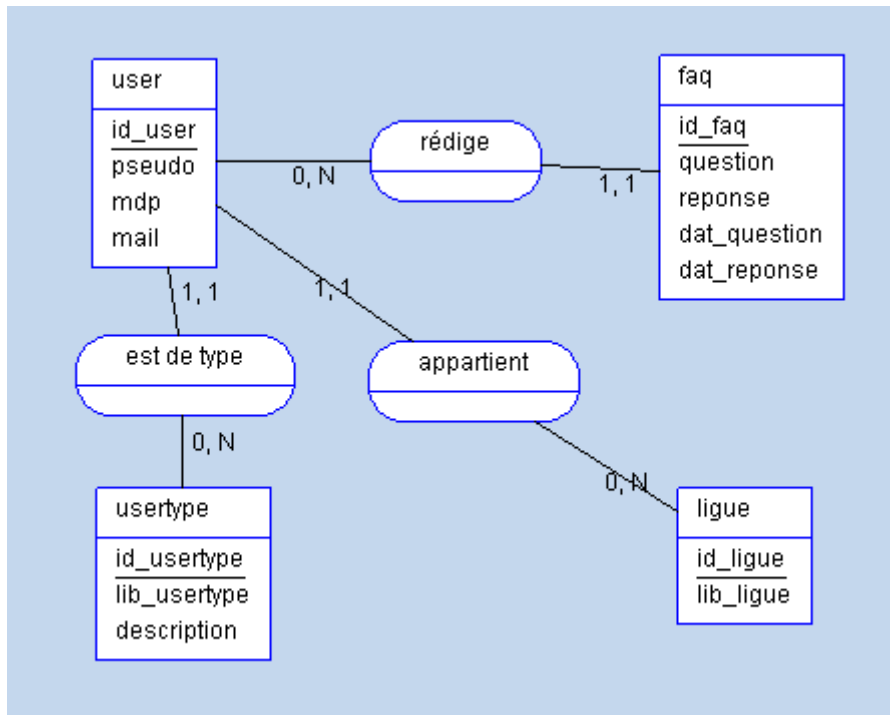
On peut forcer la saisie d'un champ en HTML5. Voici quelques liens.

http://www.w3schools.com/tags/tag_input.asp

<http://www.wufoo.com/html5/>

8. Création de la base de données

Définissez la base de données « **m2l** » à partir du MCD suivant.



Entité « faq »

Elle contient les messages (question+réponse). Un message est rédigé par un utilisateur et un seul.

id_faq	question	reponse	dat_question	dat_reponse	id_user
1	Est ce que le ballon est rond ?	Bien sûr que oui	2015-01-03 14:42:15.000000	2015-01-03 14:57:14.000000	1

Entité « user »

Elle contient les utilisateurs. Ils sont enregistrés via la page d'inscription. Le mot de passe doit être haché.

id_user	pseudo	mdp	mail	id_usertype	id_ligue
1	jef	\$2y\$10\$Xaes8DuWAdBRxfQqW.bekekmRJZmSGuQVPnQj6hUvu8...	jef@m2l.com	1	1
2	tintin	\$2y\$10\$1yRL8HPU9A9XnQYZczOBteyUXhB4ygY8yH72wQva.Hv...	tintin@m2l.com	1	1

Entité usertype

Elle contient les types d'utilisateur. Il y en a actuellement trois.

- « **utilisateur** » : il ne peut que poser une question.
- « **administrateur** » : il peut répondre à toutes les questions. Il peut aussi les poser, les modifier ou même les supprimer (question+réponse). Par contre, il ne peut agir que sur les messages de sa ligue.
- « **super-administrateur** » : il fait la même chose que l'administrateur mais sur toutes les ligues.

id_usertype	lib_usertype	description
1	utilisateur	Utilisateur de base
2	admin	Administrateur de ligue
3	superadmin	Administrateur de toutes les ligues

Entité ligue

Elle contient les différentes ligues. Une d'entre-elles est nommée « toutes les ligues » afin de pouvoir gérer les droits du super administrateur.

id_ligue	lib_ligue
1	Ligue de football
2	Ligue de basket
3	Ligue de volley
4	Ligue de handball
5	Toutes les ligues

Consignes pour la création de la base

- L'encodage est UTF-8
- Le moteur est innnoDB (à cause des clés étrangères)
- Les noms de la base, des tables et des rubriques sont en minuscules sans accent
- Le script de création de la base est « **m2l.sql** ». Il contient toutes les instructions nécessaires pour créer et remplir la base avec un jeu d'essais minimum mais cohérent
- Les clés primaires et étrangères sont en `bigint(11)`.
- Les clés primaires sont toujours auto-incrémentées
- La base contient des clés étrangères (Voir ci-dessous)
- Les dates sont au format MySQL Date ou DateTime suivant les besoins
- Les chaînes de caractères sont de type « `char()` » ou « `varchar()` » sauf « question » et « reponse » qui sont de type « `text` ».

Clés étrangères

FK_faq_id_user : relie `faq(id_user)` à `user(id_user)`. Un utilisateur doit exister dans la table « user » pour pouvoir poser une question.

FK_user_id_ligue : relie `user(id_ligue)` à `ligue(id_ligue)`. Un utilisateur appartient à une et une seule ligue.

FK_user_id_usertype : relie `user(id_usertype)` à `usertype(id_usertype)`. Un utilisateur est d'un et un seul type.

Travail

Créez le MLD puis créez la base MySQL.

Créez un jeu d'essais qui vous permettra de démarrer les tests (ligues, utilisateurs et types au minimum)

Générez ensuite le script SQL. Vous pouvez le stocker dans un dossier « sql » de votre projet afin de centraliser le code en un seul endroit.

9. Création du script PHP de connexion

La connexion utilise le principe des « sessions PHP ».

1. On récupère la saisie du pseudo et du mot de passe
2. On vérifie dans la table « user » s'ils existent (le mot de passe est haché, voir étape 11)
3. S'ils existent, on crée une variable de session qui contient ce pseudo
4. Tant que cette variable de session existe, l'utilisateur est connecté

Le script doit être capable d'afficher des messages d'aide (message « flash ») afin de guider l'utilisateur.

Connexion

Veuillez remplir le formulaire

Pseudo

Mot de passe

Envoyer

Réinitialiser

Connexion

Essayez encore !

Pseudo

Veuillez compléter ce champ.

Envoyer

Réinitialiser

Toutes les pages à accès réservé devront vérifier si l'utilisateur est bien connecté.

10. Création du script PHP de déconnexion

La déconnexion utilise aussi le principe des « sessions PHP ».

Il suffit de détruire les données de session pour que l'utilisateur soit déconnecté.

La déconnexion ne doit pas forcément afficher une page HTML ou un message, elle peut simplement renvoyer sur la page d'accueil de la FAQ.

Vous pouvez créer au choix une icône, un lien ou un bouton pour déclencher la déconnexion.

Menu

- [Maison des ligues](#)
- [Ligue de football](#)
- [Accueil de la FAQ](#)
- [Liste des questions](#)
- [Ajouter une question](#)
- [Connexion](#)
- [Déconnexion](#)
- [Inscription](#)

11. Création du script PHP d'inscription

Ce script « **register.php** » est découpé en quatre étapes.

1. On récupère la saisie des données nécessaires à l'inscription
2. On vérifie si elles sont correctes (par exemple, le pseudo ne doit pas être déjà utilisé)
3. On enregistre les données dans la table « user » (le mot de passe est haché, voir plus bas)
4. On signale à l'utilisateur que l'inscription a réussi

Inscription à la FAQ

Veuillez fournir vos coordonnées

Pseudo

mabiche

Mot de passe

•••••

Mail

@m2l.com

Ligue

Ligue de football

Ligue de football

Ligue de basket

Ligue de volley

Ligue de handball

Exemple de message d'erreur

Mail

@m2l.com

Veuillez saisir une adresse courriel valide.

Exemple de message de confirmation

Inscription à la FAQ

mabiche, votre inscription a bien été prise en compte

Hachage

Le hachage (« hash » en anglais) consiste à coder une chaîne de façon à ce qu'on ne puisse pas retrouver la chaîne d'origine à partir de la version hachée. Cela évite de se faire piller ses mots de passe en cas d'intrusion dans la base de données.

Le principe et la mise en œuvre en PHP sont décrits sur ces sites :

<http://grunk.developpez.com/tutoriels/php/mots-de-passe-securises/>















<http://php.net/manual/en/function.password-hash.php>

12. Création du script PHP d'affichage de la liste des messages

Ce script « **list.php** » affiche la liste des messages. Dans cette page, on peut aussi ajouter un message, modifier ou supprimer un message.

Selon les règles décrites précédemment, seul l'administrateur ou le super-administrateur peuvent modifier ou supprimer un message.

Liste des questions de la FAQ

Nr	Auteur	Question	Réponse	Actions
1	jef	Est ce que le ballon est rond ?	Bien sûr que oui	 
2	jef	Quel est l'âge du Capitaine	Ce qu'il faut	 
3	jef	Est ce qu'on va gagner ?	Peut-être	 
6	jef	Est ça c'est du cochon ?		 
7	jef	Quel est le tél. de Nabila ?		 
8	jef	Que signifie les initiales P.S.G ?	Pas Sûr de Gagner	 
10	super	gras	C'est malin	 

 [Ajouter une question](#)

Icônes

Pour améliorer la présentation, vous pouvez utiliser les icônes libres « silk ».

<http://www.famfamfam.com/lab/icons/silk/>

URL paramétrée

Pour accéder à un message en particulier, vous pouvez paramétrer les URL qui servent de lien de la façon suivante.

<http://localhost/m2l/edit.php?id=7>

edit.php : script PHP vers lequel l'URL pointe

?id=7 : paramètre qui sera reçu dans le script via la variable \$_GET['id']

Gestion des droits (rappel)

Utilisateur : il ne peut que poser des questions

Administrateur : il peut poser des questions, y répondre et supprimer des messages mais seulement pour ceux qui correspondent à sa ligue

Super-administrateur : il fait la même chose que l'administrateur mais sur toutes les ligues.

13. Création du script PHP de création d'un message (question)

Ce script « **add.php** » est découpé en quatre étapes.

1. On affiche un formulaire de saisie d'une nouvelle question
2. On récupère la saisie
3. On enregistre les données dans la table « faq » (Voir plus bas)
4. On signale à l'utilisateur que la question est enregistrée

Ajouter une question à la FAQ

Veuillez saisir votre question

Question

Enregistrer

 [Revenir à la liste](#)

Alimentation des rubriques

Les rubriques suivantes dans la table « faq » sont automatiquement alimentées.

- **Id_faq** : auto-incrémentée
- **reponse** : Null tant que l'administrateur n'a pas répondu
- **dat_question** : horodatage courant (date+heure)
- **dat_reponse** : Null tant que l'administrateur n'a pas répondu
- **id_user** : ID de l'utilisateur connecté qui a posé la question

14. Création du script PHP de modification d'un message (question+réponse)

Ce script « **edit.php** » est découpé en quatre étapes.

1. On affiche le message dans un formulaire de saisie
2. On récupère la saisie
3. On enregistre les données dans la table « faq »
4. On signale à l'utilisateur que la question est enregistrée

Question N° 1

Veuillez saisir les modifications de cette FAQ

Question

Est ce que le ballon est rond ?

Réponse

Bien sûr que oui

Enregistrer

 [Revenir à la liste](#)

Alimentation des rubriques

Les rubriques suivantes dans la table « faq » sont automatiquement alimentées.

- **Reponse** : la réponse de l'administrateur
- **Dat_reponse** : horodatage courant (date+heure)

Gestion des droits (rappel)

Seuls l'administrateur ou le super-administrateur peuvent répondre ou modifier des messages.

L'administrateur ne peut modifier que les messages de sa ligue.

15. Création du script PHP de suppression d'un message (question+réponse)

Ce script « **delete.php** » est découpé en quatre étapes.

1. On affiche le message dans un formulaire (toute saisie est impossible)
2. On attend que l'utilisateur clique sur le bouton de confirmation
3. On supprime le message dans la table « **faq** »
4. On signale à l'utilisateur que le message a bien été supprimé

Question N° 10

Veuillez cliquer sur le bouton pour supprimer cette question

Question

`gras`

Réponse

`C'est malin`

Supprimer

 [Revenir à la liste](#)

Gestion des droits (rappel)

Seuls l'administrateur ou le super-administrateur peuvent supprimer des messages.
L'administrateur ne peut supprimer que les messages de sa ligue.

16. Amélioration du script PHP d'affichage de la liste des messages (optionnel)

Améliorez le script « **list.php** » en proposant les fonctions suivantes :

- Pagination de la liste
- Tri sur un des critères suivants : par nr, par auteur ou anti chronologique (le plus récent en premier)
- Tri sur les entêtes de colonne
- Filtre n'affichant que les messages sans réponse ou d'un seul utilisateur

17. Création du moteur de recherche (optionnel)

Créez le script « **search.php** » qui permet de rechercher des mots-clés dans les messages.

En réponse, ce script affichera une page de « résultats ».

18. Création du script PHP de notification (optionnel)

Créez le script « **notify.php** » qui permet de notifier les utilisateurs de certains événements.

Par exemple :

- Une question vient d'être posée
- Une réponse vient d'être saisie
- Une réponse à une question de l'utilisateur vient d'être saisie

La notification peut se traduire par l'envoi de mails en PHP.

19. Réorganisation de la FAQ par catégorie (optionnel)

Le principe est de rassembler les messages par catégorie.

Le travail consiste donc à :

- Créer les catégories dans la base de données
- Modifier les messages existants pour qu'ils soient associés à une catégorie
- Modifier l'affichage de la liste des messages par catégorie (ou toutes catégories confondues)
- Modifier les formulaires de création et de modification des messages pour qu'ils prennent en compte la catégorie

20. Amélioration de la saisie des messages (optionnel)

Améliorez la saisie des messages (questions et réponses) avec un éditeur WYSIWYG, par exemple CKEDITOR.

<http://ckeditor.com/demo>

21. Création d'un back-office (optionnel)

Le principe est de gérer via une interface intégrée les données qui sont actuellement gérées via PHPMYAdmin.

- Les utilisateurs
- Les ligues
- Les types d'utilisateur

Les messages pourraient aussi être complètement gérés (dates ou code utilisateur par exemple).

Le travail consiste donc à créer un back-office permettant de gérer ces tables. L'accès serait réservé aux administrateurs.

Annexes

Web M2L – Gestion de la FAQ

