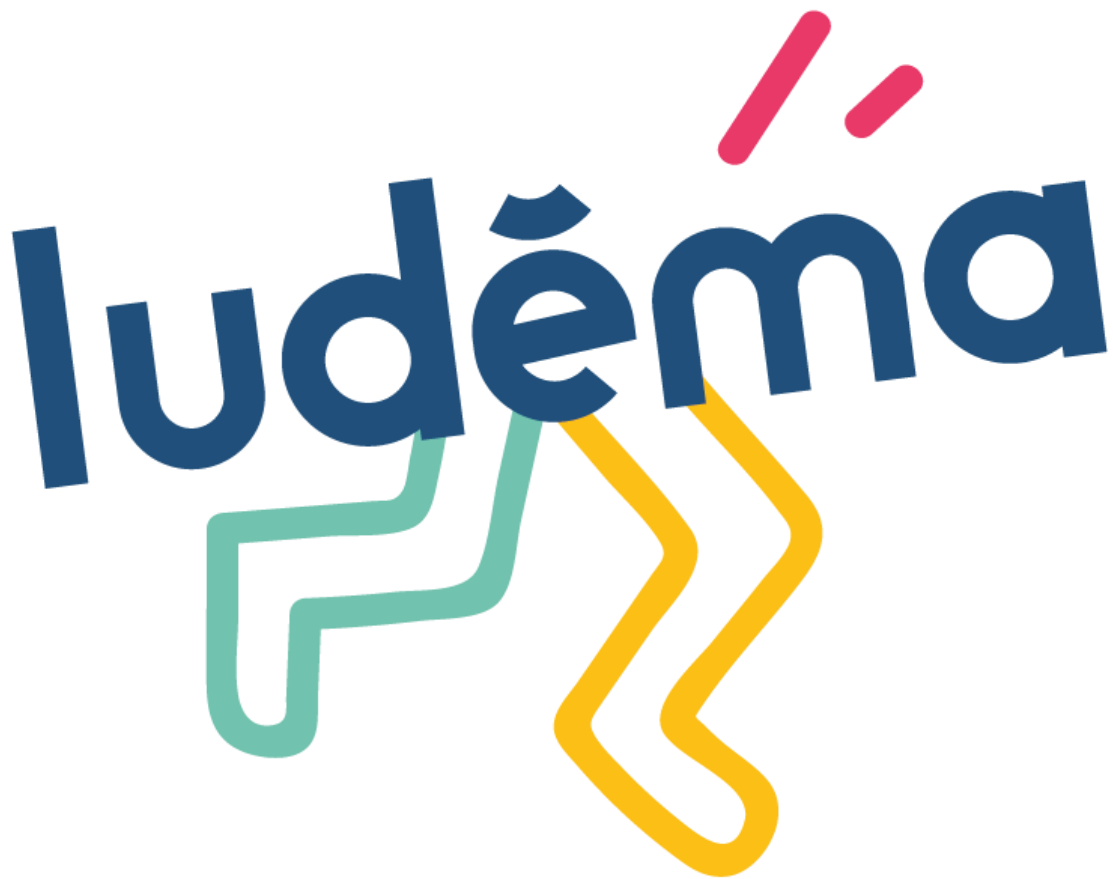


Projet Ludéma – *Côté client*

Groupe 3



Ryan Fadeau – Morgan Minbielle – Slimane Idrici – Samy Habtiche – Robin Goncalves

SOMMAIRE

- *Introduction...3*
- *Description du projet...4*
- *Analyse des fonctionnalités à mettre en place...6*
- *Les solutions mises en œuvre...7*
- *Les problèmes rencontrés et leurs résolutions...8*
- *Algorithmes...9*
- *Planning des rendez-vous...11*
- *Matrice de Tests...12*
- *Tableau d'avancement...13*
- *GANTT...14*
- *Conclusion... 15*
- *Annexes...16*

Introduction

Ludéma est une start-up, créée par Mathieu Vergnault qui a pour objectif de permettre à tous particuliers quel qu'ils soient, de réserver des séances de sports avec des professionnelles. M. Vergnault, a proposé deux aspects du site lors de la présentation des projets, nous avons préféré choisir l'aspect client du projet Ludéma car il s'agissait du sujet qui nous permettait d'être le plus autonome possible avec des fonctionnalités assez diverses et un client qui est ouvert à toutes idées que l'on pourrait proposer, tout en gardant l'objectif principal du projet. De plus, le projet nous permet d'utiliser des langages que nous préférons, le HTML, PHP, Css ainsi que du SQL. Le fait de pouvoir utiliser de nouveaux outils afin de dynamiser le site nous a également attiré.

Description du projet

L'objectif du projet Ludema côté client consiste à fournir à une potentielle personne voulant accéder à une séance de sport, via la plateforme dédiée, de pouvoir utiliser les ressources dont elle a besoin grâce à Ludema. Pour cela, la plateforme en ligne doit permettre au client d'utiliser diverses fonctionnalités qui lui permettront de naviguer sur le site et d'accéder aux services que propose Ludema.

Pour mener à bien les diverses tâches, nous n'avons pas choisi de chef mais nous avons mené des petites équipes afin de co-développer des fonctions différentes ou complémentaires (en prévoyant l'utilisation d'un groupe de travail sur Discord et en utilisant le logiciel de gestion de versions Git via GitHub).

Avant de valider une fonctionnalité, nous avons testé celle-ci en local de façon particulière sur le poste de chaque membre afin de remonter les différents problèmes ou erreurs. Une première maquette basique (codée avec une interface différente du site existant) nous a permis très vite de nous rendre compte de comment sera l'expérience utilisateur ainsi que la quantité de travail à fournir.

Nous avons donc établi un cahier des charges à partir de la maquette et d'un entretien avec le client et nous avons décidé de nous baser sur les ressources déjà présentes pour créer la plateforme (nous avons donc repris la mise en forme du site existant car il regroupe des ressources importantes comme l'adaptabilité sur toutes plateformes et la charte graphique permet une accessibilité à une plus grande population que l'interface à laquelle on pensait utiliser initialement). Après la soumission du cahier des charges au client et la validation de celui-ci, nous avons commencé à implémenter nos premières fonctionnalités.

À partir de ces premières intégrations locales et de l'analyse du code existant du site déjà utilisé par le client, nous avons pu nous familiariser avec la plateforme et comprendre comment le JavaScript, déjà présent, permettait de dynamiser la page et de l'adapter à différentes plateformes. Afin d'optimiser la structure de la plateforme et la cohérence du développement, nous avons très vite opté pour l'utilisation de l'architecture MVC, ce qui a permis de mieux répartir les fonctionnalités en fonctions des membres du projet qui souhaitaient les développer.

À l'approche de la date du premier livrable, prévu mi-décembre, nous avons actualisé le dépôt Git afin de nous assurer d'avoir la dernière version du site et de pouvoir faire les derniers correctifs. Nous avons également voulu faciliter l'accès au site (incomplet) afin que notre client puisse y accéder sans avoir à installer ou faire de manipulations spécifiques, nous avons donc fait en sorte que la plupart des fonctionnalités importantes soient fonctionnelles ou accessibles et avons utilisé un hébergeur en ligne gratuit avec les ressources nécessaires.

Après intégration et corrections de certaines erreurs qui n'apparaissaient pas en local mais sur le serveur, nous avons donc fourni notre livrable au client (avec un retard d'un jour), en l'informant de ce qui était fonctionnel ou non et qu'il nous donne son retour. Nous avons continué à corriger (car des soucis sur la version hébergée pouvaient apparaître) et à implémenter des fonctionnalités à ce livrable en continu sur quelques jours, puis nous avons décidé de développer des fonctionnalités ou éléments manquants pour mieux optimiser l'expérience utilisateur et sécuriser le site en local jusqu'à la fin du projet.

Analyse des fonctionnalités à mettre en place

L'objectif essentiel du projet Ludéma côté client consiste à fournir à une potentielle personne voulant accéder à une séance de sport adaptée à sa condition physique, via la plateforme dédiée, de pouvoir utiliser les ressources dont elle a besoin grâce à Ludéma. Pour cela, la plateforme en ligne doit permettre au client d'utiliser diverses fonctionnalités :

- Pouvoir s'inscrire si l'on est un nouveau membre ;
- Pouvoir se connecter avec un compte déjà existant si l'on est déjà membre ;
- Pouvoir accéder à ses données et les modifier ;
- Pouvoir indiquer ses préférences pour les séances (lieux, matériel) ;
- Pouvoir consulter l'agenda des séances ;
- Pouvoir consulter le suivi des bilans fournis par un professionnel ;
- Pouvoir supprimer ses informations ou son compte si l'on ne souhaite pas continuer d'utiliser le service ;
- Pouvoir accéder à la plateforme de manière intuitive aussi bien sur appareil mobile que sur ordinateur ;
- Pouvoir assurer une charte graphique simple et adaptée pour un plus large public.

Les solutions mises en œuvre

Afin d'assurer une utilisation classique d'une plateforme en ligne, nous utilisons les langages HTML, Css et PHP (la majorité des fonctionnalités nécessitent le PHP et l'affichage, du HTML/ Css).

La manipulation de la base de données est assurée par l'utilisation du PHP (pour relier le site à celle-ci et interagir avec elle), du SQL/PISQL/MySQL (pour le traitement des requêtes de la base de données), ainsi que de l'outil PHPMyAdmin (pour paramétrer et faire des tests de la base de données).

La sécurisation du site se fera avec des fonctions propres au PHP, l'agenda lui, nécessitera en premier lieu l'utilisation de Framework Google jusqu'à intégration d'un meilleur outil si nécessaire.

La structure du site utilisera le principe Modèle-Vue-Contrôleur (MVC) afin d'optimiser le site, le développement et le dynamisme du site qui se fera essentiellement à l'aide de JavaScript.

Pour l'aspect visuel du site, une nouvelle charte graphique est initialement prévue, elle sera abandonnée au profit de l'utilisation de la charte graphique déjà présente (qui répondait mieux au critère d'accessibilité pour les utilisateurs).

L'usage de diagrammes (cas d'utilisation, GANTT, etcetera) permet de visualiser les différentes fonctionnalités et de mieux planifier la réalisation des tâches.

Les problèmes rencontrés et leurs solutions

La charte graphique de la première maquette réalisée ne permettait pas de respecter l'accessibilité au site aux personnes avec des troubles visuels (comme les daltoniens par exemple) ainsi qu'une compatibilité optimale sur des appareils mobiles, nous avons donc décidé d'utiliser la charte graphique classique du client (en ayant confirmé la possibilité de le faire avec celui-ci).

Construire une structure avec une base visuelle unifiée à partir du site existant a été une difficulté qui s'est résolue avec une analyse du code du site existant et l'identification de chaque éléments (scripts, rôle des divisions, etcetera).

L'intégration du code local sur le serveur a généré quelques erreurs puisqu'il fallait adapter certaines valeurs pour la base de données en ligne notamment. Des erreurs d'affichage des valeurs concernant les informations d'un client pouvaient apparaître (ces différentes erreurs furent corrigées lors de l'intégration continue) ou bien des erreurs liées au cryptage et à la sécurisation sont apparues. La base de données en ligne semble nettoyer les valeurs qu'elle contient et cela peut générer des erreurs si l'on veut les tester.

Après l'intégration et la correction de certaines erreurs qui n'apparaissaient pas en local mais sur le serveur, nous avons donc fourni notre livrable au client, en l'informant de ce qui était fonctionnel ou non et qu'il nous donne son retour. Nous avons continué à corriger et implémenter ce livrable, puis nous nous sommes concentrés sur l'optimisation et la sécurisation du site en local jusqu'à la fin du projet.

Des problèmes de communications sont apparus avec le client qui ne répondait pas forcément, nous avons envoyé quelques relances, notamment pour la validation de nos choix, du cahier des charges et du premier livrable.

Algorithmes

Vérification d'un compte utilisateur (au niveau du modèle)

```
Project
├── MVC_Ludema
│   ├── Content
│   │   ├── css
│   │   ├── fonts
│   │   └── img
│   ├── Controllers
│   │   ├── Controller_annexes.php
│   │   ├── Controller_home.php
│   │   ├── Controller_inscription.php
│   │   ├── Controller_profil.php
│   │   └── Controller.php
│   ├── Models
│   │   ├── Model.php
│   │   └── Utis
│   └── Views
│       ├── view_agenda.php
│       ├── view_aidants.php
│       ├── view_connexion.php
│       ├── view_enfants_et_adolescents.php
│       ├── view_home.php
│       ├── view_inscription.php
│       ├── view_message.php
│       ├── view_modification.php
│       ├── view_parents.php
│       ├── view_pour_qui.php
│       ├── view_pratiquants.php
│       ├── view_professionnels_de_sante.php
│       ├── view_professionnels_du_sport.php
│       ├── view_profil.php
│       ├── view_se_connecter.php
│       └── view_structures.php
├── client.sql
└── index.php

Model.php
69 $req->execute();
70 // $t = $req->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
71 // print_r($t);
72 // echo $t;
73 return $req->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
74 }
75
76 public function verif_user($nom_user, $mdp){
77     try{
78         $req = $this->bdd->prepare("SELECT user_id, pswd FROM client WHERE user_id = :id;");
79         $req->bindValue(":id", $nom_user);
80         $req->execute();
81         // on execute la requête qui vérifie s'il existe un identifiant et un mot de passe pour l'identifiant saisi
82         $t = $req->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
83
84         $b = false; // valeur booléenne qui sera retournée à la fin de la fonction
85         if($t==false){
86             $b = false; // si la requête ne trouve pas on renvoie faux
87         }else{
88             foreach($t as $c=>$v){
89                 if(password_verify($mdp,$v)){
90                     // si l'identifiant existant et si le mot de passe crypté correspond à celui de la bdd
91                     $b = true;
92                     // on retournera vrai
93                 }
94             }
95             $b = false;
96         }
97         return $b;
98     }catch(PDOException $e){ // si on n'arrive pas à exécuter la requête on affiche une page d'erreur
99         $erreur = "Problème lors de la vérification du compte : " . $e->getMessage();
100         $this->action_error($erreur);
101     }
102 }
103
104 public function modifier_user($tab){ // tableau en paramètre avec tous les champs
105     try{
106         // Préparation de la requête
107         $req = $this->bdd->prepare("UPDATE client SET user_id = :user_id, nom = :nom, prenom = :prenom, age = :age, email = :mail, phone = :phone, pswd");
108         // Préparation des données de la requête
109     }
110 }
```

Vérification d'un compte utilisateur (au niveau du contrôleur)

```
Project
├── MVC_Ludema
│   ├── Content
│   │   ├── css
│   │   ├── fonts
│   │   └── img
│   ├── Controllers
│   │   ├── Controller_annexes.php
│   │   ├── Controller_home.php
│   │   ├── Controller_inscription.php
│   │   ├── Controller_profil.php
│   │   └── Controller.php
│   ├── Models
│   │   ├── Model.php
│   │   └── Utis
│   └── Views
│       ├── view_agenda.php
│       ├── view_aidants.php
│       ├── view_connexion.php
│       ├── view_enfants_et_adolescents.php
│       ├── view_home.php
│       ├── view_inscription.php
│       ├── view_message.php
│       ├── view_modification.php
│       ├── view_parents.php
│       ├── view_pour_qui.php
│       ├── view_pratiquants.php
│       ├── view_professionnels_de_sante.php
│       ├── view_professionnels_du_sport.php
│       ├── view_profil.php
│       ├── view_se_connecter.php
│       └── view_structures.php
├── client.sql
└── index.php

Model.php
111 $SESSION['user_id']="";
112 session_destroy();
113 $this->action_error("La confirmation de mot de passe ne correspond pas !");
114 }
115 }
116
117 public function action_verifier_user(){
118     if(isset($_POST['pswd']) & trim($_POST['pswd'])!=""){
119         if(isset($_POST['user_id']) & trim($_POST['user_id'])!=""){
120             // si un mot de passe non nul a été entré et un identifiant aussi
121             $u_id=$_POST['user_id'];
122             $p=$_POST['pswd'];
123             $m = Model::get_model();
124             $val = $m->verif_user($u_id, $p);
125             // on vérifie si cela correspond à un compte existant dans la bdd
126             if($val==true){
127                 // si un compte existe
128                 $SESSION['user_id']=$u_id;
129                 $t= $m->get_user($u_id);
130                 // on récupère ses données pour les affichées s'il veut consulter ses données plus tard
131                 foreach($t as $c=>$v){
132                     $SESSION['nom']=$v['nom'];
133                     $SESSION['prenom']=$v['prenom'];
134                     $SESSION['age']=$v['age'];
135                     $SESSION['phone']=$v['phone'];
136                     $SESSION['mail']=$v['email'];
137                 }
138                 $data = [
139                     'title' => "Connexion au compte",
140                     'message' => "Connexion réussie"
141                 ];
142                 $this->render("message", $data);
143                 // on confirme à l'utilisateur que la connexion a réussi
144             }else{
145                 // aucun mot de passe et identifiant existe
146                 $this->action_error("Les informations saisies ne correspondent à aucun compte !");
147             }
148         }else{
149             // identifiant nul ou faux
150             $this->action_error("Identifiant manquant");
151         }
152     }else{
153         // mot de passe faux ou manquant
154         $this->action_error("Mot de passe manquant");
155     }
156 }
```

Vérification d'un compte utilisateur (formulaire, au niveau de la **vue**)

Project	Model.php	Controller_inscription.php	view_se_connecter.php
MVC_Ludema			
Content			
css			
fonts			
img			
Controllers			
Controller_annexes.php			
Controller_home.php			
Controller_inscription.php			
Controller_profil.php			
Controller.php			
Models			
Model.php			
Utils			
Views			
view_agenda.php			
view_aidants.php			
view_connexion.php			
view_enfants_et_adolescents.php			
view_home.php			
view_inscription.php			
view_message.php			
view_modification.php			
view_parents.php			
view_pour_qui.php			
view_pratiquants.php			
view_professionnels_de_sante.php			
view_professionnels_du_sport.php			
view_profil.php			
view_se_connecter.php			
view_structures.php			
client.sql			
index.php			

```
159 <div class="site-branding">
160 <a href="index.php?controller=home" class="custom-logo-link" rel="home" itemprop="url"><!-- sticky-wrapper -->
167 </header>
168 <div id="content" class="site-content">
169 <div id="primary" class="content-area">
170 <main id="main" class="site-main" role="main">
171 <div id="front-page-testimonials" class="front-testimonials testimonials">
172 <div class="grid-row">
173 <center>
174 <article>
175 <center>
176 <h1> Connexion chez Ludema </h1>
177 </center>
178 <form method = "post" action="index.php?controller=inscription&action=verifier_user"> <!-- utilisera une methode de model pour verifier si user existe et si c'est bon -->
179 <center>
180 <font>
181 <p> <input type="text" name="user_id" placeholder="nom d'utilisateur"/> </p>
182 <p> <input type="password" name="pswd" placeholder="mot de passe"/> </p>
183 <p> <input type="submit" value="Connectez vous"/> </p>
184 </font>
185 </center>
186 <p> Nouveau ? <a href="index.php?controller=inscription&action=inscription"> S'inscrire </a></p>
187 </center>
188 </form>
189 </center>
190 </article>
191 </center>
192 </main>
193 </div>
194 <div class="full-width-widget-area widget-area">
195 </div>
196 </div><!-- &content -->
197 </div><!-- &content -->
198 <footer id="colophon" class="site-footer" role="contentinfo">
```

Planning des rendez-vous

Objet de l'envoi	Date d'envoi
Demande de visio-conférence pour exigences et contraintes	
Invitation salon discord	12/10/18
Relance invitation salon discord	19/10/18
Envoie cahier des charges	29/11/18
Relance cahier des charges	17/12/18
Envoie du premier livrable	22/12/18
Relance premier livrable	27/12/18

Réponse du client	Date de réponse
Accepté, Visioconférence a eu lieu le 08/10/2018	
Aucune	???
A rejoint le groupe le 19/10/2018	19/10/18
Aucune	???
« Excellent messieurs »	17/12/18
Aucune	???
Aucune	???

Le planning des rendez-vous avec le client montre clairement que la communication durant le projet fut un gros point faible pour notre groupe car, malgré le peu de réponses, nous n'avons pas su prendre d'initiatives payante pour améliorer la communication. Cependant, l'entretien en début de projet nous avait été bénéfique et nous avons pu établir un cahier des charges assez clair et précis, ce qui nous a permis de mener à bien le projet. De plus, les séances de travail avec les professeurs nous ont permis de confirmer que la direction de notre projet correspondait à une réponse au sujet et que nos solutions étaient logiques.

Matrice de Tests

Matrice de Test correspond à une tentative de connexion à un compte déjà existant :

	Cas 1	Cas 2	Cas 3	Cas 4	Cas 5	Cas 6	Cas 7
1	V	F	V	V	V	V	F
2	F	V	V	V	V	V	F
3	F	F	F	V	F	V	F
4	F	F	F	F	V	V	F
Sortie	Erreur Mdp Inconnu	Erreur Identifiant Inconnu	Erreur Compte Inexistant	Erreur Identifiant	Erreur Mdp	Connexion Réussie	Informations Non saisies

Conditions :

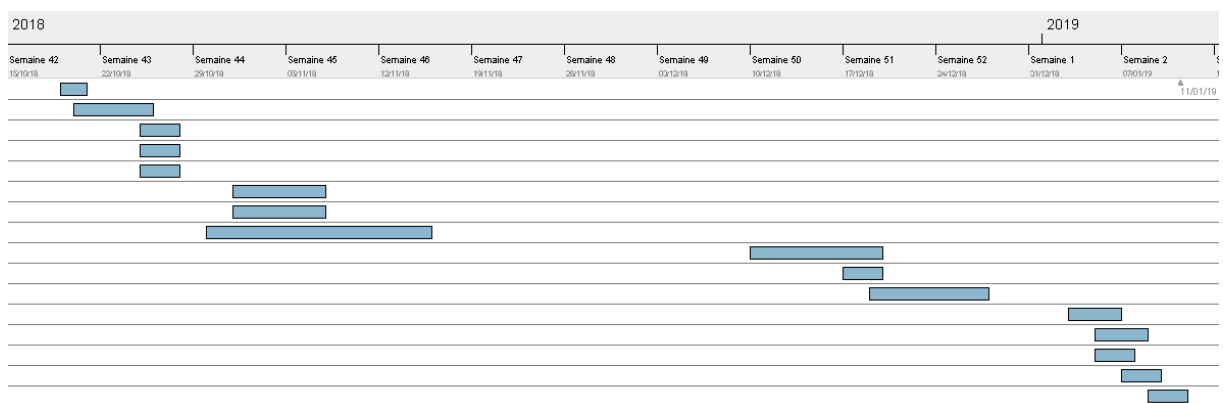
- 1 : Le mot de passe saisi est non nul.
- 2 : L'identifiant saisi est non nul.
- 3 : Le mot de passe (mdp) correspond au mot de passe du compte existant.
- 4 : L'identifiant correspond à l'identifiant du compte existant.

Tableau d'avancement

Tâche	Prévu		Effectué		Participants	
	Début	Fin	Coût	Fin	Coût	
Mise en place de l'environnement de développement	19/10/18	20/10/18	1	19/10/18	20/10/18	Morgan, Samy, Robin
Mise en place de la base de donnée	20/10/18	23/10/18	3	20/10/18	25/10/18	Ryan, Samy, Morgan, Slimane
Connexion à un compte existant	23/10/18	28/10/18	5	25/10/18	27/10/18	Slimane, Ryan, Samy
Créer un compte	23/10/18	28/10/18	5	25/10/18	27/10/18	Robin, Morgan
Mise en place de l'architecture du site	25/10/18	27/10/18	2	25/10/18	27/10/18	Ryan
Sélectionner ses préférences pour le matériel	10/11/18	13/11/18	3	1/11/18	7/11/18	Slimane, Morgan
Sélectionner ses préférences pour le lieux	10/11/18	13/11/18	3	1/11/18	7/11/18	Robin, Morgan
Interface graphique	1/11/18	31/11/2018	30	30/10/18	15/11/18	Slimane, Ryan, Robin, Samy
mise en service de l'hébergeur	8/12/18	18/12/18	10	10/12/18	19/12/18	Morgan
Livraison premier livrable	16/12/18	18/12/18	2	17/12/18	19/12/18	Ryan, Robin, Slimane, Samy, Morgan
Maintenance du livrable	19/12/18	31/12/18	12	19/12/18	28/12/18	Samy, Morgan
Reserver séance	20/12/18	27/12/18	7	3/1/19	6/1/19	Samy, Morgan
Consulter horaire des professionnels	25/12/18	3/1/19	9	5/1/19	8/1/19	Samy, Ryan
Sélectionner sport	3/1/19	5/1/19	2	5/1/19	7/1/19	Slimane, Robin
Sécurisation du site	5/1/19	8/1/19	2	7/12/19	9/12/19	Samy, Morgan
Débugage final	8/1/19	10/1/19	2	9/1/19	11/1/19	Ryan, Robin, Slimane, Samy, Morgan
			98		72	

GANTT

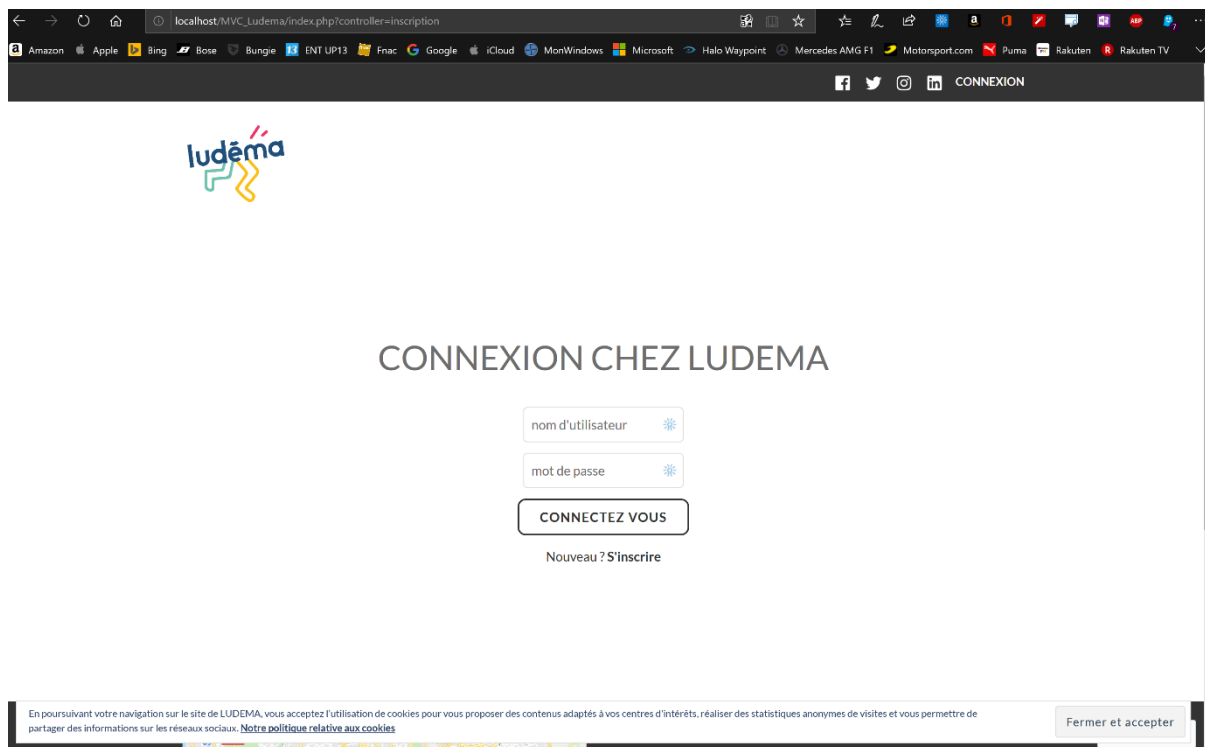
Les tâches du diagrammes GANTT sont les mêmes qu'indiquées sur le tableau d'avancement.



Conclusion

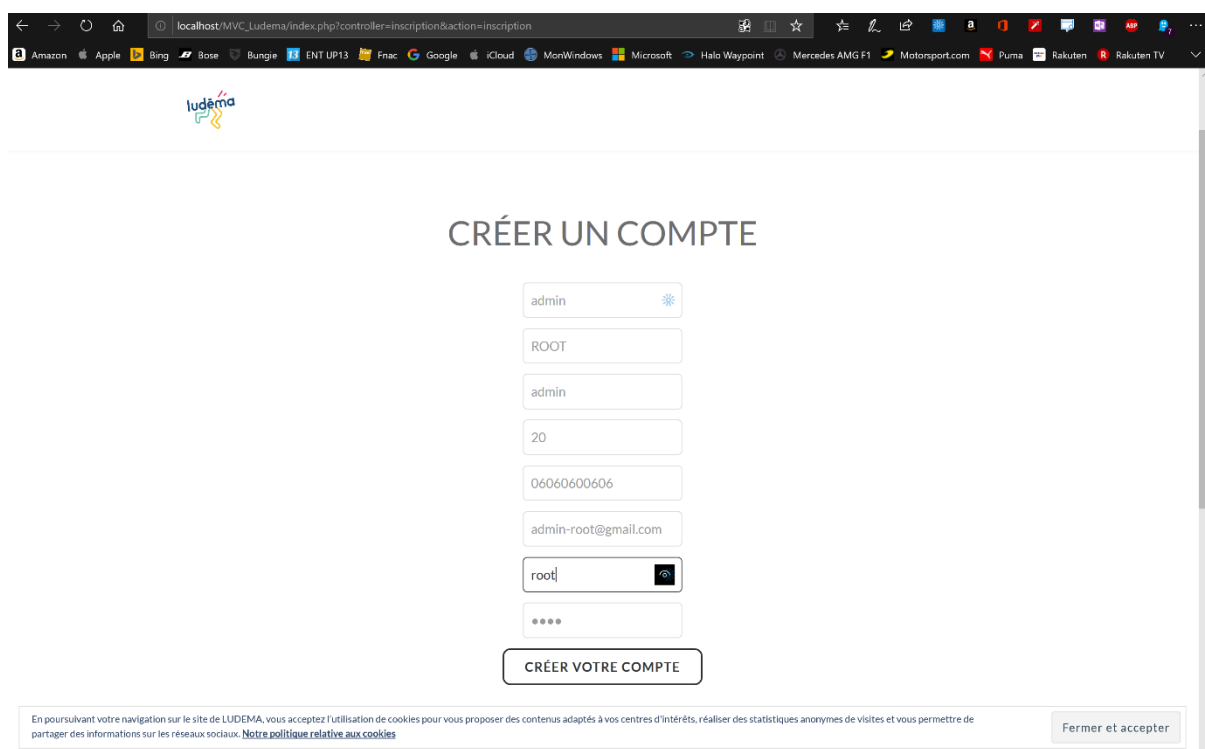
On peut en conclure que ce projet nous a permis d'avoir une expérience nouvelle, avec un client non informaticien qui n'a pas d'idées fixes sur la manière de le réaliser et sur les fonctionnalités qu'il attendait. Nous avons réalisé la plupart des fonctionnalités importantes et qui dépendait uniquement de notre groupe (certaines fonctionnalités dépendaient du groupe qui se concentrait sur le côté professionnel), tout en ayant l'occasion de découvrir de nouvelles méthodes de travail et des outils nouveaux. Nous réalisons que notre plus gros problème fut la communication avec notre client qui est essentielle pour avoir de bon retour sur notre travail continu et le livrable, ce qui a pu entraîner des retards sur le développement car nous essayions d'avoir du recul par nous-mêmes. Quand au travail qu'il nous reste à effectuer, il s'agit essentiellement de finir de développer des fonctionnalités qu'il faut raccorder avec le groupe côté professionnel.

Annexes



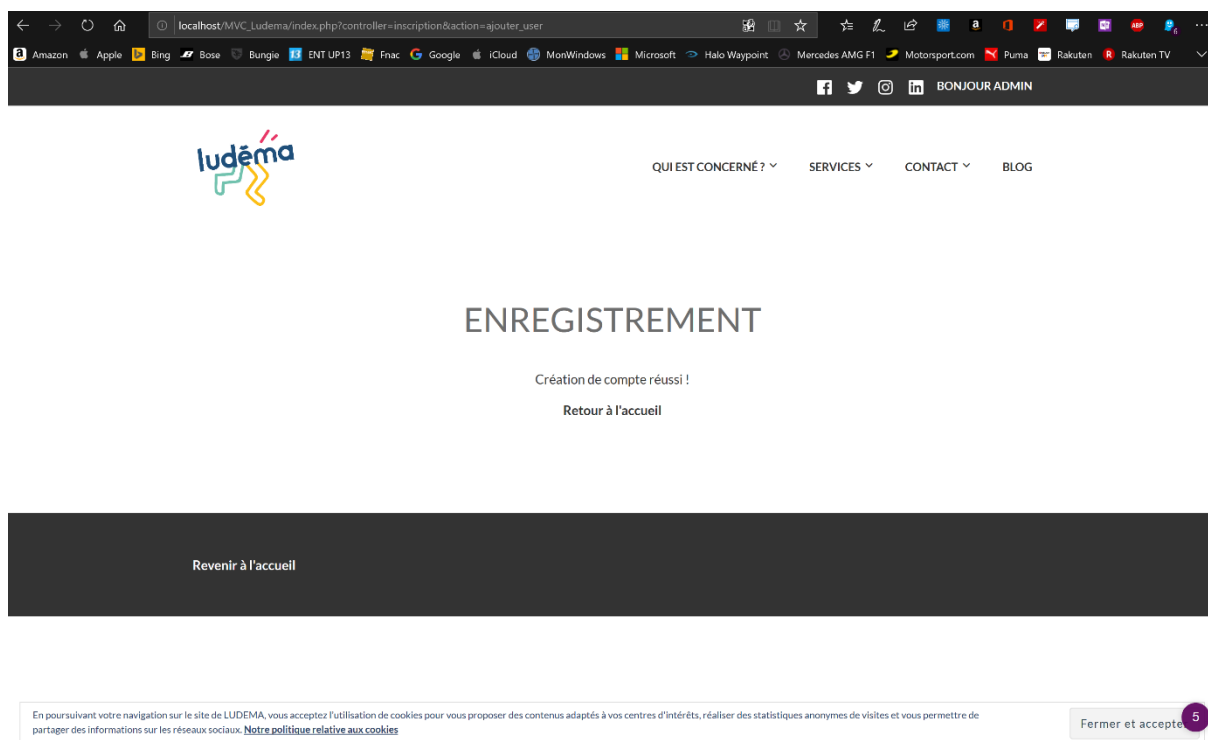
The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/MVC_Ludema/index.php?controller=inscription`. The page features the Ludéma logo at the top left. The main heading is "CONNEXION CHEZ LUDEMA". Below this, there are two input fields: "nom d'utilisateur" and "mot de passe", both with eye icons for toggling visibility. A "CONNECTEZ VOUS" button is positioned below the password field, and a link "Nouveau ? S'inscrire" is centered below the button. At the bottom of the page, a cookie consent banner is visible, stating: "En poursuivant votre navigation sur le site de LUDEMA, vous acceptez l'utilisation de cookies pour vous proposer des contenus adaptés à vos centres d'intérêts, réaliser des statistiques anonymes de visites et vous permettre de partager des informations sur les réseaux sociaux. [Notre politique relative aux cookies](#)". A "Fermer et accepter" button is on the right of the banner.

Page de connexion

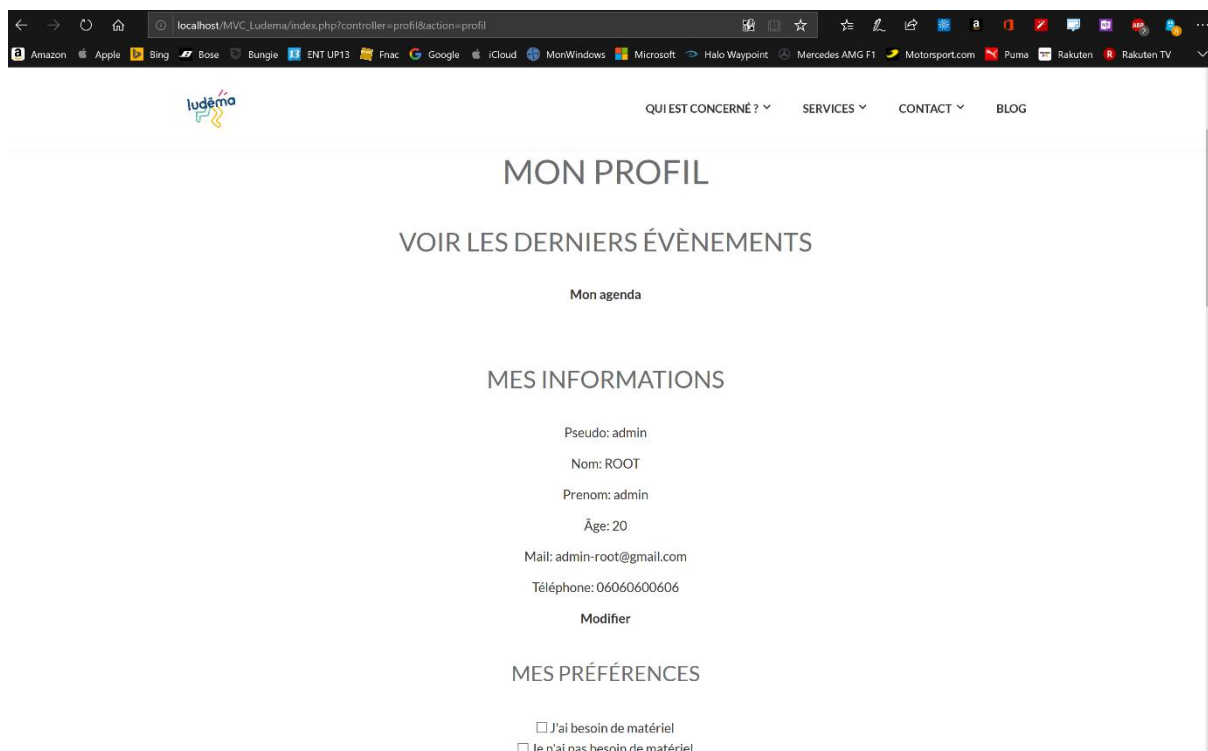


The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/MVC_Ludema/index.php?controller=inscription&action=inscription`. The page features the Ludéma logo at the top left. The main heading is "CRÉER UN COMPTE". Below this, there are seven input fields for registration: "admin", "ROOT", "admin", "20", "06060600606", "admin-root@gmail.com", and "root" (with an eye icon). A "CRÉER VOTRE COMPTE" button is located below the last field. At the bottom of the page, a cookie consent banner is visible, identical to the one in the previous screenshot, with the text: "En poursuivant votre navigation sur le site de LUDEMA, vous acceptez l'utilisation de cookies pour vous proposer des contenus adaptés à vos centres d'intérêts, réaliser des statistiques anonymes de visites et vous permettre de partager des informations sur les réseaux sociaux. [Notre politique relative aux cookies](#)". A "Fermer et accepter" button is on the right of the banner.

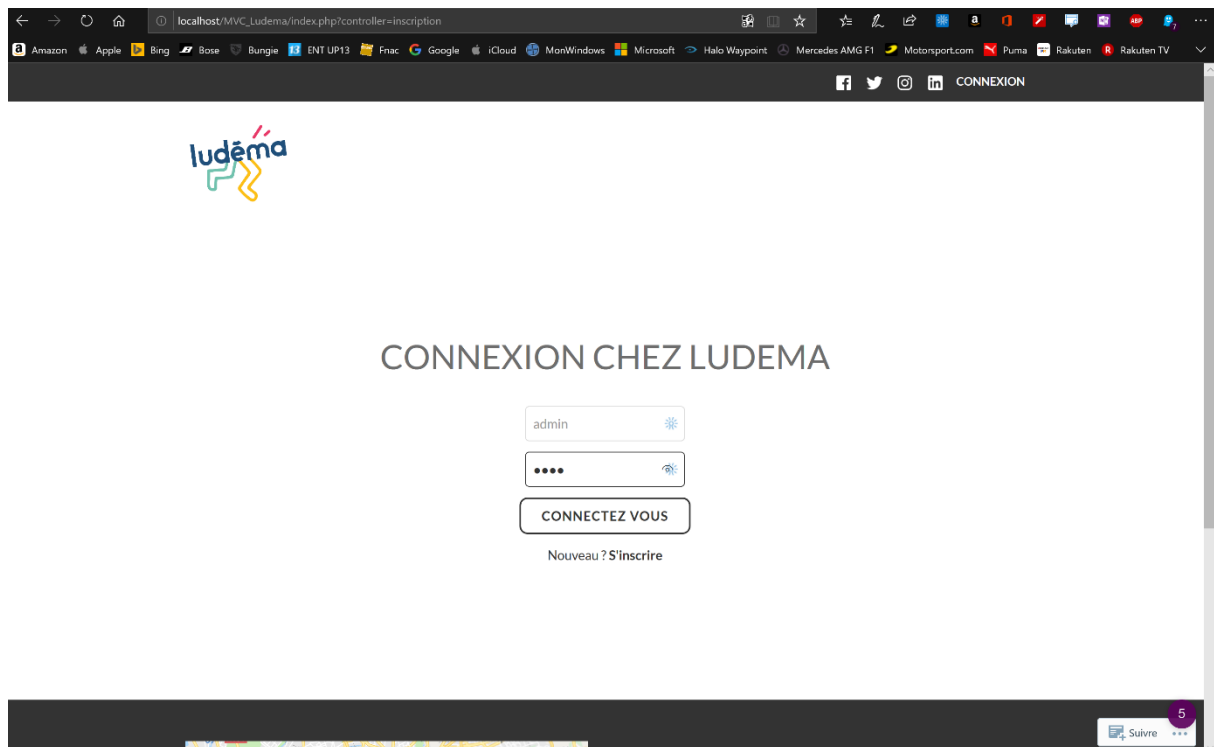
Page de création de compte



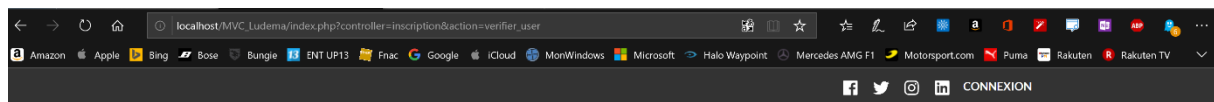
Page de confirmation de création de compte



Page du profil et des préférences



Page de connexion à un compte existant



[QUI EST CONCERNÉ ?](#) [SERVICES](#) [CONTACT](#) [BLOG](#)

ERROR

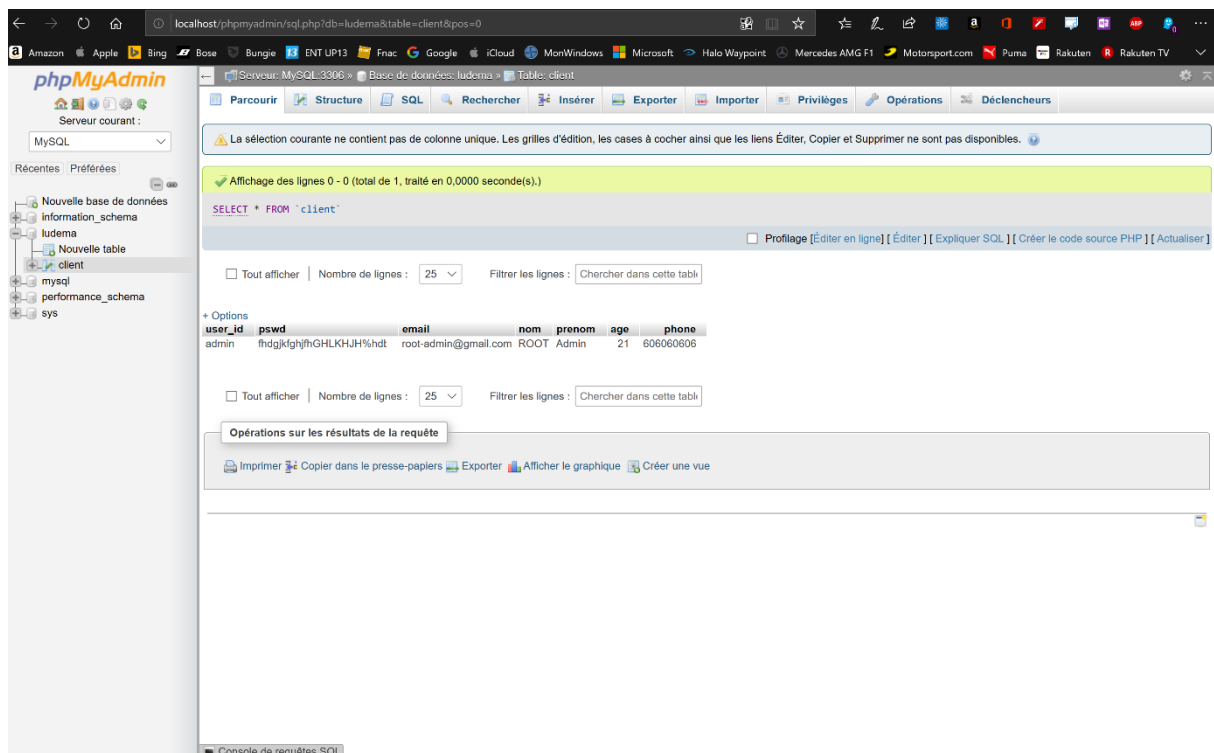
Les informations saisies ne correspondent à aucun compte !

[Retour à l'accueil](#)

[Revenir à l'accueil](#)



Page d'erreur si les informations ne correspondent pas



Le compte est bien créé sur la base de données après inscription