

Guide d'installation et d'utilisation

SITE WEB SIMULANT LES VENTES ET LES ACHATS DANS UN
MARCHÉ VIRTUEL

Soutenu par :

Mohamed Reda BENCHRAA
Issam GHANOUC

Sous la direction de :

Mme Bouchra BERRADA

Sommaire

Chapitre 1: Guide d'installation.....	2
Introduction.....	3
Configuration requise	3
<i>Côté client</i>	3
<i>Côté serveur</i>	3
La mise en œuvre du serveur	3
<i>Informations générales</i>	3
<i>Installation</i>	4
<i>Configuration</i>	4
<i>Installation de phpMyAdmin</i>	5
<i>Lancer l'application</i>	5
Chapitre 2: Guide d'utilisation.....	6
Introduction.....	7
Côté Participant :	7
<i>Authentification</i>	7
<i>Lancement du jeu : Jeu en mode Joueur</i>	8
Côté administrateur :	12
<i>Authentification</i> :	12
<i>Lancer le jeu</i>	13
FIN	14

Chapitre 1:

Guide d'installation

INTRODUCTION

Ce chapitre contient les informations sur l'installation et la mise en œuvre de notre application.

CONFIGURATION REQUISE

Côté client

Le client doit avoir un ordinateur mené d'une connexion internet et un navigateur pour accéder à l'application.

Le navigateur doit avoir ces caractéristiques :

- Le navigateur doit être Google chrome ou Mozilla Firefox. L'application n'est pas compatible avec Microsoft Internet explorer et Microsoft Edge.
- Moteur de JavaScript.
- Web sockets.

IE	Edge *	Firefox	Chrome	Safari	Opera	iOS Safari *	Opera Mini *	Android Browser *	Chrome for Android
			29						
			45						
			48						
		45	49			8.4		4.3	
8		46	50			9.2		4.4	
								4.4.4	
11	13	47	51	9.1	38	9.3	8	50	50
	14	48	52	10	39				
		49	53	TP	40				
		50	54						

Figure 1 Websockets support des navigateurs web

Côté serveur

Un serveur Linux ou Windows qui prend en charge de :

- Une base de données.
- Apache.
- Php.
- NodeJs.

LA MISE EN ŒUVRE DU SERVEUR

Informations générales

PHP: Hypertext Preprocessor, est un langage de programmation libre, principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP.

Apache : Le logiciel libre Apache HTTP Server (Apache) est un serveur HTTP créé et maintenu au sein de la fondation Apache. C'est le serveur HTTP le plus populaire du World Wide Web. Il est distribué selon les termes de la licence Apache.

MySQL : est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde

phpMyAdmin : est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL réalisée en PHP et distribuée sous licence GNU GPL.

Node.js : est une plateforme logicielle libre et événementielle en JavaScript orientée vers les applications réseau qui doivent pouvoir monter en charge. Elle est sous licence MIT. Node.js contient une bibliothèque de serveur HTTP intégrée, ce qui rend possible de faire tourner un serveur web sans avoir besoin d'un logiciel externe, et permettant de mieux contrôler la façon dont le serveur web fonctionne.

npm : est le gestionnaire de paquets officiel de Node.js. Depuis la version 0.6.3 de Node.js, npm fait partie de l'environnement et est donc automatiquement installé par défaut. npm fonctionne avec un terminal et gère les dépendances pour une application. Il permet également d'installer des applications Node.js disponibles sur le dépôt npm.

Socket.IO est une bibliothèque JavaScript pour les applications web en temps réel. Il permet en temps réel, une communication bidirectionnelle entre les clients Web et les serveurs.

Express est un Framework d'application web Node.js minimales et flexibles qui fournit un ensemble robuste de fonctionnalités pour le web et les applications mobiles.

Installation

Pour Apache, PHP et MySQL, tapez la commande suivante :

```
sudo apt-get install apache2 apache2-doc mysql-server php5 libapache2-mod-php5 php5-mysql
```

Pour installer Node Js et npm, Tapez la commande :

```
curl -sL https://deb.nodesource.com/setup_6.x | sudo -E bash -
```

```
sudo apt-get install nodejs npm
```

Il faut également installer deux dépendances utilisant de npm

```
npm install socket.io
```

```
npm install express
```

Configuration

Pour tester qu'Apache tourne correctement, il suffit de lancer `http://localhost/`. Vous obtenez une page avec le message "It works!". Le serveur tourne donc, il reste à voir si PHP fonctionne correctement. Par défaut, le répertoire du serveur est `/var/www`. Nous allons donc créer un fichier `info.php` avec la fonction `phpinfo()`.

```
cd /var/www/html
```

```
sudo nano info.php
```

Ajoutez le code suivant dans ce fichier :

```
<?php phpinfo(); ?>
```

Sauvegardez le fichier puis lancez `http://localhost/info.php`. Dans mon cas, le fichier PHP était téléchargé et non lu par le navigateur. Le redémarrage d'Apache a corrigé ce problème. C'est sûrement dû au fait qu'Apache est installé puis PHP puis MySQL et qu'il n'est pas redémarré entre chaque étape.

```
sudo /etc/init.d/apache2 restart
```

Réessayez. Hop, cela fonctionne : la configuration du serveur s'affiche. Il nous reste à supprimer le fichier `index.html` à la racine du serveur :

```
cd /var/www/html  
sudo rm index.html
```

Placez tous les fichiers de l'application web dans `/var/www/html`

MySQL est beaucoup plus simple à configurer, il n'y a que le mot de passe pour le compte root à choisir. Il suffit de taper la commande suivante :

```
sudo dpkg-reconfigure mysql-server-5.0
```

Installation de phpMyAdmin

Il ne nous reste plus qu'à installer phpMyAdmin, qui est un « must have » pour administrer les bases de données. Tapez la commande :

```
sudo apt-get install phpmyadmin
```

Lancer l'application

Copier le fichier `server.js` où vous voulez et lancer le avec la commande :

```
sudo node /path/server.js
```

Un message s'affiche : « serveur : 1337 »

Tous les services doivent être installés et allumés pour que le serveur soit fonctionnel.

En mettant les fichiers de l'application dans `/var/html/www` pour que l'application tourne.

Chapitre 2:

Guide d'utilisation

INTRODUCTION

Ce chapitre contient les informations sur l'utilisation et l'exploitation de notre application.

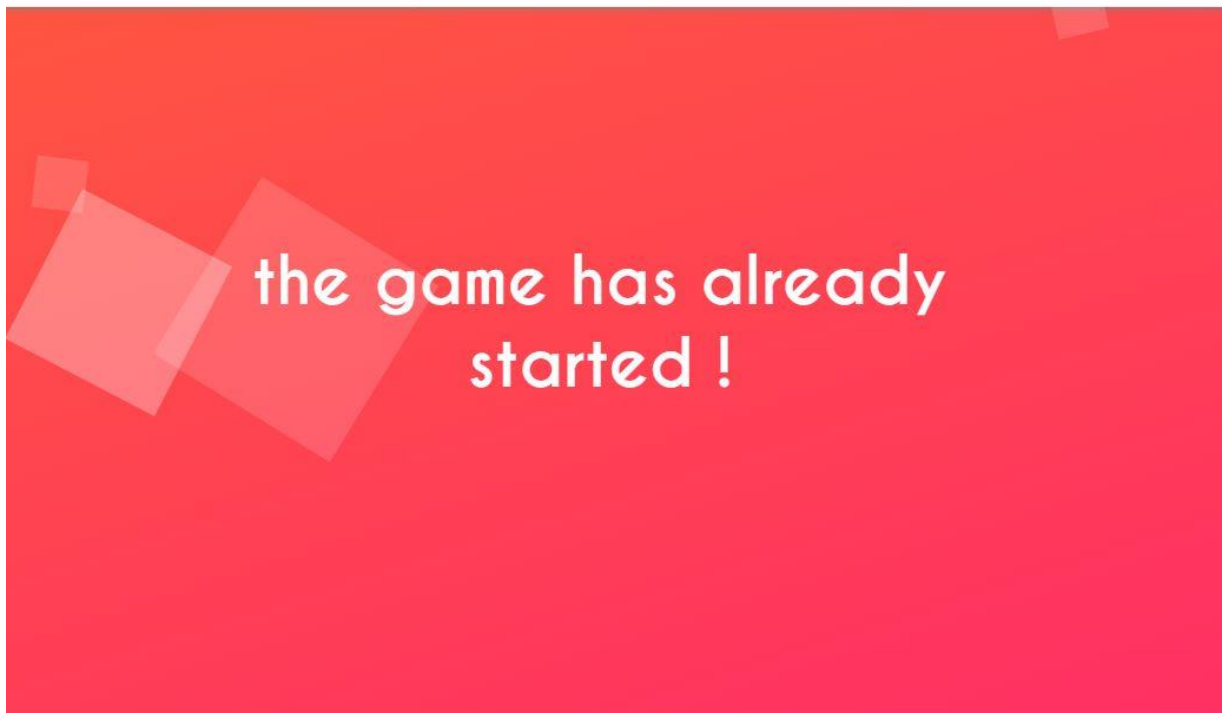
COTE PARTICIPANT :

Le participant doit tout d'abord avoir le lien du site web ; donc après avoir saisi le lien ; une des deux interfaces ci-dessous s'affichera :

Authentification

Si la page suivante s'affichera, c'est parce que le jeu a déjà commencé, donc vous devez attendre la terminaison du jeu.

Jeu De Pomme



Si l'administrateur n'a pas encore lancé le jeu, l'interface suivante qui va apparaître :



Saisir votre nom ou le login que vous souhaiteriez utiliser durant les parties de jeu.

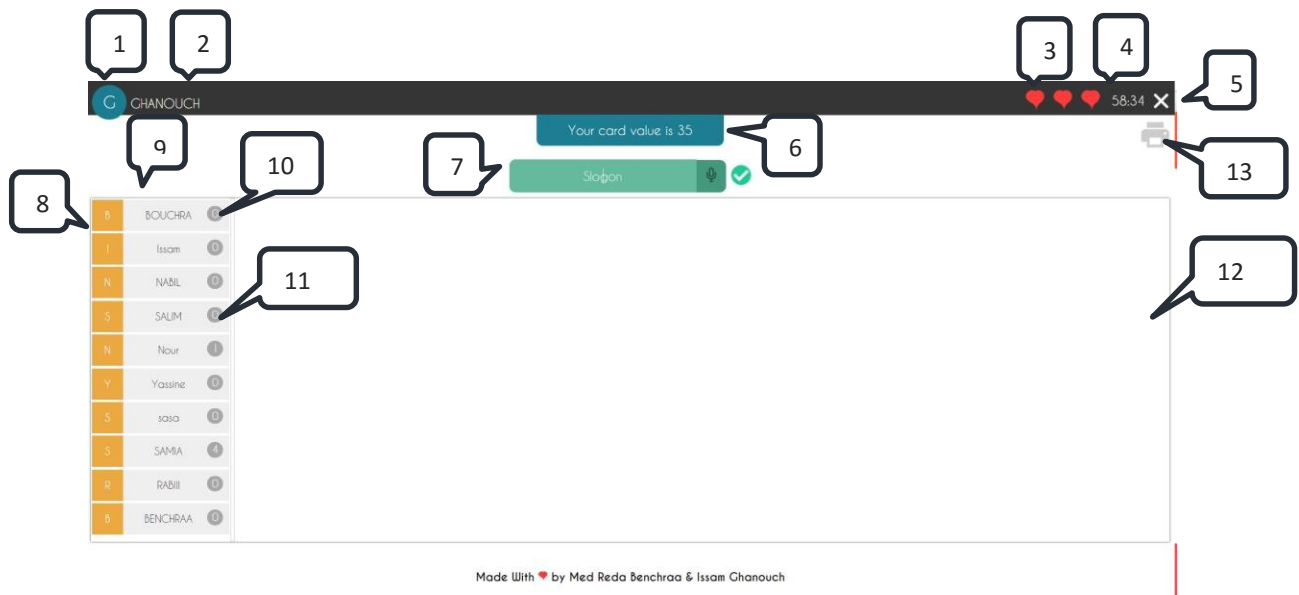
Donc après avoir cliqué sur 'PLAY', il faut attendre le lancement du jeu qui sera réalisé par l'administrateur. Un rôle automatiquement vous affectera en fonction des autres participants pour équilibrer le marché virtuelle de telle manière à ce que le nombre de vendeurs soit égal au nombre des acheteurs.

Supposant que vous avez tapé le nom 'ISSAM', donc voilà l'interface correspondante



– du jeu : Jeu en mode Joueur

Si vous êtes affecté au rôle vendeur ; donc dès que l'administrateur accepte par le lancement du marché virtuelle, vous obtiendrez cette page sans avoir besoin de rafraîchir la page :



1
La lettre exprime le premier alphabet de votre nom

3
Chaque cœur montre une partie, à la fin de chaque partie, chaque cœur change son couleur

5
Si vous ne voulez plus de négociation durant la partie courante

7
C'est le slogan, s'affiche juste pour les vendeurs ; un atout que vous pourrez le faire pour attirer l'attention des acheteurs !

2
C'est votre nom de participation

4
C'est la durée de chaque partie, vous ne pouvez pas négocier hors cette durée

6
Ici c'est la carte qui représente le prix origine de votre unité, il est conseillé de ne pas vendre en dessous de cette unité ou d'acheter en dessus

8
C'est la première lettre de chaque joueur de l'autre rôle sur le marché

9

La liste des acheteurs(ou vendeurs) disponible sur le marché

11

Cela a une grande importance, c'est le nombre de vendeurs qui sont en cours de discussion avec l'acheteur ou d'acheteurs qui sont en cours de discussion avec les vendeurs

13

En cliquant ici, vous obtiendrez un PDF dans lequel il y a les différentes transactions que vous avez effectuées avec les gains et les pertes que vous avez pu faire à l'issue de chaque transaction. L'interface ci-dessus montre un exemple où le vendeur a réalisé un bénéfice de 50 unités.

10

Le nom d'authentification de chaque joueur

12

Au centre la page, vous avez les acheteurs ou vendeurs que vous êtes intéressé de parler avec. En cliquant à gauche sur un acheteur ou vendeur, il sera au centre !

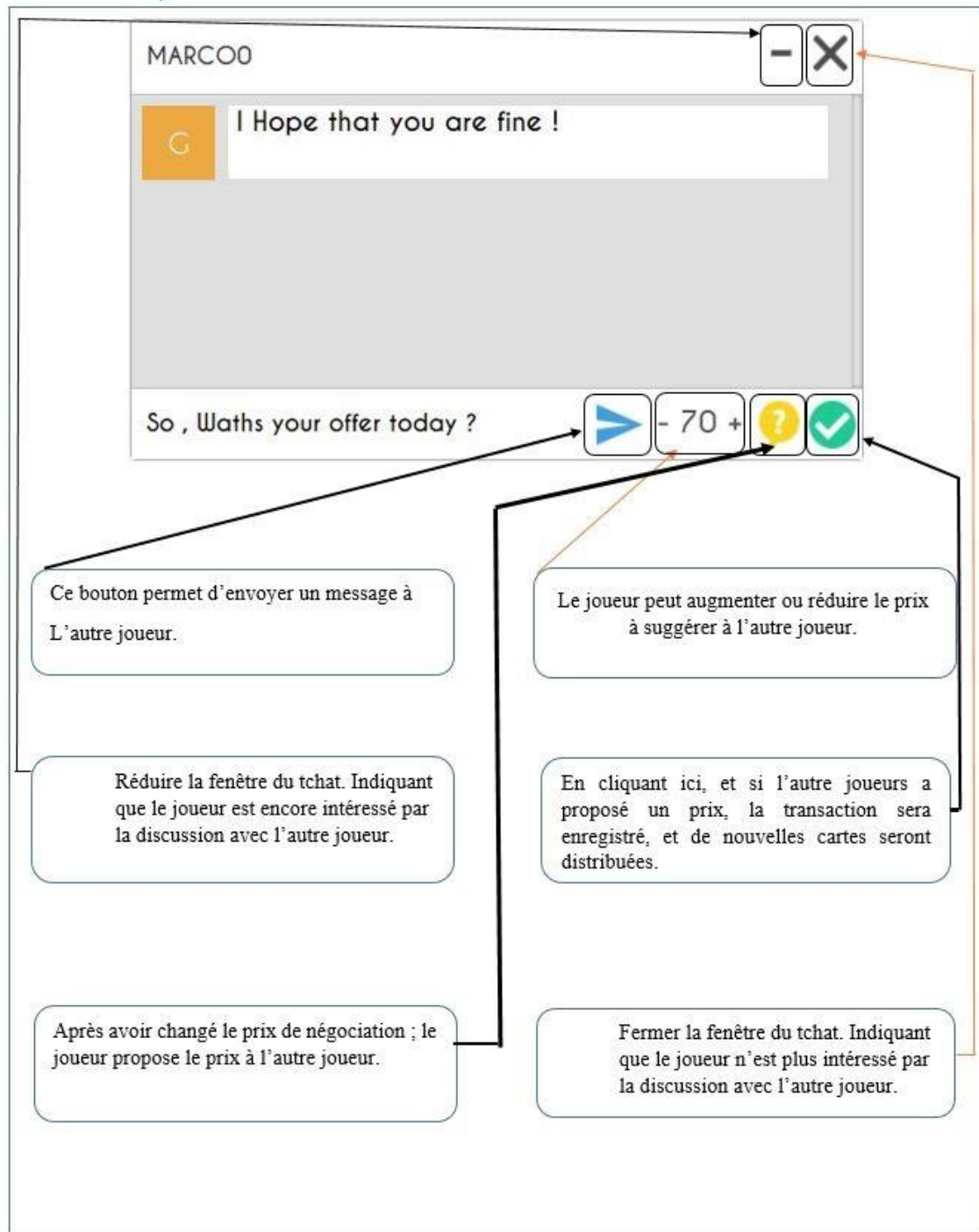
Releve des resultats individuels				
BIG APPLE				
Vendeur				
NOM : NIHAD				
Nombre de Transactions	Prix sur votre carte	Prix de la transaction	Gains	Pertes
1	35	70	35	-35
2	75	70	-5	5
3	60	70	10	-10
4	60	70	10	-10
TOTAL :			50	-50

Cliquant sur des acheteurs à gauche, vous obtiendrez une interface qui ressemble à la suivante :



Made With by Med Reda Benchraa & Issam Ghanouch

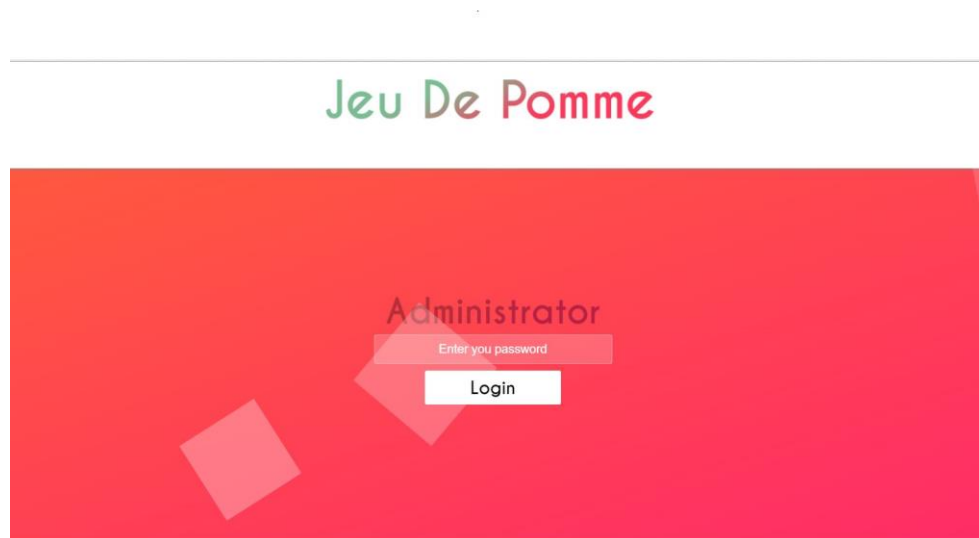
Donc il y a une fenêtre de chat pour parler à chacun, Comment réaliser la négociation ? Suivez les indications sur l'image suivante :



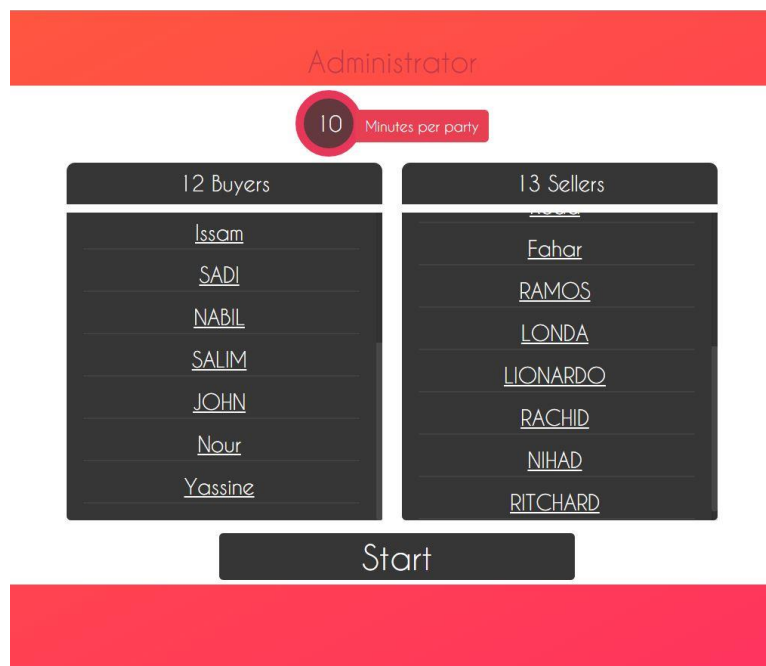
COTE ADMINISTRATEUR :

C'est le responsable d'organiser le jeu, le lancer, l'arrêter, d'observer les transactions effectués par chaque joueurs ou consulter la totalité des transactions effectuées.

Authentification :

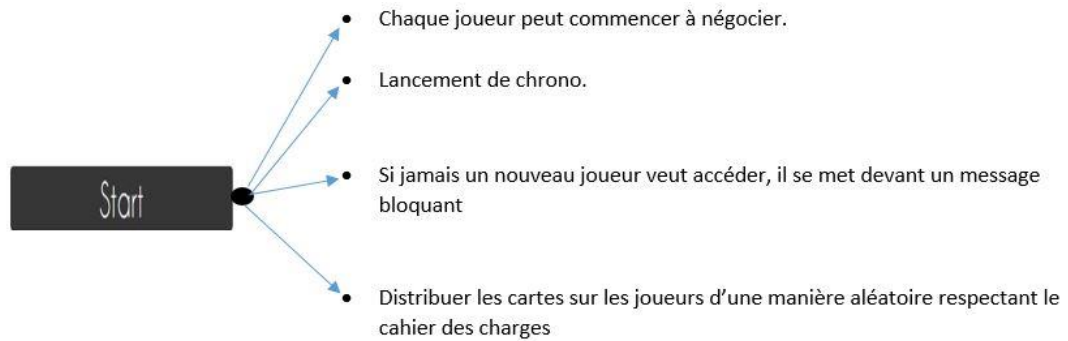


Interface qui permet d'attendre les joueurs et de choisir la durée de chaque partie ; à l'arrivée de chaque joueurs, il sera ajouté d ans une des deux listes.

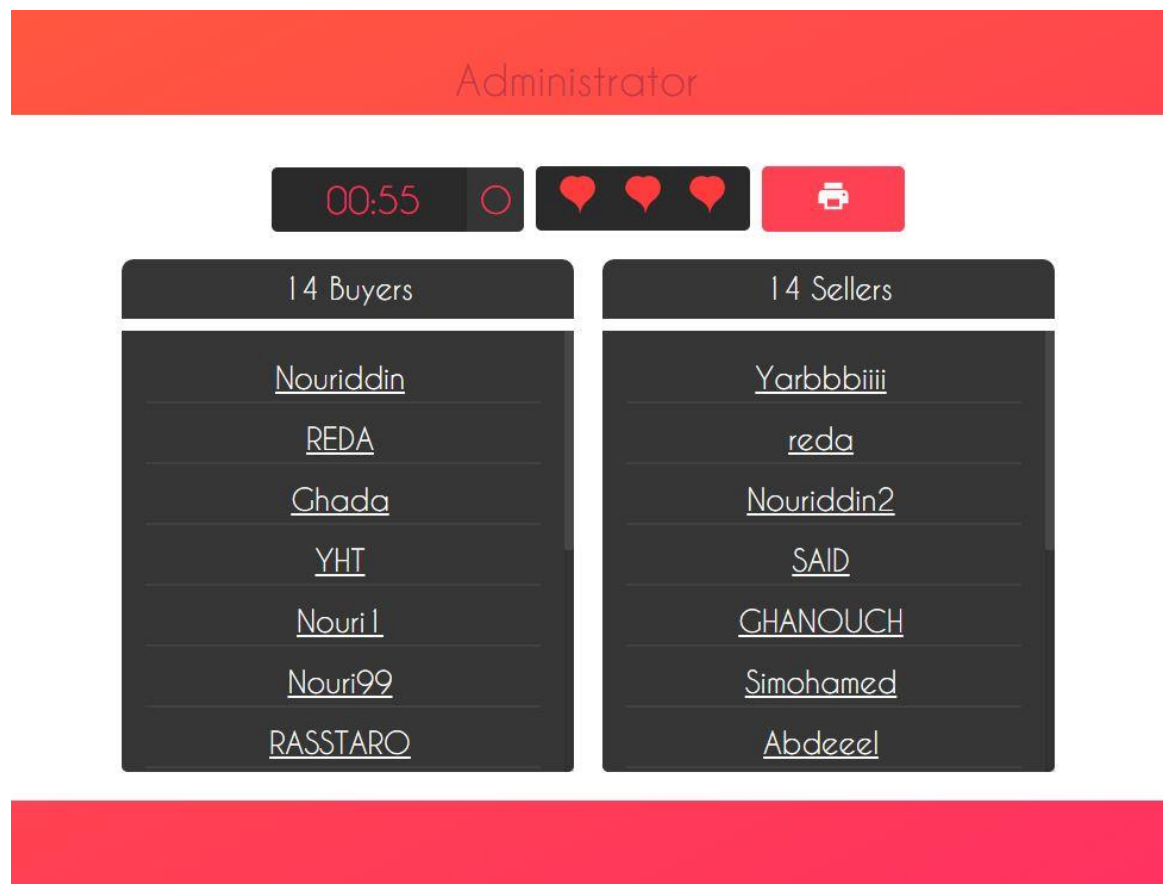


Lancer le jeu

Pour lancer le jeu, cliquer sur 'START' ; cela permet de :



Vous obtiendrez par la suite de l'interface suivante :



- En cliquant sur chaque joueurs, vous aurez un pdf montre ses transactions.
- Les cœurs montrent les parties découlées.
- L'imprimante permet d'avoir la totalité des transactions sur le marché en fonction des valeurs des unités et la tranche parmi les trois parties. (La montre L'image suivante)

Tableau des transactions de la classe -- Big Apple

Prix	Manche 1	Manche 2	Manche 3
100	0	0	0
95	0	0	0
90	0	0	0
85	0	0	0
80	0	0	0
75	0	0	0
70	4	0	0
65	0	0	0
60	0	0	0
55	0	0	0
50	1	0	0
45	0	0	0
40	0	0	0
35	0	0	0
30	1	0	0
25	0	0	0
20	0	0	0
15	0	0	0
10	0	0	0

FIN

Ce site web fait principalement pour favoriser l'apprentissage, donc jouez avec intelligence et si vous avez des remarques veuillez nous contacter sur les emails-suivants :

Ghanouch.issam@gmail.Com

medredabenchraa@gmail.com