



Cardigram

Projet pour l'A.A. : Programmation WEB 2

HAJJIOUI Khalid

PROFESSEUR DE L'A.A. : RIGGIO JONATHAN

Table des matières

1.	Introduction	2
2.	Présentation du site	2
3.	Fonctionnalités offertes par le site	2
3.1.	Système de connexion / inscription.....	2
3.2.	Page d'accueil	3
3.2.1.	Visualisation des photos postés.....	3
3.2.2.	Insertion d'images.....	3
3.3.	Système de profil	3
3.4.	Recherche d'utilisateur	3
3.5.	Carte.....	3
3.6.	Messagerie	4
4.	Technologies utilisées	4
4.1.	Front end.....	4
4.1.1.	React	4
4.1.2.	AJAX.....	4
4.2.	Back-end.....	4
5.	Répartitions des tâches au sein du groupe.....	5
6.	Difficultés rencontrées.....	5
6.1.	Affichage des images sur la carte.....	5
6.2.	Implémentation d'AJAX	5
7.	Conclusion.....	6

1. Introduction

Dans le cadre de l'A.A. Programmation WEB 2, il nous a été demandé de créer un site web offrant ces fonctionnalités :

- Système d'inscription/connexion.
- Système de profil pour les utilisateurs.
- Les utilisateurs doivent pouvoir poster des images sur la plateforme.
- Chaque image doit être liée à une position géographique.
- Les images doivent être visibles sur une carte.
- Les publications doivent être visibles par tous les utilisateurs.
- Chaque utilisateur doit pouvoir donner une appréciation des images postées sur le site.

C'est pour cela que j'ai décidé de créer Cardigram, un site de partage de photos.

Ce rapport sera divisé en plusieurs parties :

- Présentation du site.
- Description des technologies utilisés.
- Difficultés rencontrées.
- Répartition des tâches au sein du groupe.
- Fonctionnalités offertes par le site.
- Conclusion.

2. Présentation du site

Cardigram est un site permettant aux utilisateurs inscrits de partager leurs photos, de donner leur avis sur ces photos ainsi que de communiquer entre eux.

Le site offre différentes fonctionnalités, que nous verront dans le point suivant.

3. Fonctionnalités offertes par le site

3.1. Système de connexion / inscription

L'utilisateur devra au préalable se connecter sur le site. S'il ne possède aucun compte, il pourra s'inscrire. Une fois l'utilisateur connecté, il sera redirigé vers la page d'accueil. Les mots de passe de chaque utilisateur sont protégés par un cryptage MD5.

3.2. Page d'accueil

Cette page est la page principale du site, on peut avoir accès à ces fonctionnalités :

- Visualisation de toutes les photos postées sur le site
- Insertion de photos

3.2.1. Visualisation des photos postées

L'utilisateur aura accès à toutes les photos qui ont été postées sur le site. Il pourra également les commenter.

3.2.2. Insertion d'images

L'utilisateur pourra insérer une image sur le site en spécifiant l'endroit où elle a été prise. Il peut soit s'agir d'un lieu que l'utilisateur aura choisi, soit l'endroit où l'utilisateur est localisé (géolocalisation).

3.3. Système de profil

Le site offre un système de profil pour les utilisateurs, où l'on peut voir le nom, prénom, login et mail de l'utilisateur.

3.4. Recherche d'utilisateur

Une barre de recherche est mise à disposition des membres du site. Ils pourront rechercher un utilisateur, et ensuite voir son profil.

3.5. Carte

L'utilisateur pourra apercevoir toutes les photos postées sur une carte du monde. Chaque photo sera affichée à l'endroit (sur la carte) où elle a été prise.

3.6. Messagerie

Les utilisateurs pourront communiquer entre eux via la fonctionnalité « messagerie » du site. Chaque membre aura un aperçu sur ses messages reçus et envoyés.

4. Technologies utilisées

Dans ce point, nous allons voir les technologies utilisées par le site à 2 niveaux :

- Front-end
- Back-end

4.1. Front end

Au niveau du front-end, le site a été codé en HTML5 bien évidemment. Le site utilise également le framework CSS Bootstrap (pour le design) ainsi que du JavaScript pour tout ce qui est affichage en temps réel (React, AJAX).

4.1.1. React

React est un Framework JavaScript créée par Facebook. Il a été implémenté dans le site pour l’affichage en temps réel du formulaire d’ajout d’images.

4.1.2. AJAX

Ajax est également un Framework JavaScript créée par Google. Dans le site, AJAX permet d’afficher les données de la base de données en temps réel de la manière suivante : il fait appel à un fichier .php (qui fait appel à la base de données) et affiche le contenu de ce fichier en temps réel.

4.2. Back-end

J’ai utilisé du php pour tout ce qui est requête avec la base de données (insertion, affichage, suppression).

5. Répartitions des tâches au sein du groupe

Le projet a été réalisé seul, malgré le fait que j'ai eu recours à l'aide de certaines personnes pour :

- Compréhension des Framework.
- Affichage des images sur la carte.

6. Difficultés rencontrées

Durant le développement du site, j'ai rencontré des difficultés au niveau de :

- L'affichage des images sur la carte.
- L'implémentation d'AJAX.

6.1. Affichage des images sur la carte

J'ai pris beaucoup de temps pour créer un algorithme me permettant d'afficher les images du site (stockés dans la base de données) sur la carte.

J'ai utilisé plusieurs méthodes (ex : laisser l'utilisateur choisir quelle image sera affichés sur la carte) en vain.

Pour finir, et avec de l'aide, j'ai pu trouver un moyen d'afficher les images du site sur la carte.

6.2. Implémentation d'AJAX

Après de nombreuse tentative qui ont tous échoué, j'ai pu implémenter ce Framework dans mon site. Mais la raison de ces tentatives échouées était subtile. En effet, il s'agissait juste d'une erreur de syntaxe.

7. Conclusion

Le développement de ce projet m'a permis de remédier à certaines lacunes que j'avais en programmation WEB, et j'en suis très content.

Je n'ai malheureusement pas pu implémenter la fonctionnalité « laisser une appréciation d'une photo ».

J'aurais également voulu déployer mon site grâce à Docker. Mais par manque de temps, je n'ai pas pu le faire.