MULTIPLIX

JUNGO Jeremy

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc34902522)

[1.1 Introduction 3](#_Toc34902523)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc34902524)

[1.3 Planification initiale 3](#_Toc34902525)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc34902526)

[2.1 Concept 4](#_Toc34902527)

[2.1.1 MCD 4](#_Toc34902528)

[2.1.2 MLD 4](#_Toc34902529)

[2.1.3 Schéma de navigation 5](#_Toc34902530)

[2.1.4 Zonning 6](#_Toc34902531)

[2.1.5 Wireframes 14](#_Toc34902532)

[2.1.6 Scénarii 28](#_Toc34902533)

[2.2 Stratégie de test 30](#_Toc34902534)

[2.3 Risques techniques 31](#_Toc34902535)

[2.4 Planification 31](#_Toc34902536)

[2.5 Dossier de conception 31](#_Toc34902537)

[2.5.1 Matériel 31](#_Toc34902538)

[2.5.2 Logiciels 31](#_Toc34902539)

[3 Réalisation 33](#_Toc34902540)

[3.1 Dossier de réalisation 33](#_Toc34902541)

[3.1.1 Arborescence du code 33](#_Toc34902542)

[3.1.2 Accès à la web application 33](#_Toc34902543)

[3.2 Description des tests effectués 33](#_Toc34902544)

[3.3 Erreurs restantes 34](#_Toc34902545)

[3.4 Liste des documents fournis 34](#_Toc34902546)

[4 Conclusions 34](#_Toc34902547)

[4.1 Objectifs 34](#_Toc34902548)

[4.2 Difficulté particulières 35](#_Toc34902549)

[4.3 Appréciation 35](#_Toc34902550)

[4.4 Suite du projet 35](#_Toc34902551)

[5 Annexes 36](#_Toc34902552)

[5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation 36](#_Toc34902553)

[5.2 Sources – Bibliographie 36](#_Toc34902554)

[5.3 Manuel d'Installation 36](#_Toc34902555)

[5.4 Manuel d'Utilisation 36](#_Toc34902556)

[5.5 Archives du projet 36](#_Toc34902557)

# Analyse préliminaire

## Introduction

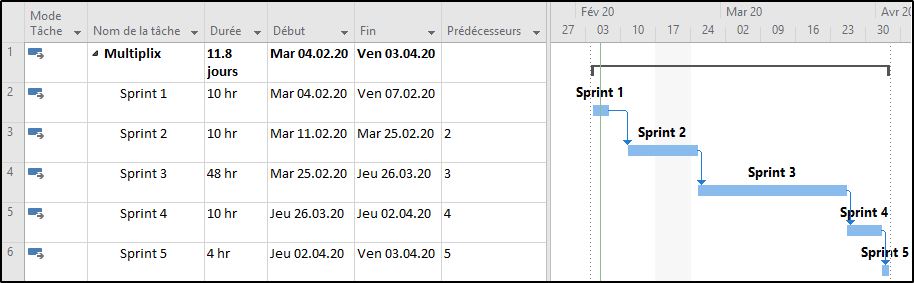
Multiplix est une application Web utilisant les langages de programmation Web pour réviser les livrets de 1 à 12. Elle devra être responsive à tous les types de matériels. Ce projet est un Pré-TPI visant à préparer au mieux le candidat à son TPI.

Le candidat devra faire une analyse du CDC. Une planification initiale et approfondie sont attendues. Il y a des maquettes graphiques dans le CDC qui seront modifiées selon le candidat. Une base de donnée en SQL sera utilisée. Il devra développer entièrement l’application de manière individuel.

## Objectifs

1. Un utilisateur doit pouvoir s’enregistrer/se connecter
2. Une Base de données contenant les utilisateurs et leurres parties
3. Un utilisateur doit pouvoir voir ses statistiques
4. Un algorithme de génération des calculs et des réponses
5. Une mise en place d’une interface responsive et ergonomique
6. Un mode guidé
7. Un déploiement sur un serveur d’hébergement
8. Un mode 5 secondes

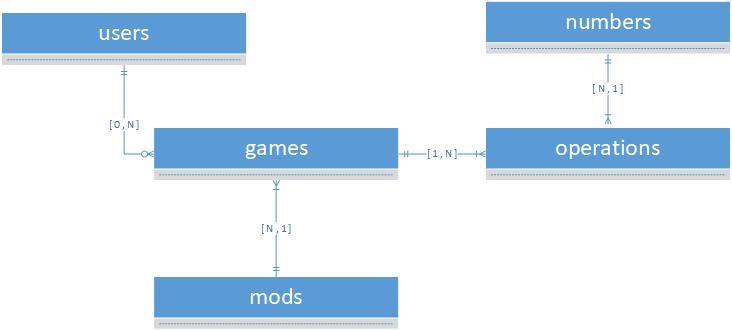
## Planification initiale



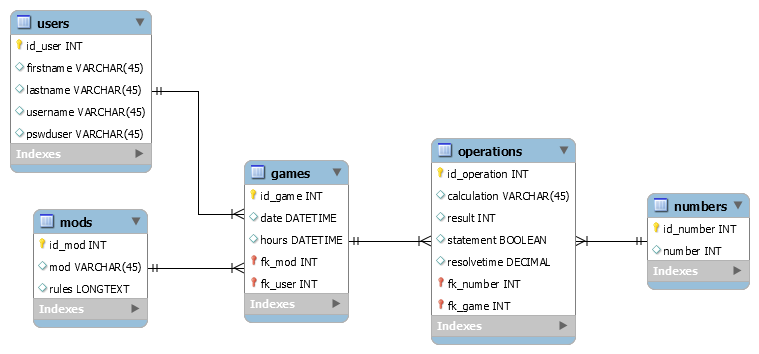
# Analyse / Conception

## Concept

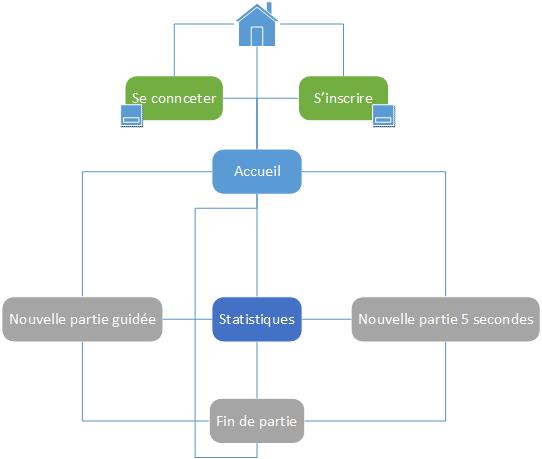
### MCD



### MLD



### Schéma de navigation



Légendes :

La maison représente la première page du site. Une fois connecté on se retrouve à l’accueil ou menu du jeu. Les petits carrés bleus sur les coins de « Se connecter » et de « S’inscrire » indique qu’il y a des formulaires à remplir et à valider.

### Zonning

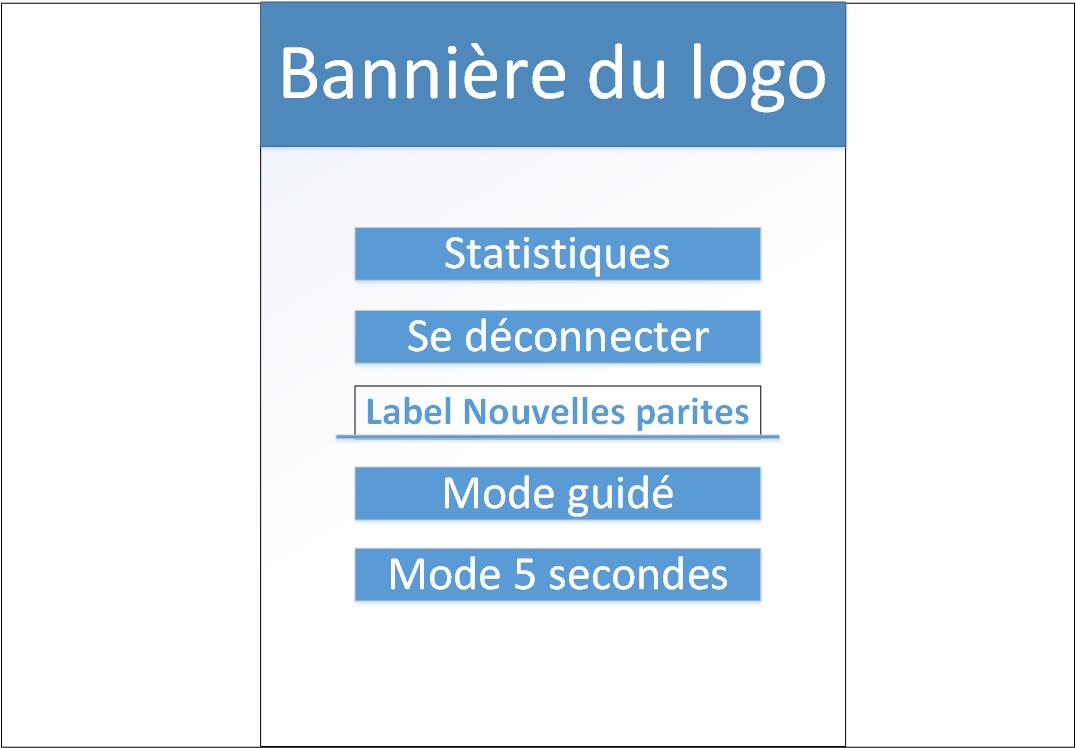
Légendes :

* La bordure des images défini la taille du zoning sur ordinateurs et tablettes, l’encadré intérieur défini la taille du zoning sur Smartphones.
* Les rectangles bleus foncé en haut des pages représentent le logo.
* Les rectangles noirs contiennent du texte que l’utilisateur ne peut pas modifier.
* Les rectangles bleus ainsi que les croix et la flèche représentent les boutons.
* Les rectangles dégradé bleu-blanc sont des champs que l’utilisateur peut remplir.

Page d’arrivée sur le site :  

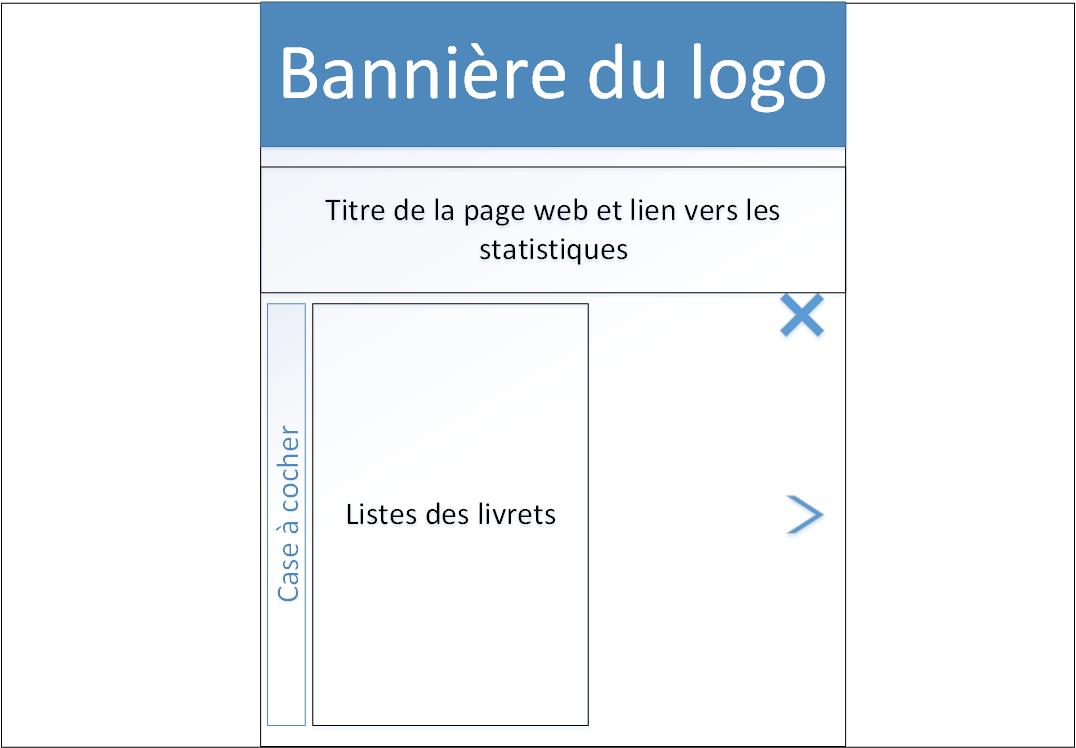

Page d’inscription :  

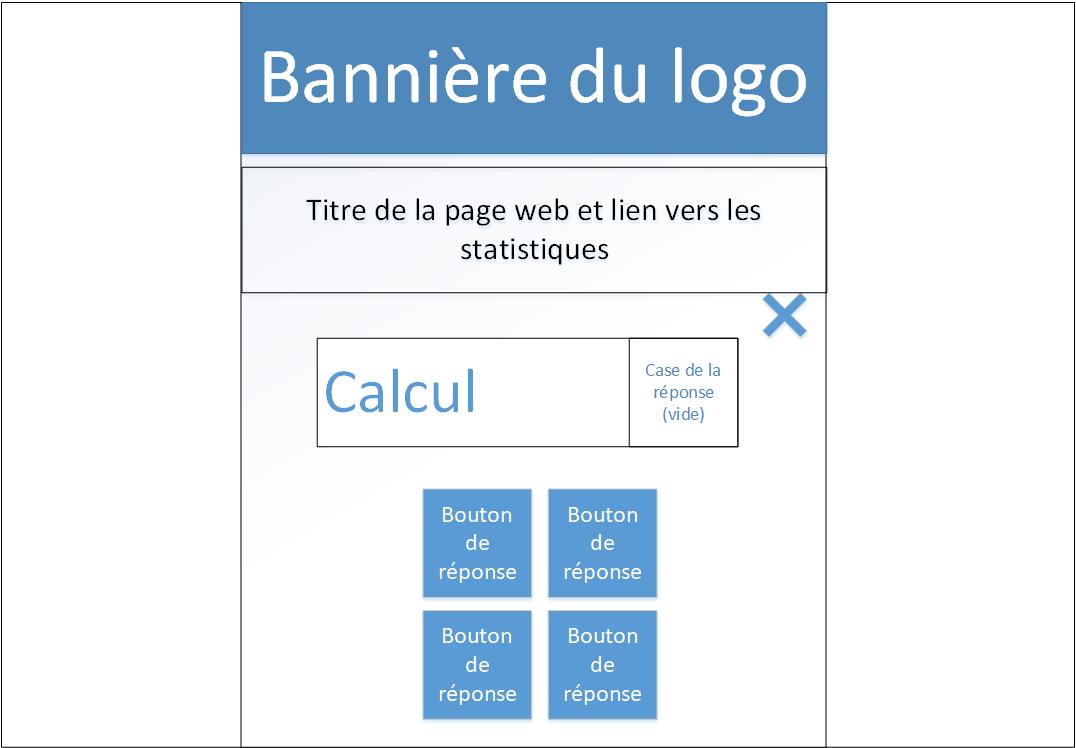

Page de connexion :  


Page d’accueil (menu) du jeu :  


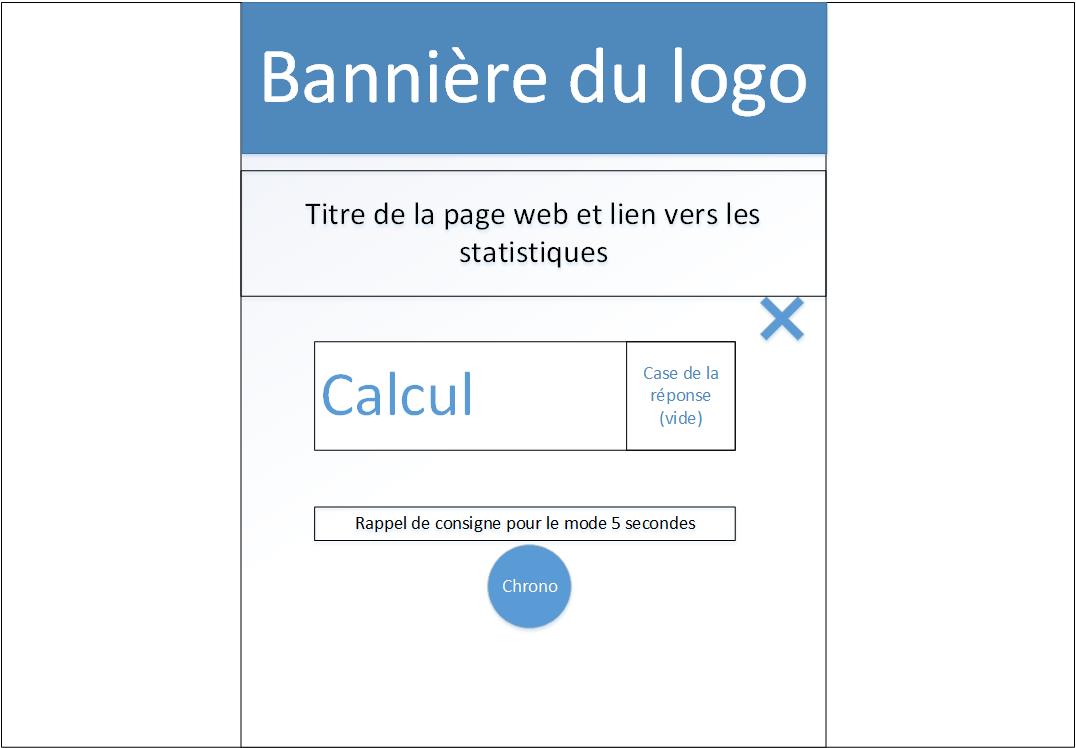
Page des statistiques :  


Page des autres statistiques :  


Nouvelles partie :  


Jeu en mode guidé :  


Réponse donnée en mode guidé :  


Jeu en mode 5 secondes :  


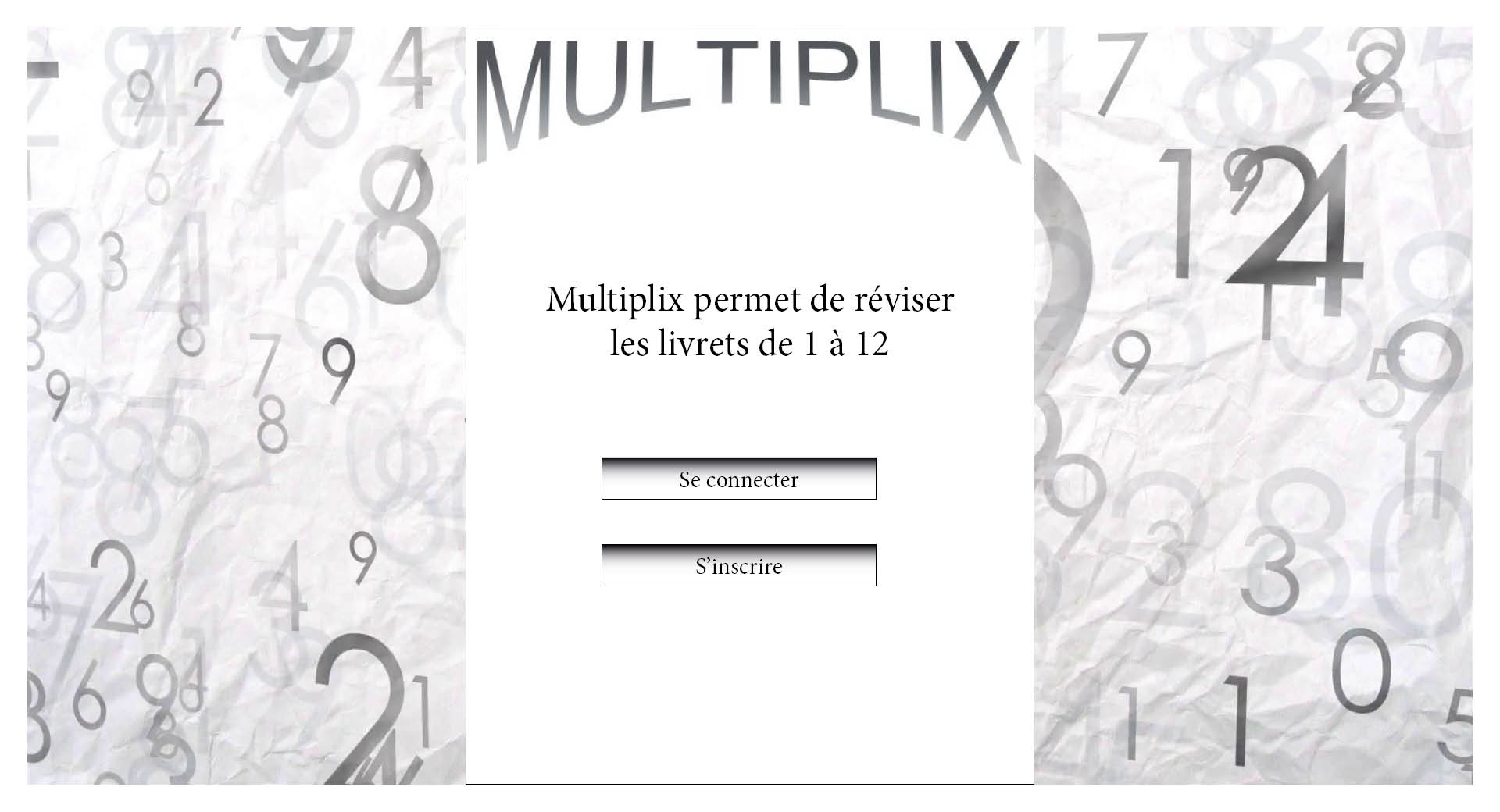
Réponse en mode 5 secondes :  

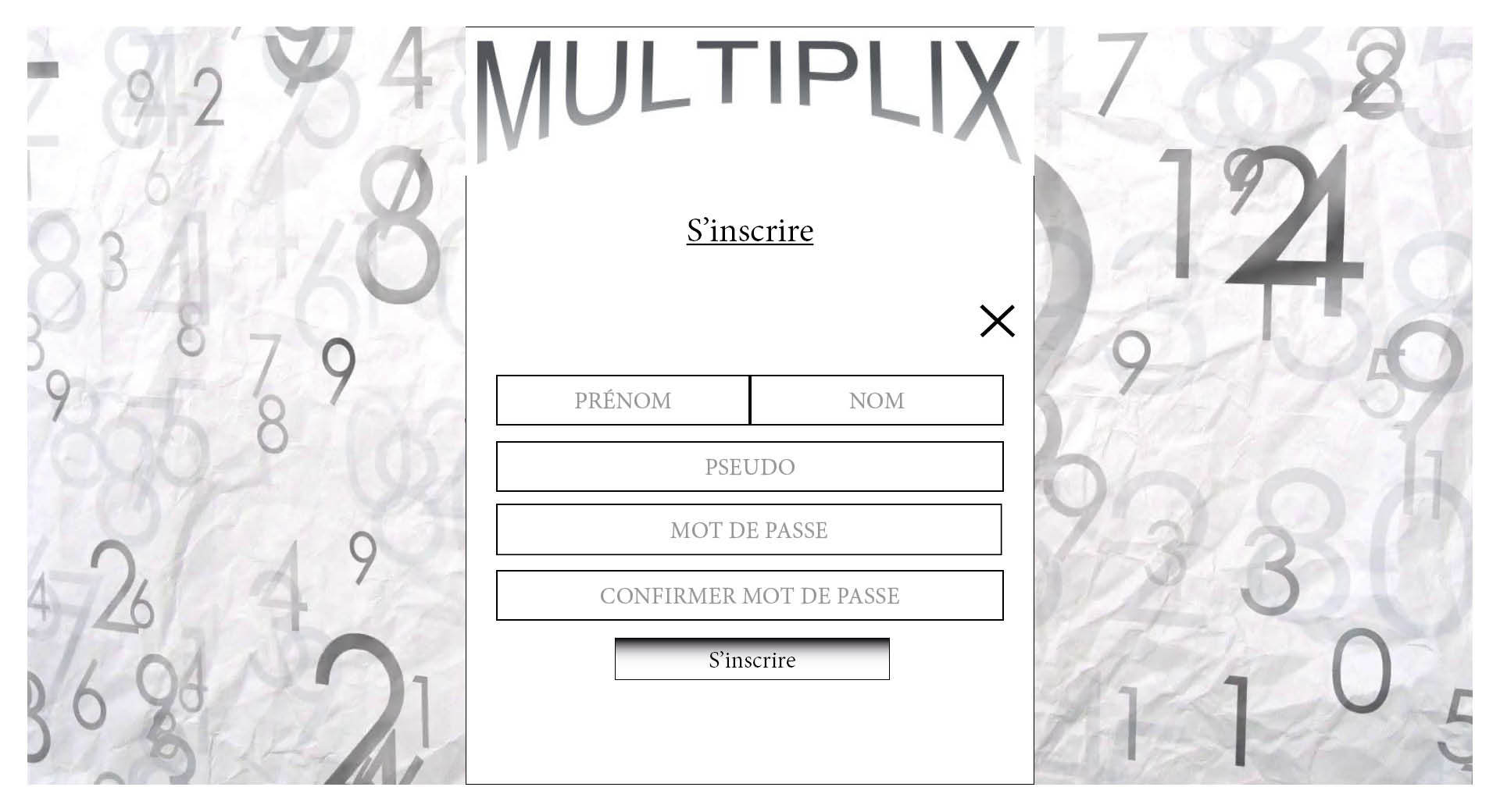

Fin des parties :  

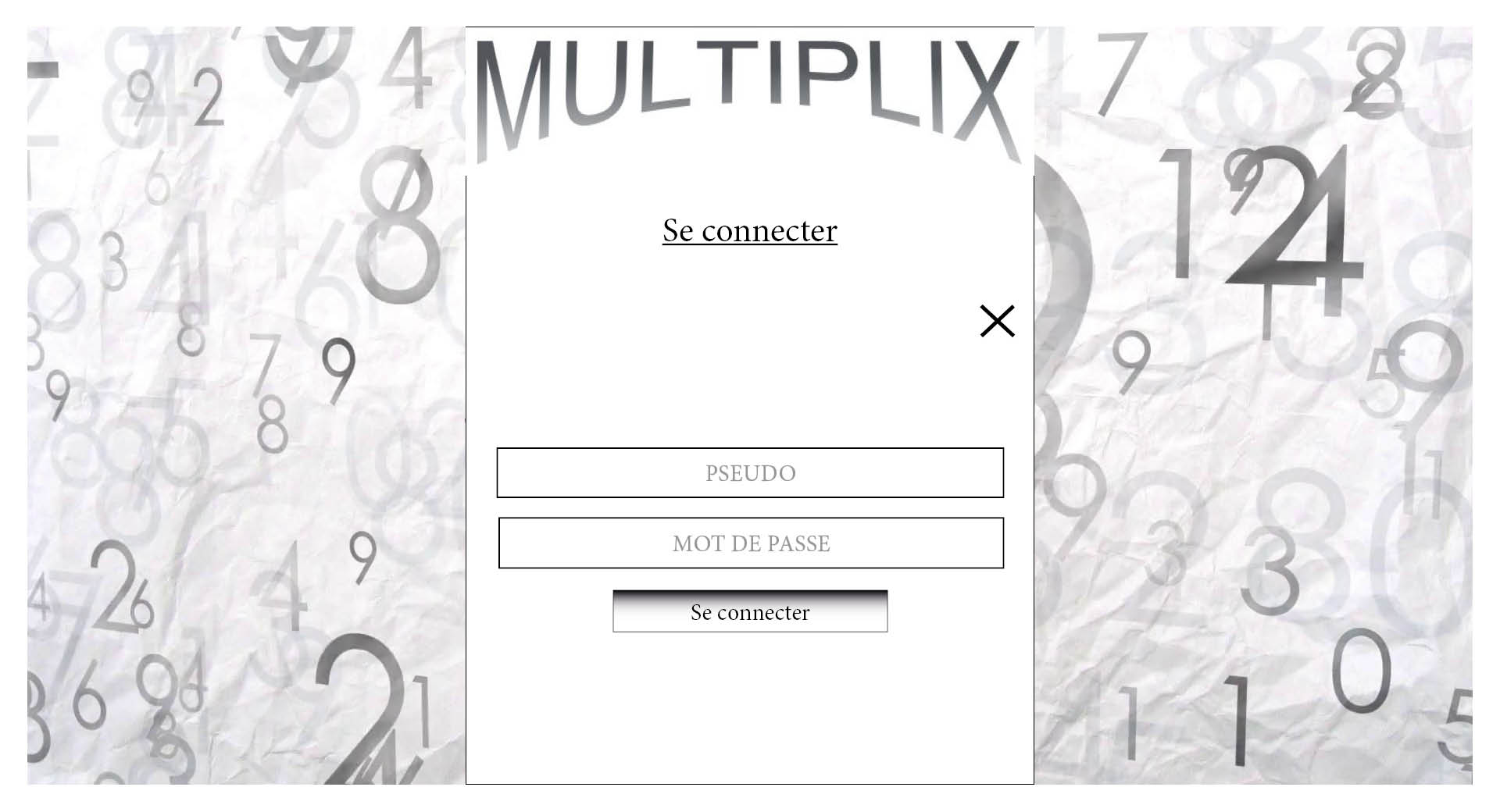

### Wireframes

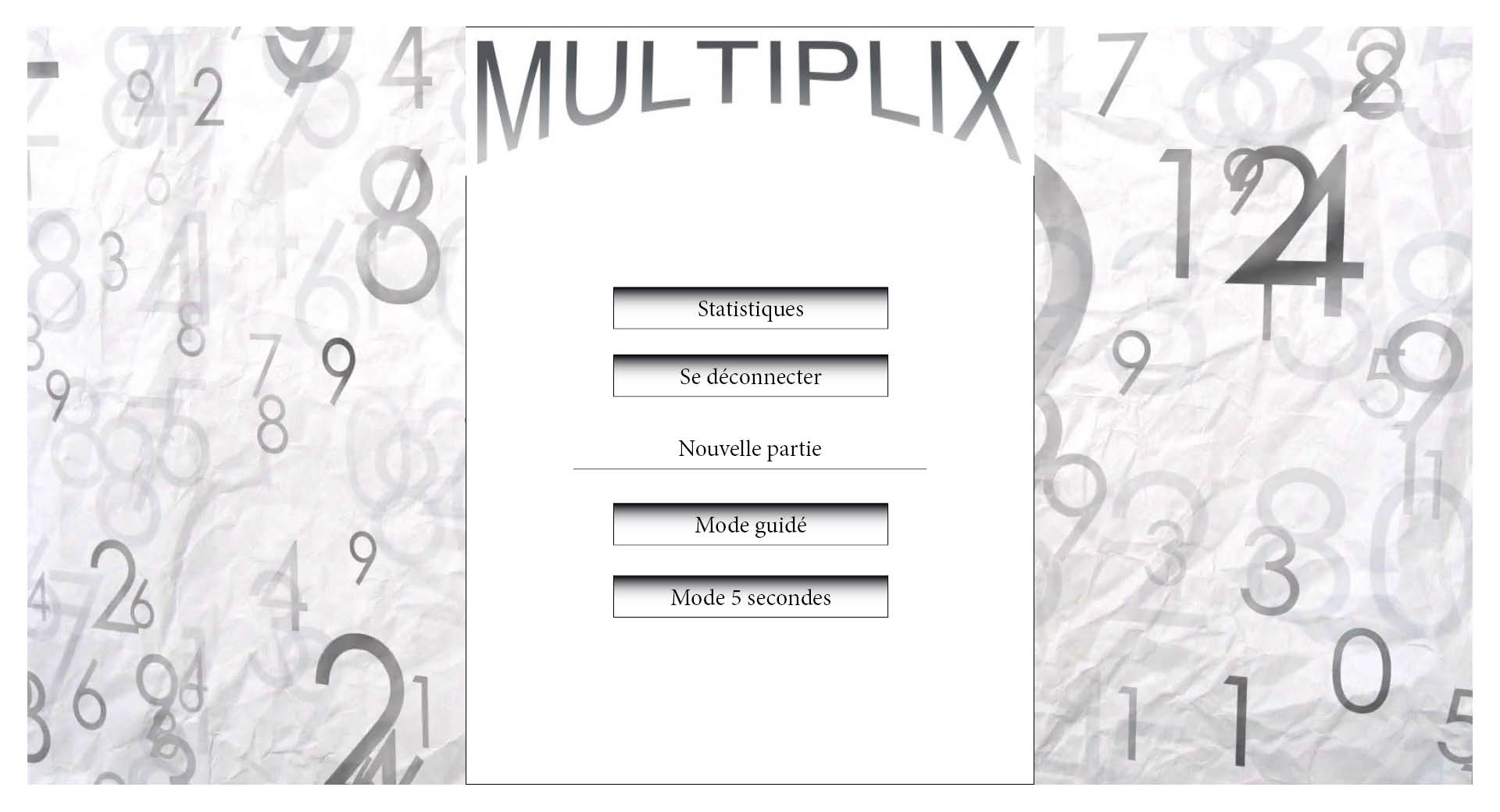
Wireframe pour pc et tablette

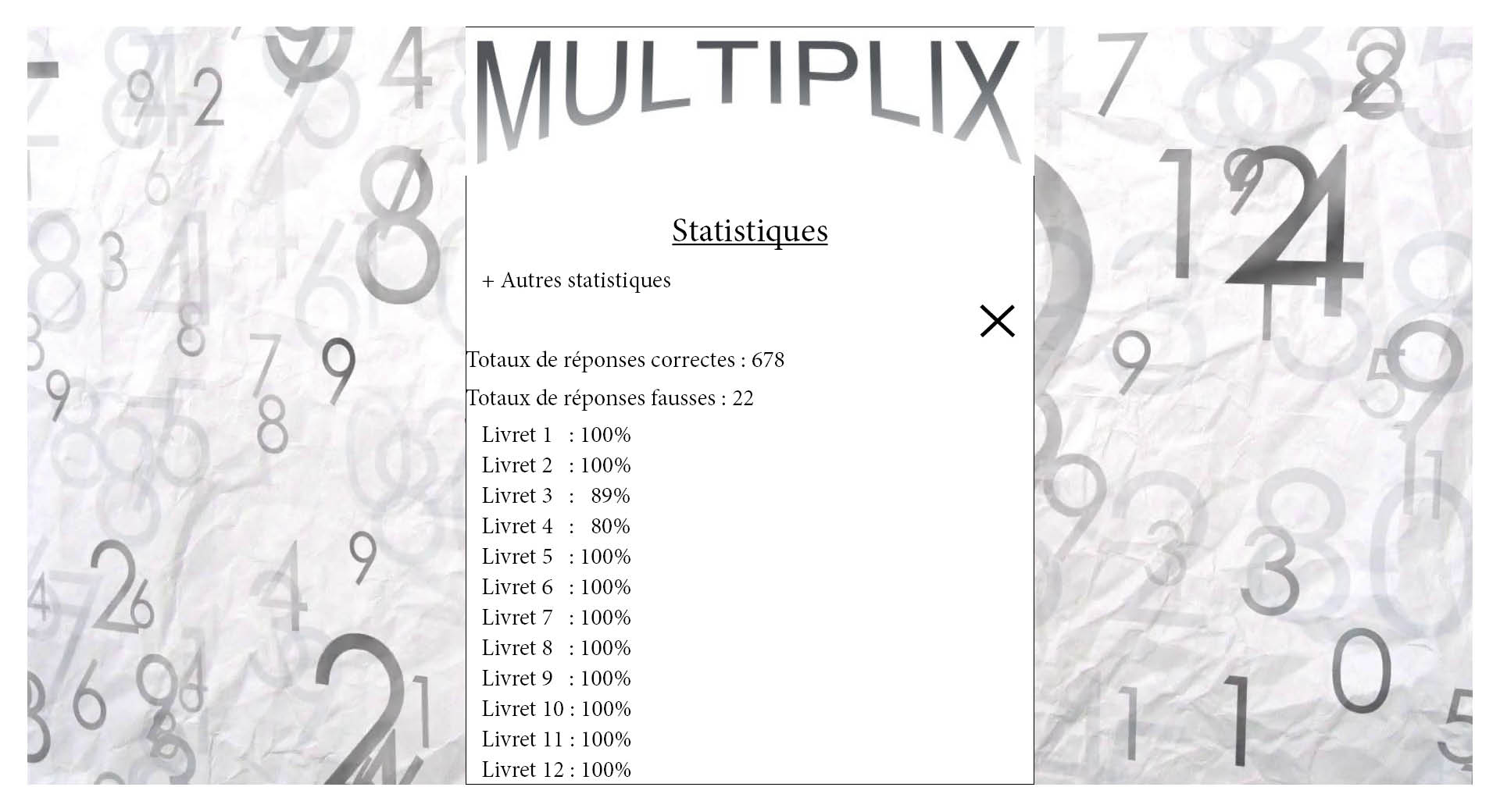
Dimensions : 1920 x 1040

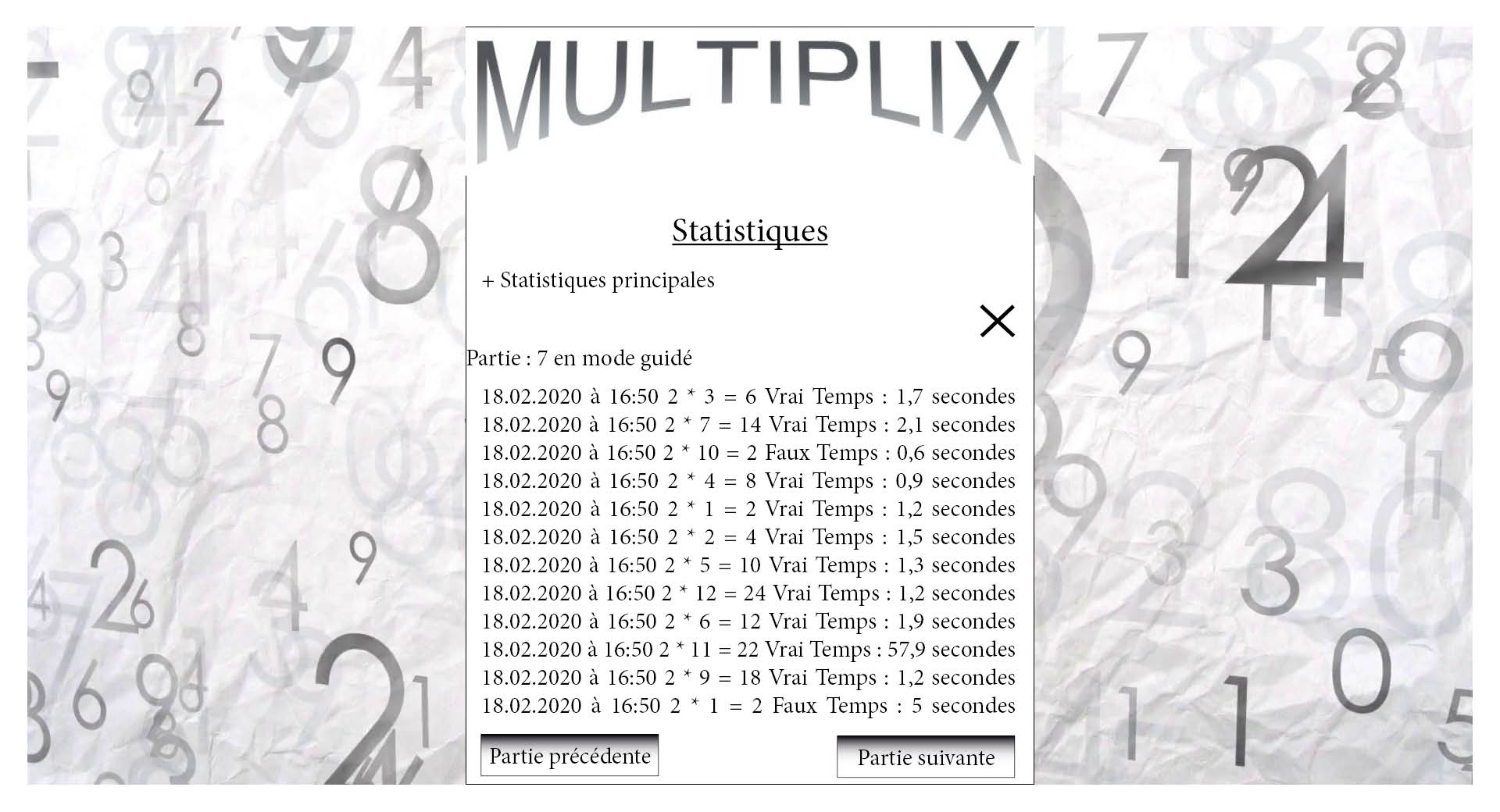
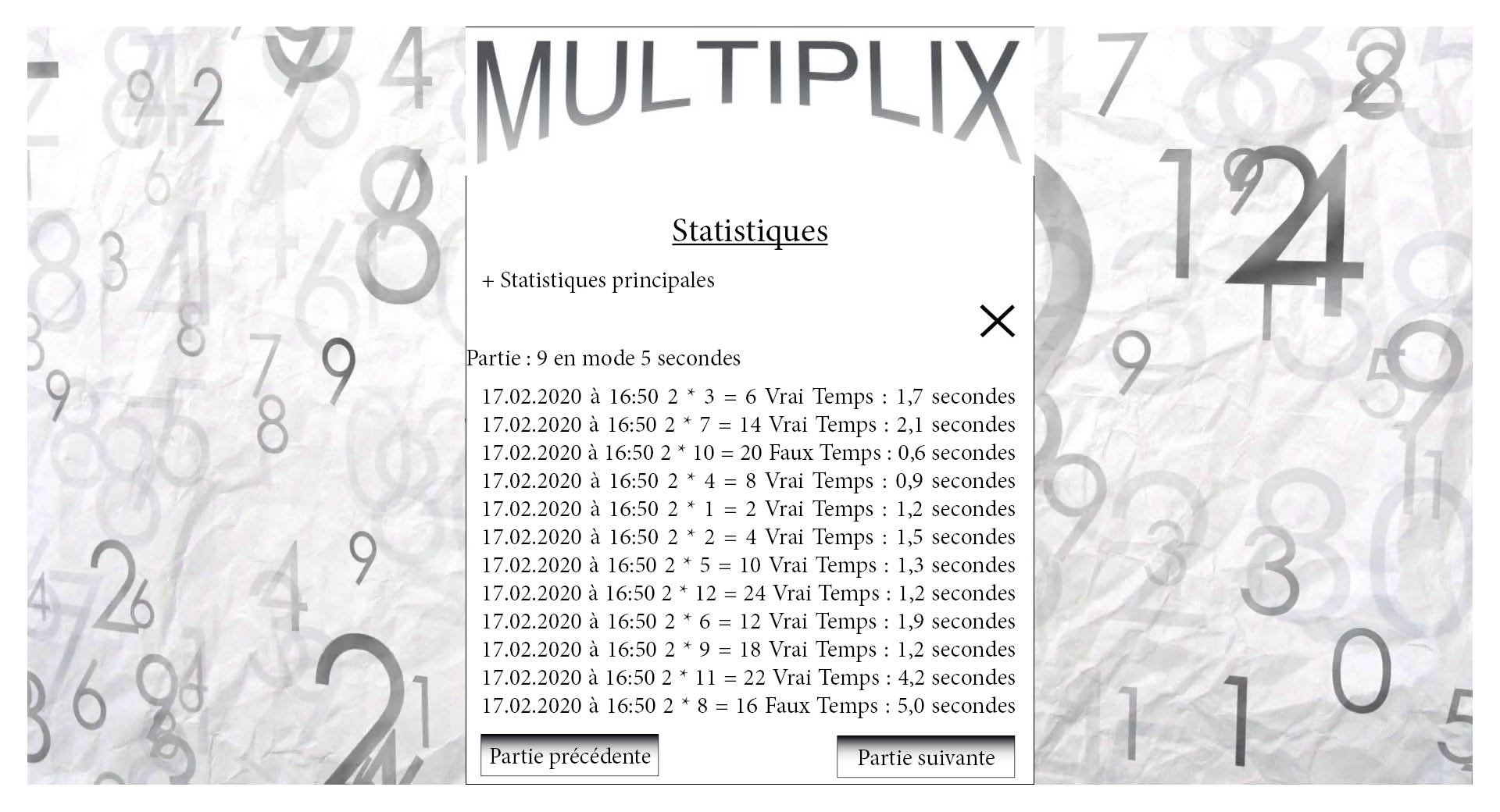
Page d’arrivée sur le site :  


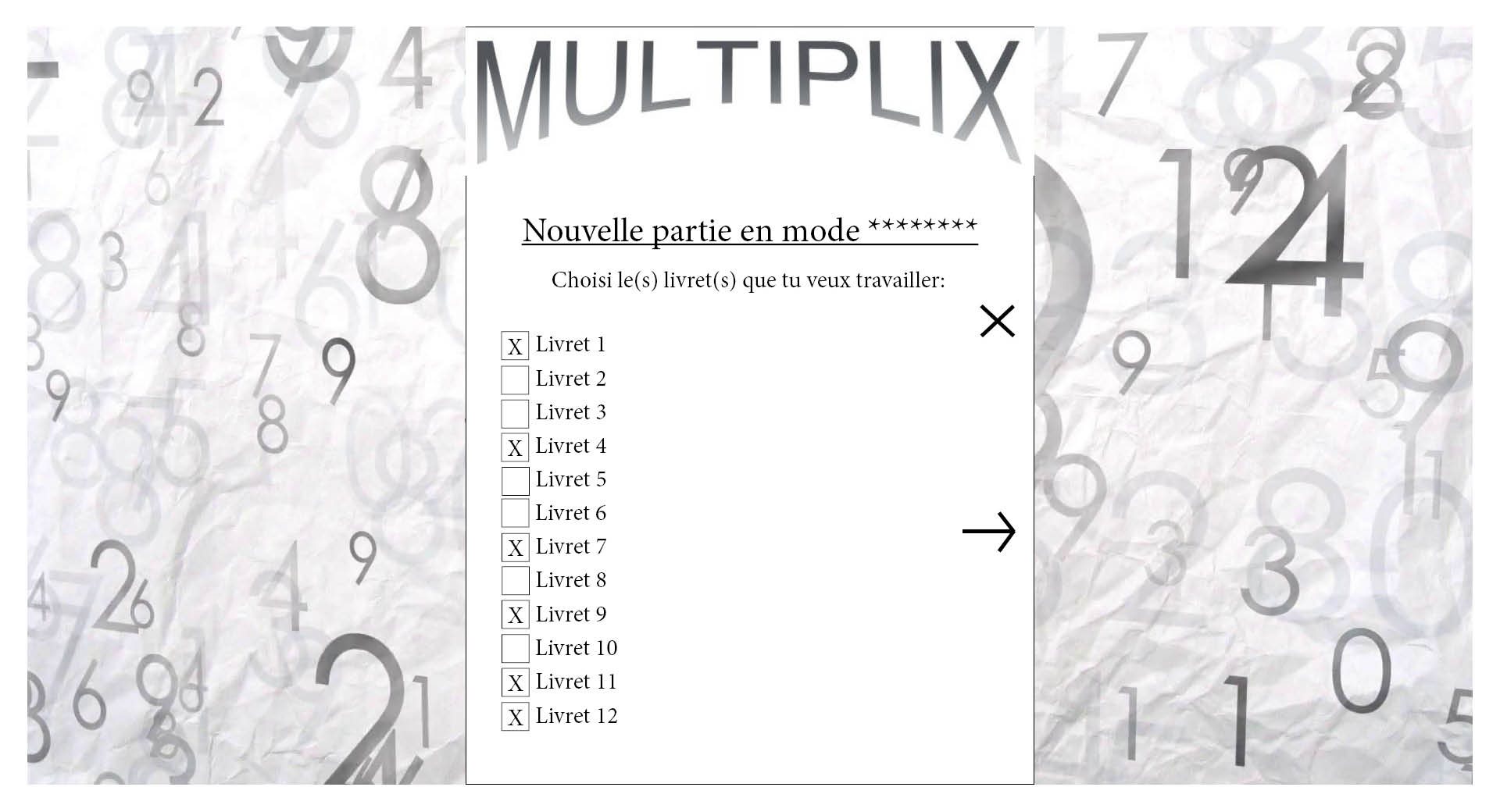
Page d’inscription :  


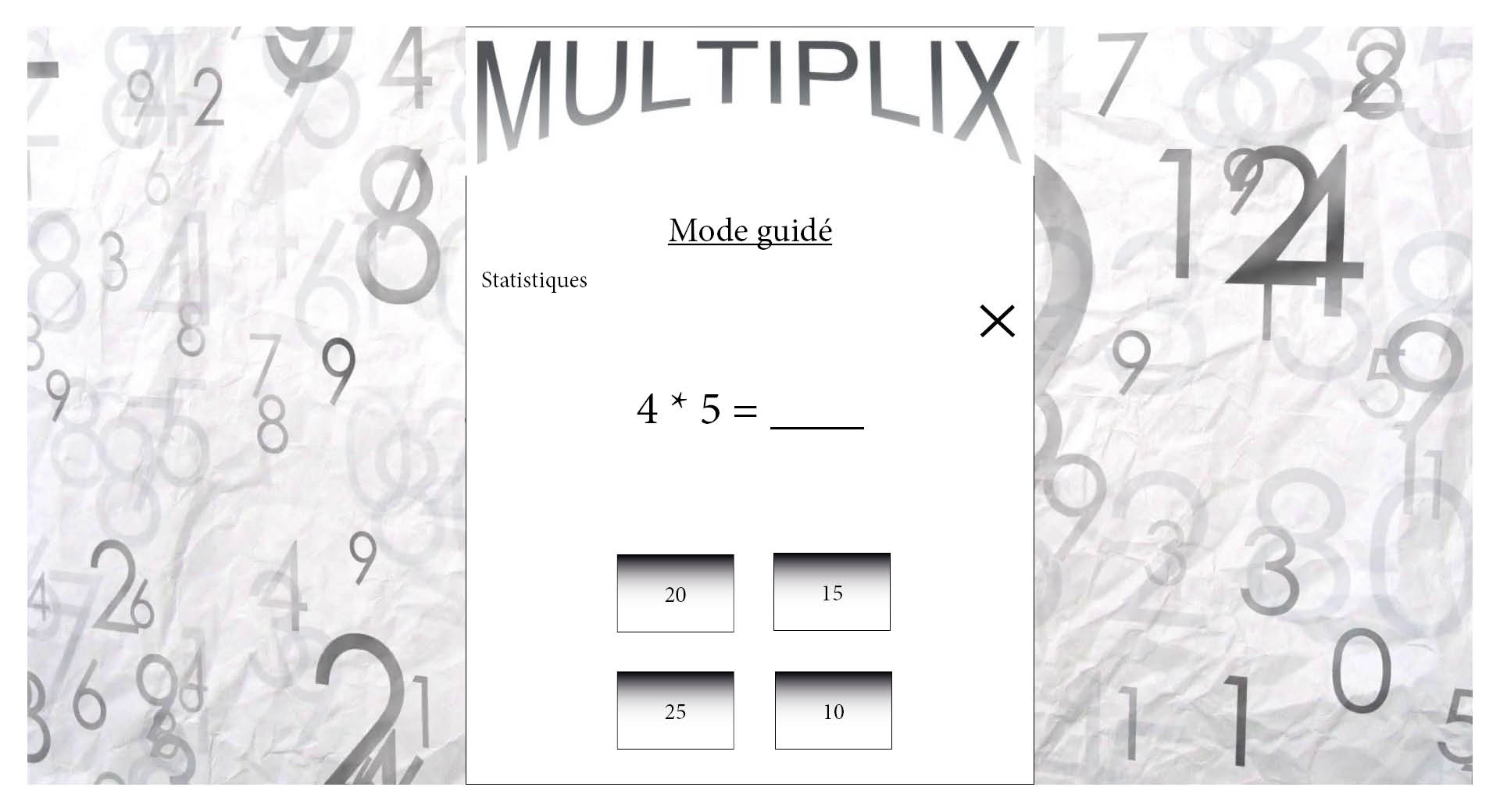
Page de connexion :  


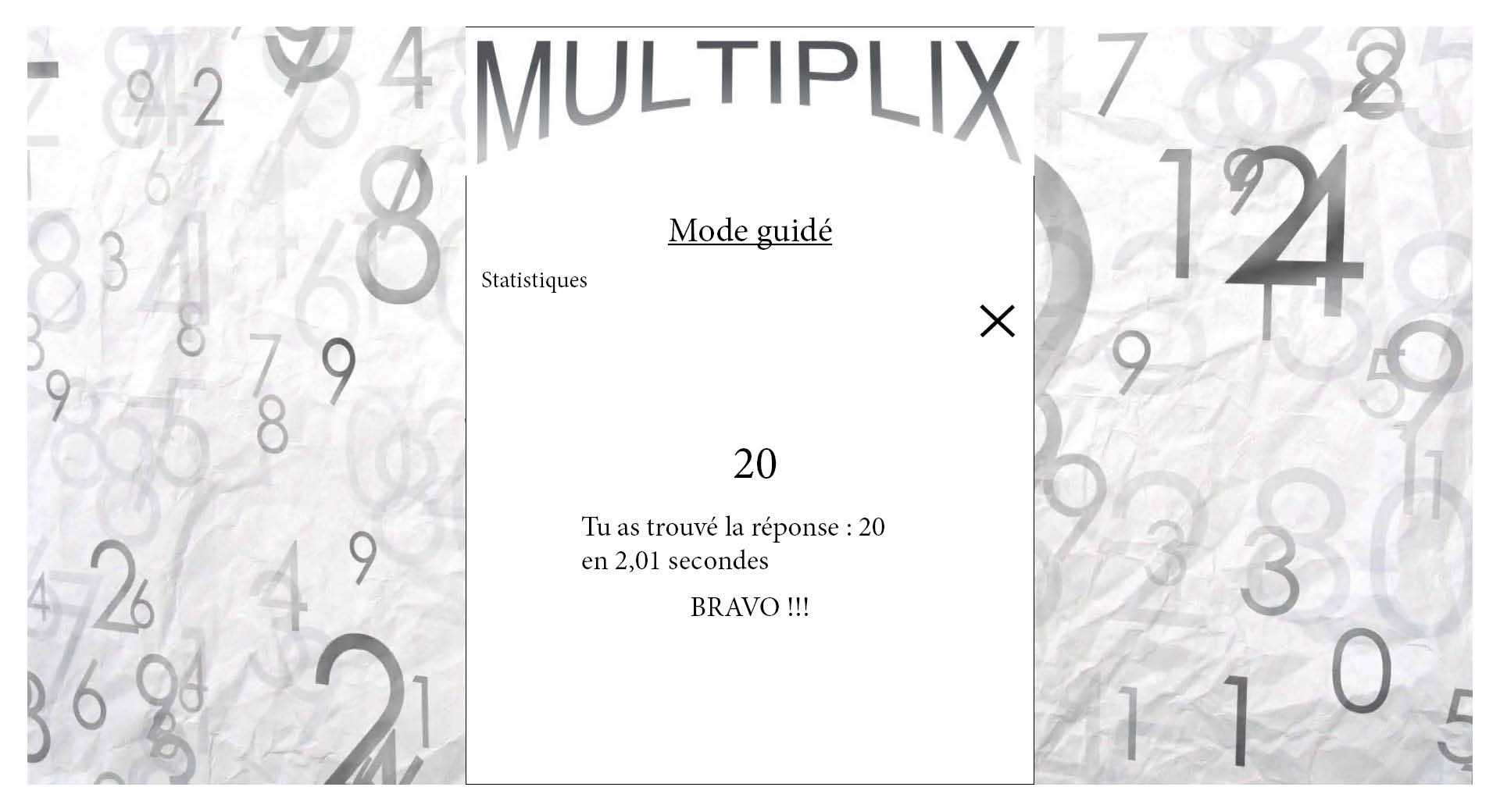
Page d’accueil une fois connecté :  


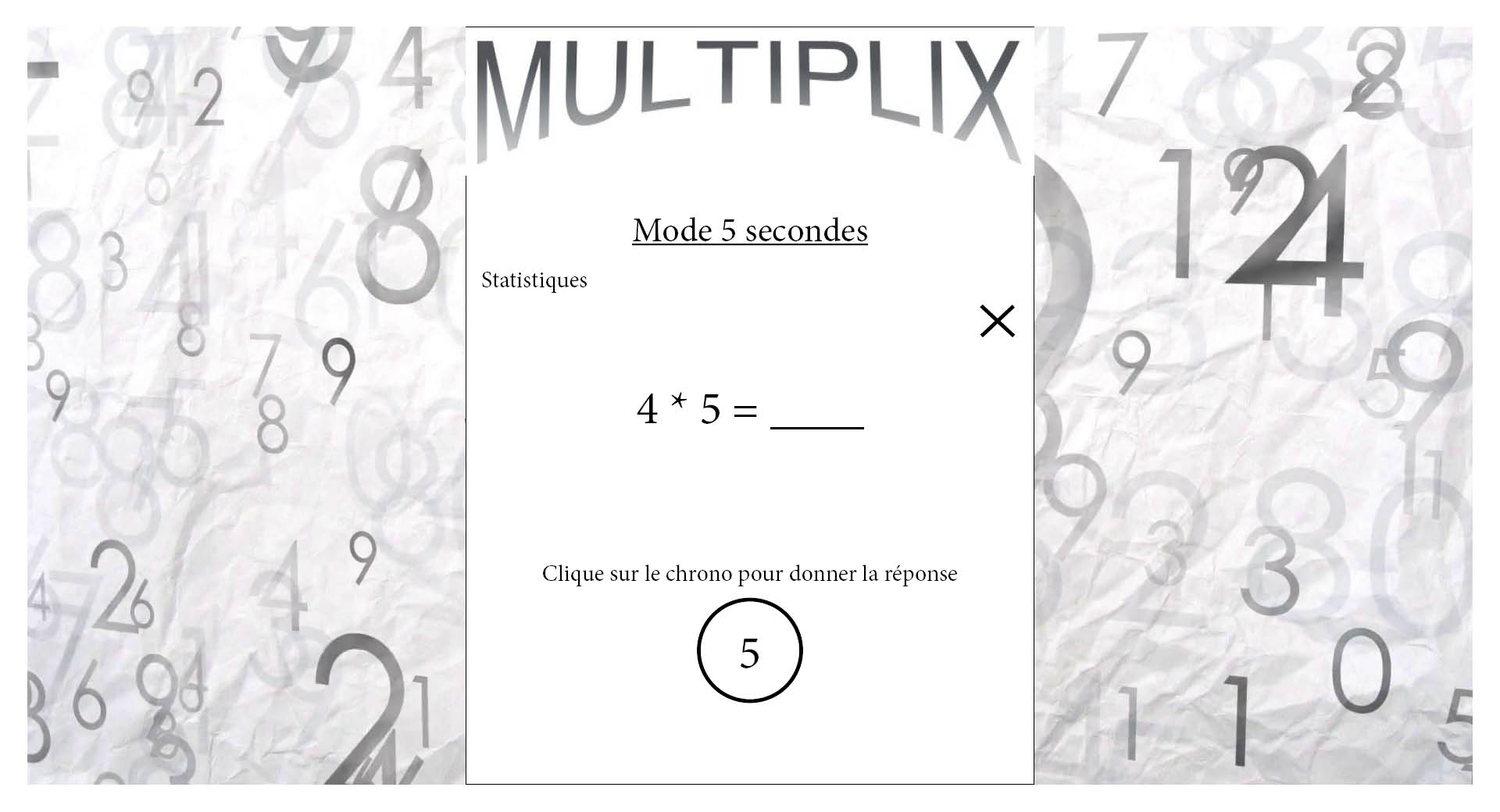
Page des statistiques :  


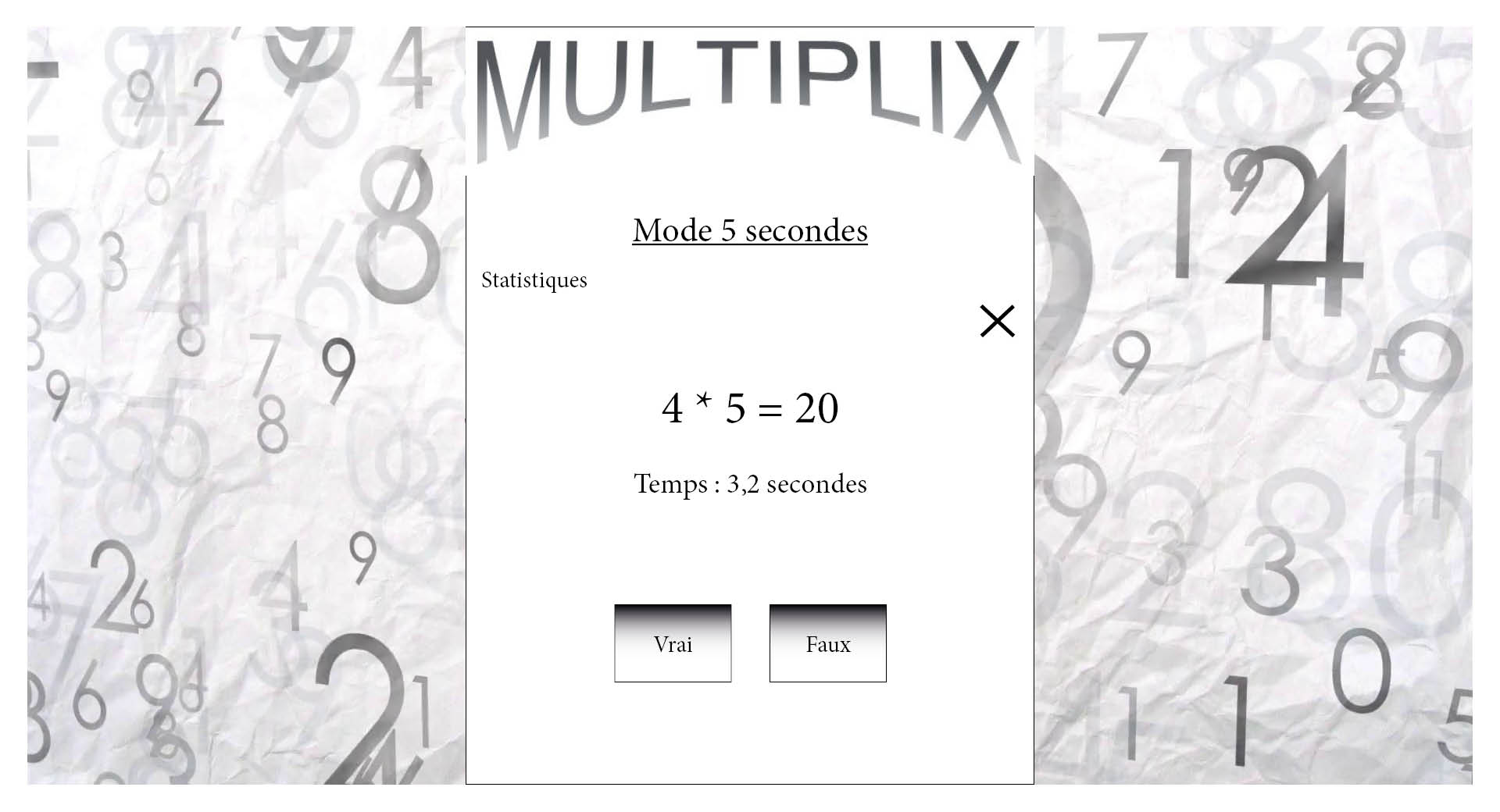
Page des autres statistiques :  
  


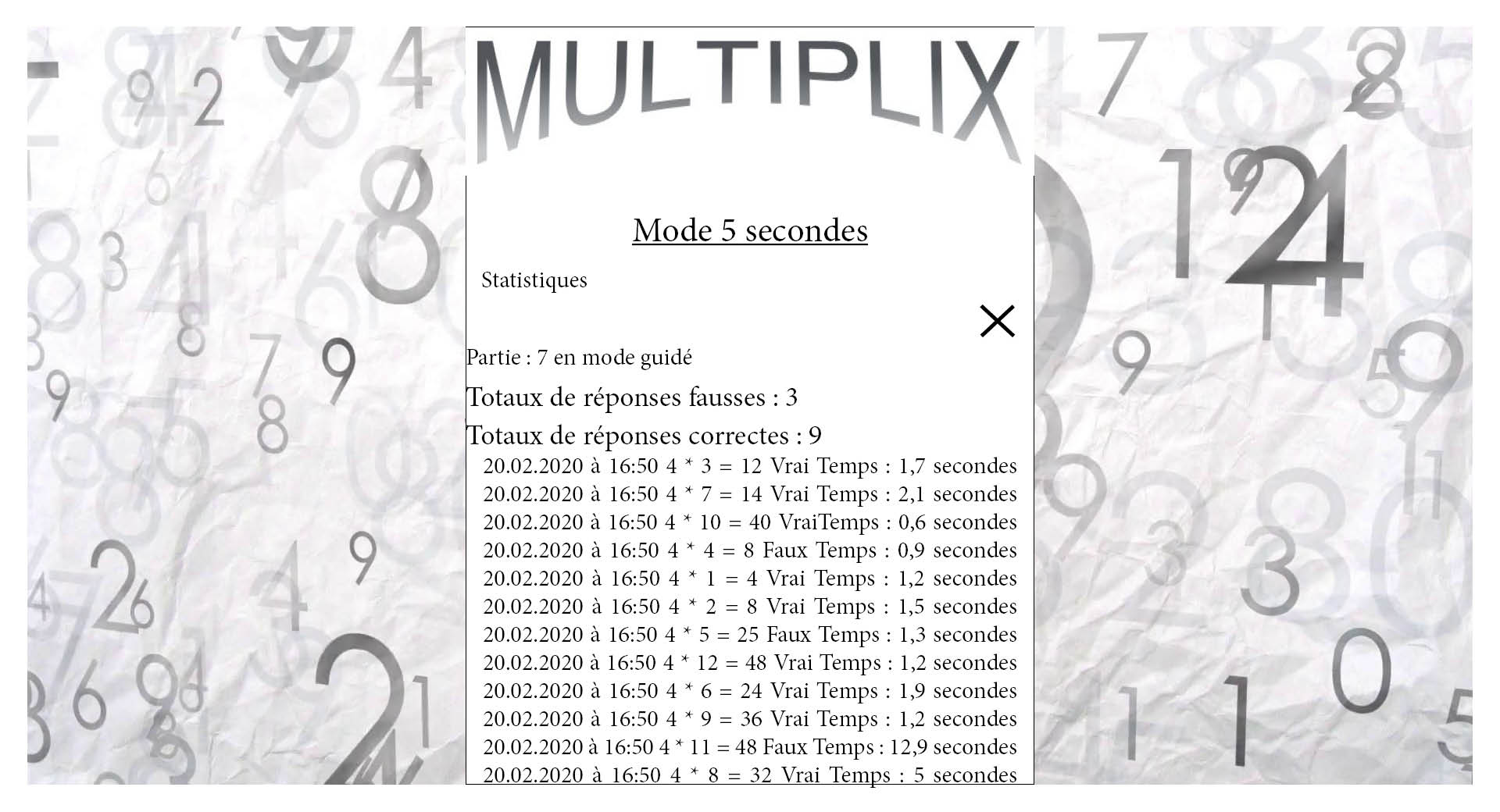
Nouvelles partie :  


Jeu en mode guidé :  


Réponse donnée en mode guidé :  


Jeu en mode 5 secondes :  


Réponse en mode 5 secondes :  


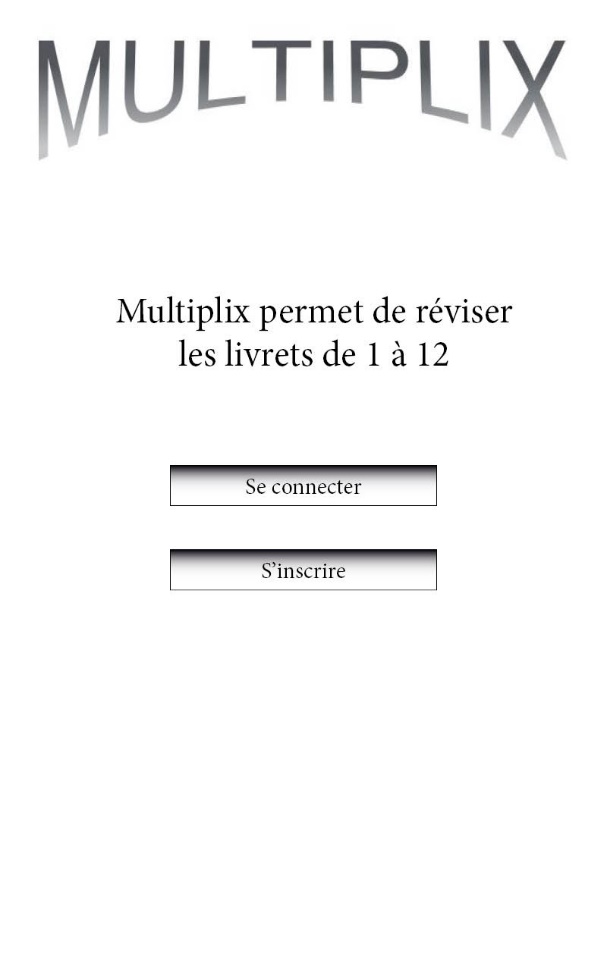
Fin des parties :  


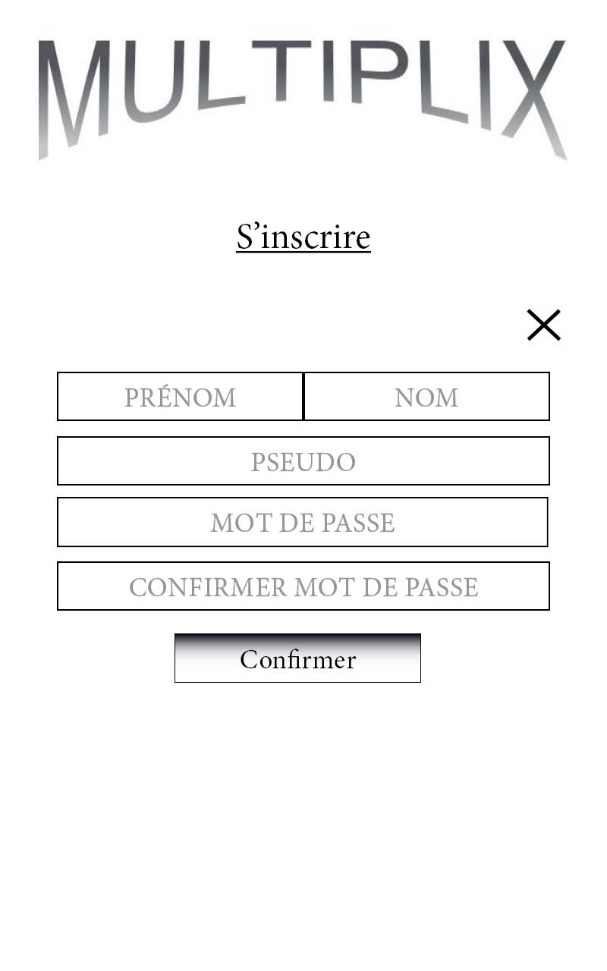
Wireframe pour smartphone

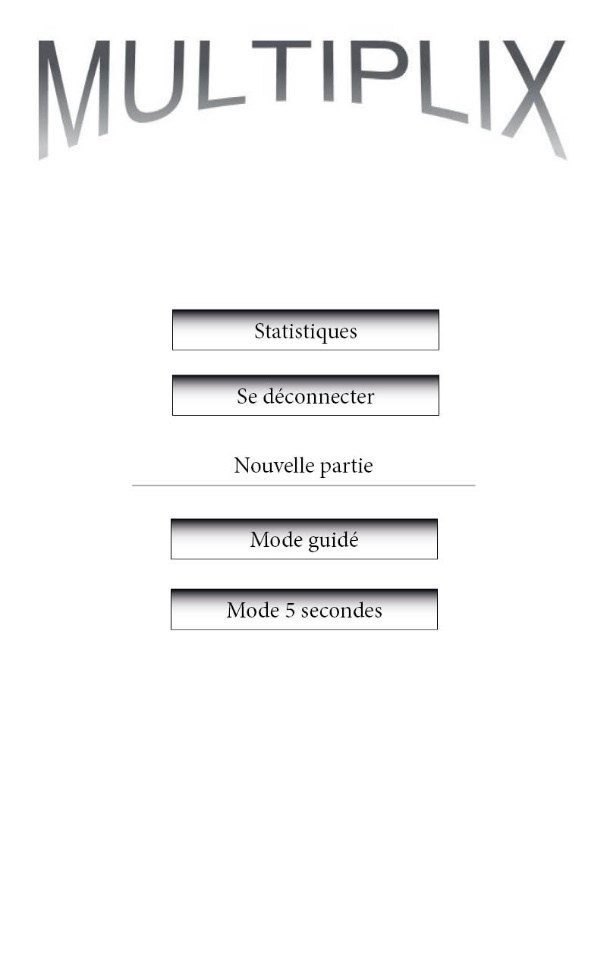
Dimensions : 800 x 1280

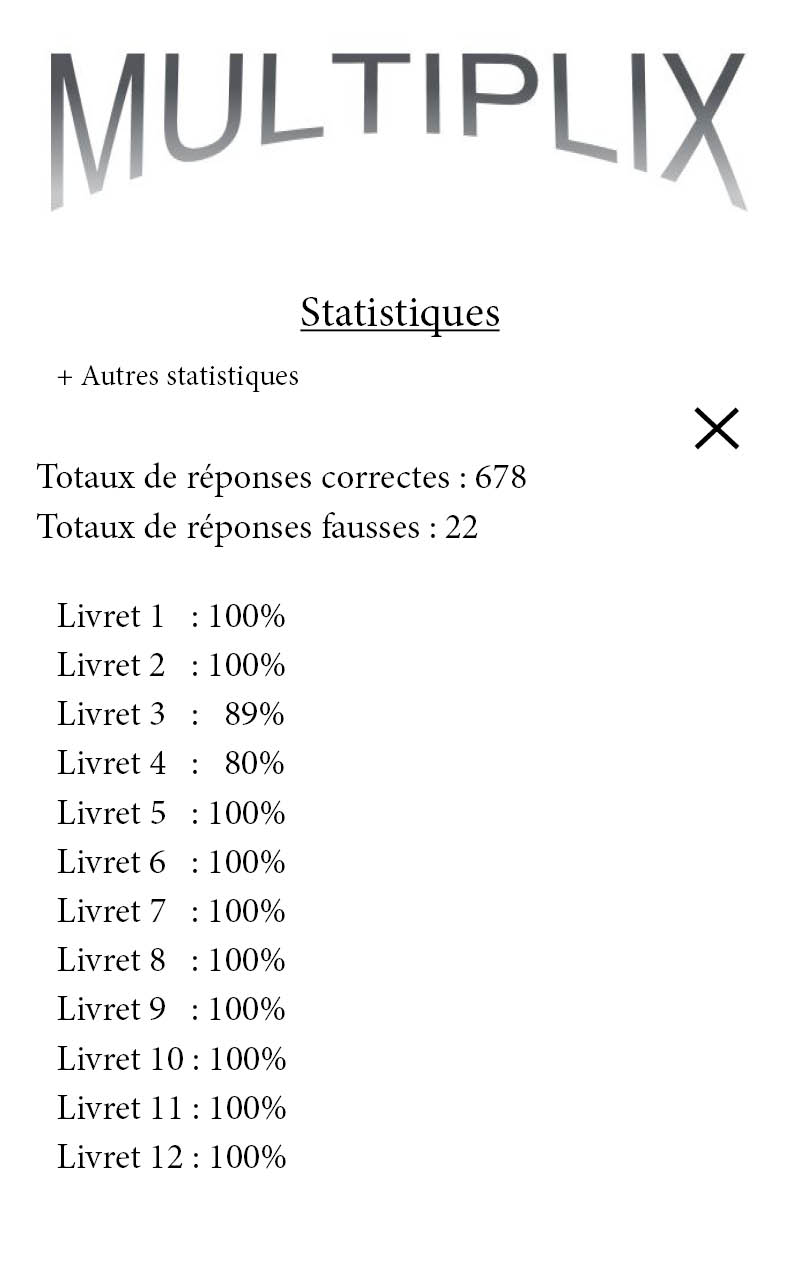
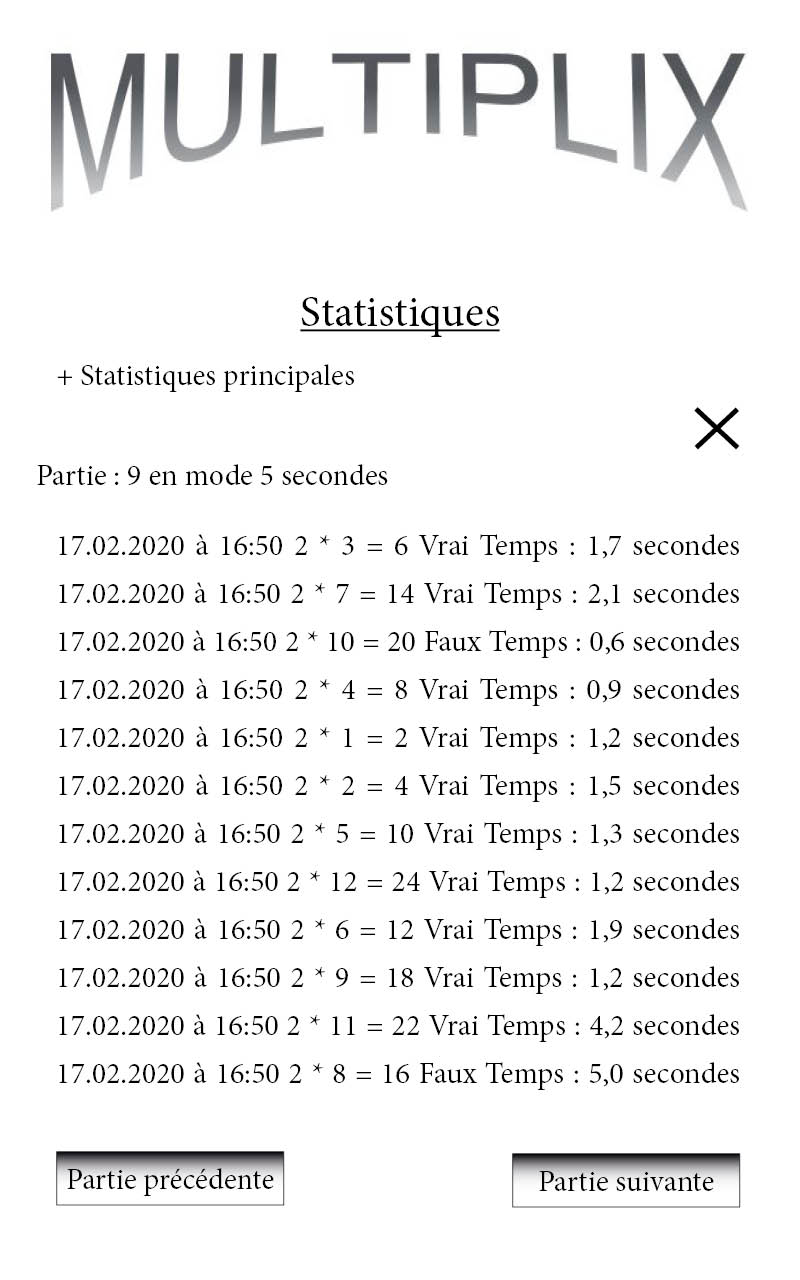
Sans images de fond

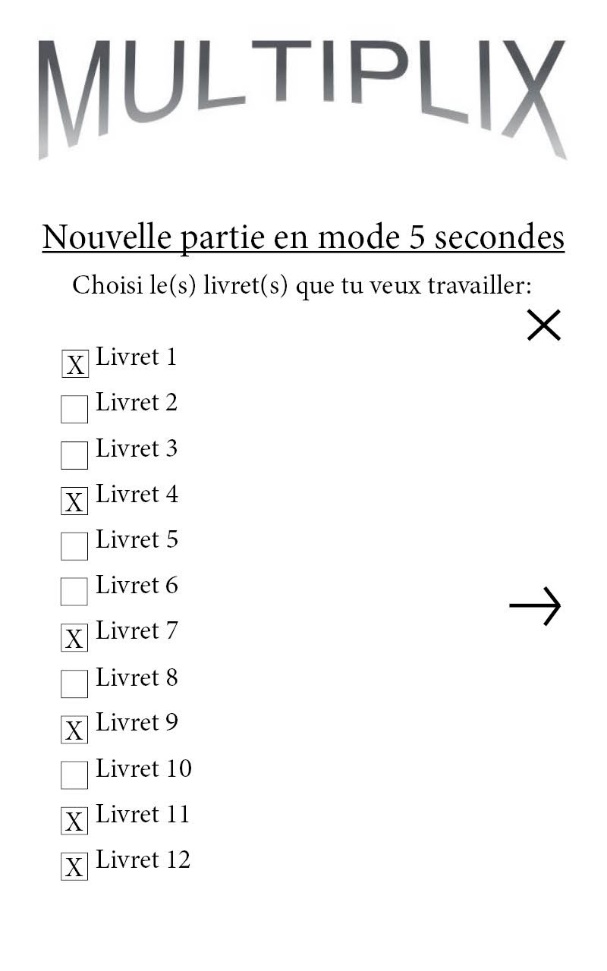
Page d’arrivée sur le site :

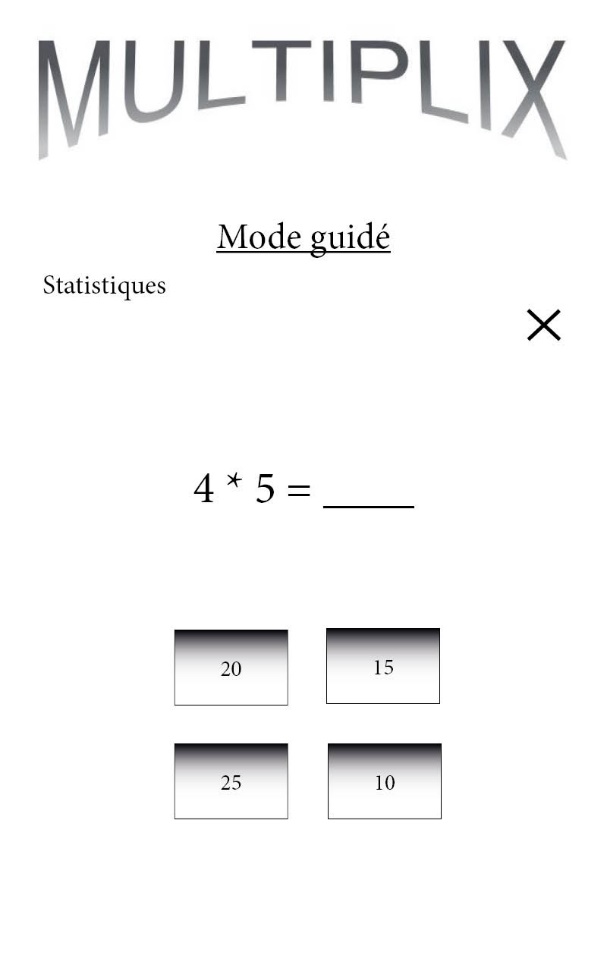
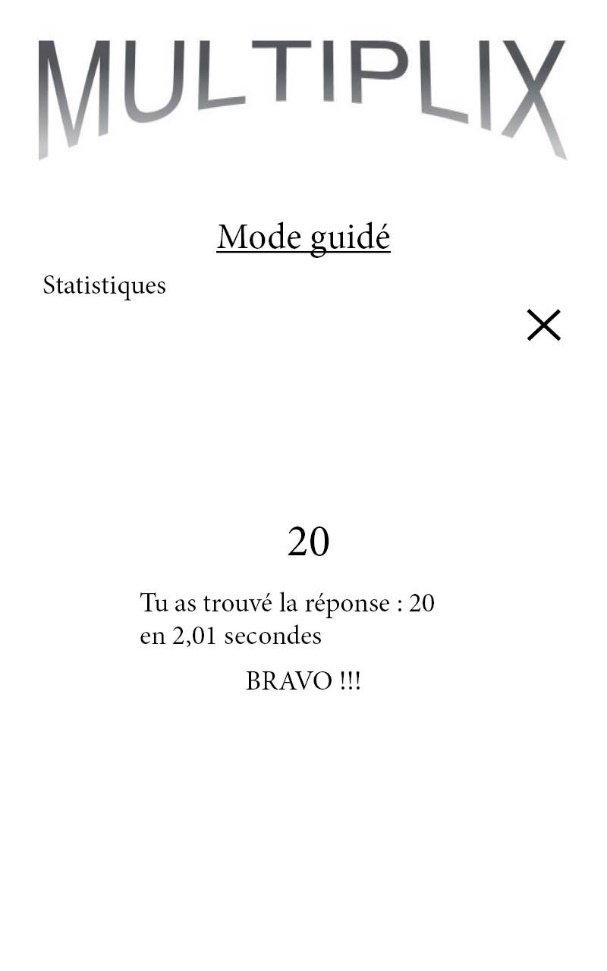


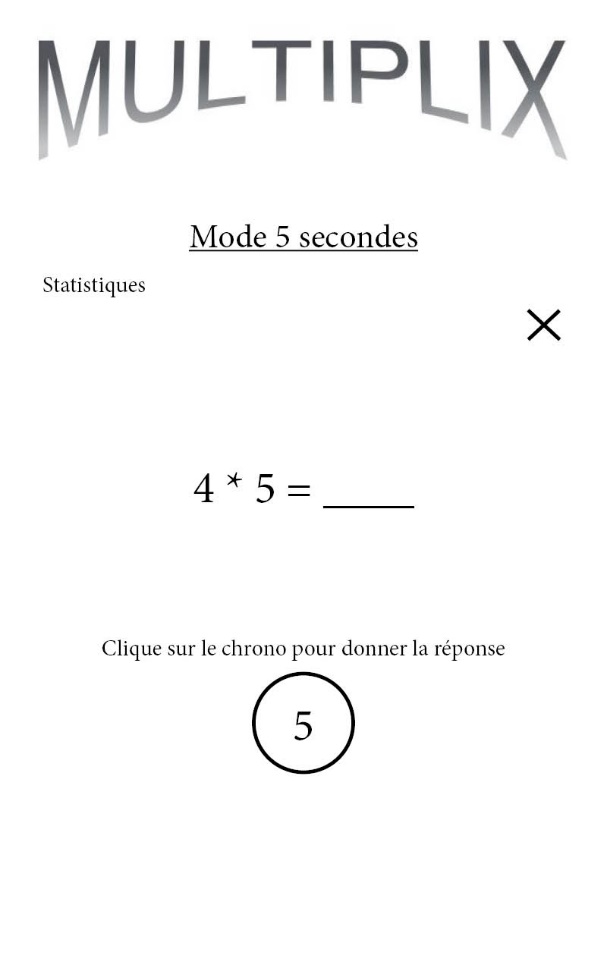
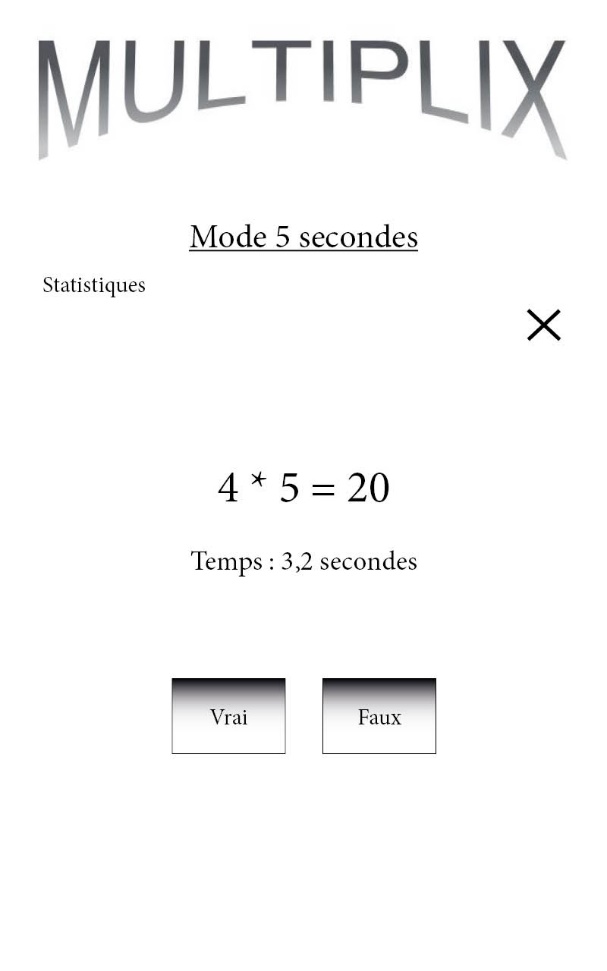
Pages d’inscription et de connection :  
 

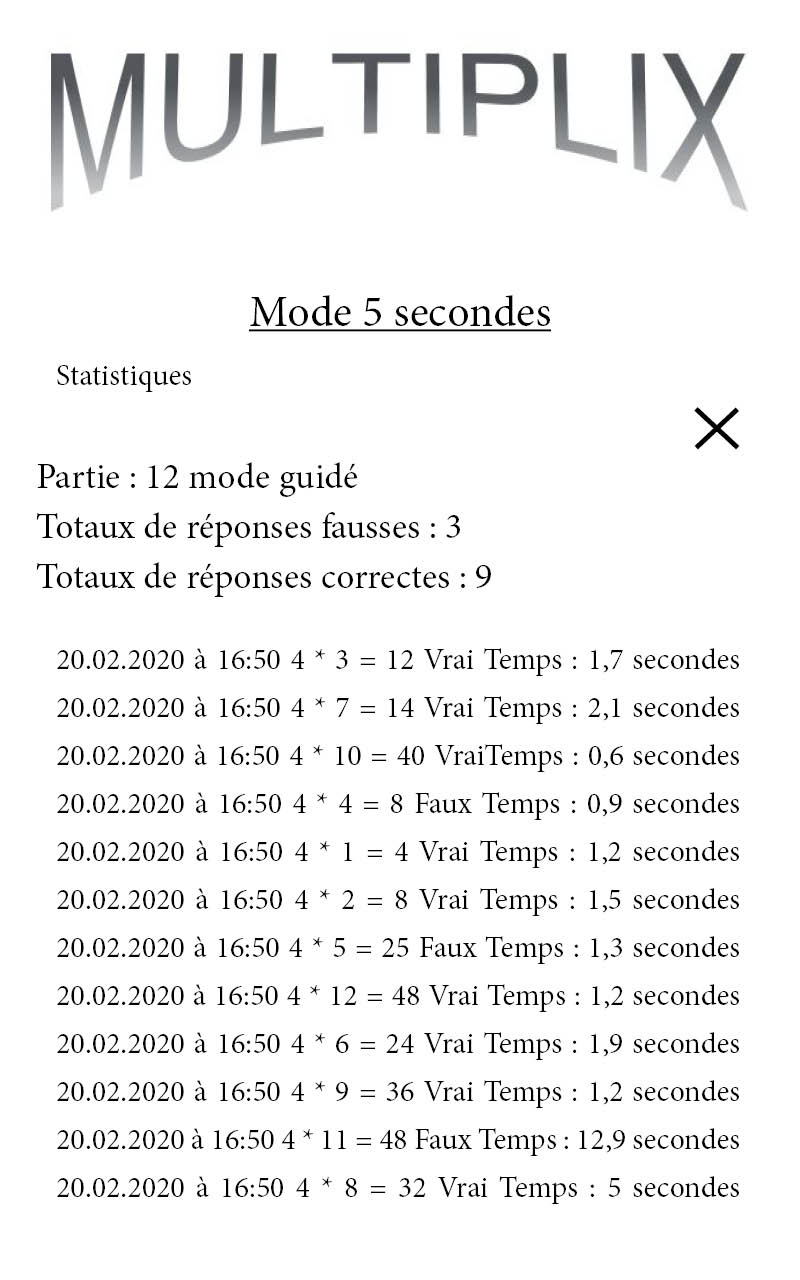
Page d’accueil une fois connecté :  


Pages des statistiques :  
  
 

Nouvelle partie :  


Jeu en mode guidé :  
 

Jeu en mode 5 secondes :  
 

Fin des parties :  


### Scénarii

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Cas | Actions | Condition particulière | Réactions |
| 1 | Un utilisateur est arrivé sur l’application Web |  | Il est proposé de se connecter ou de s’inscrire |
| 2 | Se connecter :  L’utilisateur a cliqué sur le bouton se connecter |  | Une nouvelle page s’affiche et des champs à remplir sont proposés |
| 2 | Se connecter :  L’utilisateur a rempli les champs correctement |  | Une nouvelle page d’accueil s’affiche |
| 2 | Se connecter :  L’utilisateur n’a pas rempli avec les bonnes données |  | Il restera sur la page de connexion avec les champs vides |
| 3 | S’inscrire :  L’utilisateur a cliqué sur le bouton s’inscrire |  | Une nouvelle page s’affiche et propose plusieurs champs à remplir |
| 3 | S’inscrire :  L’utilisateur a rempli tous les champs et le mot de passe est répété correctement |  | Une nouvelle page d’accueil s’affiche |
| 3 | S’inscrire :  L’utilisateur a fait des erreurs (champs vides, mot de passe incorrect) |  | Il restera sur la page d’inscription est devra remplir les champs incorrects |
| 4 | Statistiques :  L’utilisateur a cliqué sur le bouton des statistiques |  | Une nouvelle page s’affiche avec les statistiques de ses parties |
| 4 | Statistiques :  L’utilisateur a voulu voir ses statistiques de manière approfondie et il a cliqué sur le lien de : + Autres statistiques |  | Une nouvelle page s’affiche et l’utilisateur peut voir ses statistiques par parties jouées |
| 4 | Statistiques :  L’utilisateur en a assez de voir ses statistiques et clique sur la croix |  | La page d’accueil s’affiche |
| 5 | Nouvelle partie (guidée et 5 secondes) :  L’utilisateur a lancé une nouvelle partie |  | Une nouvelle page proposera alors de sélectionner les livrets à répéter |
| 5 | Nouvelle partie (guidée et 5 secondes) :  L’utilisateur a finalement changé d’avis et clique sur la croix |  | La partie est annulée et la page d’accueil s’affiche |
| 6 | Jeu guidé :  L’utilisateur a cliqué sur une des quatre réponses proposées |  | Affiche la réponse correcte et la réponse donnée et passe au prochain calcul |
| 6 | Jeu guidé :  L’utilisateur décide de voir ses statistiques |  | La partie est annulée et une nouvelle page s’affiche avec les statistiques de ses parties |
| 6 | Jeu guidé :  L’utilisateur a décidé de cliqué sur la croix |  | La partie est annulée et la page d’accueil s’affiche |
| 7 | Jeu 5 secondes :  L’utilisateur a trouvé la réponse et clique sur le chronomètre |  | La réponse est affichée et propose de dire si l’utilisateur avait la bonne ou la mauvaise et passe au calcul suivant |
| 7 | Jeu 5 secondes :  L’utilisateur décide de voir ses statistiques |  | La partie est annulée et une nouvelle page s’affiche avec les statistiques de ses parties |
| 7 | Jeu 5 secondes :  L’utilisateur a décidé de cliqué sur la croix |  | La partie est annulée et la page d’accueil s’affiche |
| 8 | Fin de partie :  L’utilisateur a fini sa partie |  | Une nouvelle page affiche les résultats de la partie et propose de retourner au menu |

## Stratégie de test

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Niveau**  **Type** | **Unitaire** | **Intégration** | **Système** |
| **Fonctionnel** | Chaque fonctionnalité implémentée est testée | Un ensemble de fonctionnalités est testé (exemple : une partie en mode guidé) | L’application entière est testée |
| **Performance** | Aucun | Aucun | Aucun |
| **Robustesse** | Aucun | Aucun | Aucun |

L’application Web sera testée sur Smartphone, tablette, portable et pc.

Je serai le principal testeur de l’application Web.

## Risques techniques

N’ayant pas pratiqué de développement web depuis le départ en stage, en refaire demandera de revoir les modules suivant :

* ICT-100 : Distinguer, préparer et évaluer des données
* ICT-101 : Réaliser et publier un site Web
* ICT-104 : Implémenter un modèle de données
* ICT-105 : Traiter une base de données SQL
* ICT-120 : Développer des interfaces graphiques d'applications
* ICT-133 : Développer des applications WEB
* ICT-151 : Intégrer des BDD dans des applis WEB
* ICT-302 : Utiliser les fonctions avancées d’Office
* ICT-431 : Exécuter des mandats de manière autonome dans un environnement informatique
* MA08 : Serveurs BD
* Projets Web

J’ai eu beaucoup de peine avec les BDD durant ma formation et ce sera un point difficile dans ce projet. J’aurai de la peine à commencer le code, je devrai réviser à la maison.

## Planification

La planification se trouve sur GitHub dans la partie « Project », toutes les tâches sont transformées en issues avec le label correspondant au but de l’issue. Un bug sera en label « bug » et une requête donc une tâche sera en « enhancement ».

## Dossier de conception

### Matériel

* 1 pc Dell OptiPlex 7050 en configuration standard « CPNV » en Windows 10 v1709
* 1 pc Acer Predator G3 externe en Windows 10 Home v1909
* 1 portable Lenovo X1 externe en Windows 10 pro v1909
* 1 smartphone Samsung Galaxy A8 en Android 9
* 1 tablette Samsung Galaxy Tab6

### Logiciels

**Pour la documentation :**

* Microsoft Office 2016 (Excel, Word, PowerPoint)
* Microsoft Visio 2016
* Microsoft Project 2016

**Modélisation de base de données, maquettes graphiques et schéma de navigation :**

* Microsoft Visio 2016
* MySQL Workbench pour la base de données
* Adobe InDesign 2019 pour les maquettes graphiques

**Environnement de développement :**

* PhpStrom pour le développement
* Mozilla Firefox (version développeur)
* Brave (Basé sur Chromium)

# Réalisation

## Dossier de réalisation

### Arborescence du code

### Accès à la web application

Réalisation du chronomètre en mode 5 secondes

APERCU DU CODE

*Décrire la réalisation "physique" de votre projet*

* *les répertoires où le logiciel est installé*
* *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
* *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
* *la description exacte du matériel*
* *le numéro de version de votre produit !*
* *programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.*

*NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…*

## Description des tests effectués

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| N° | Date | Tests | Résultat attendus | Résultats obtenus | Commentaires |
| 1 | 05.03.2020 | Page d’accueil | Arrivée sur index et affiche le gabarit avec la vue d’accueil | OK |  |
| 2 | 10.03.2020 | Page d’inscription | Arrivée sur index et affiche le gabarit avec la vue d’inscription | OK |  |
| 3 | 10.03.2020 | Page de connexion | Arrivée sur index et affiche le gabarit avec la vue de connexion | OK |  |
| 4 | 10.03.2020 | Script de création de la base de données | La base de données est construite sans erreur | OK |  |
| 5 | 11.03.2020 | Les champs du login doivent contenir quelque chose | « L’utilisateur » sera connecté | OK |  |
| 6 | 11.03.2020, 12.03.2020 | Un utilisateur existant se connecte | L’utilisateur sera connecté et arrivera au menu du jeu | 11.03 : Erreur  12.03 : OK | Le nom de la fonction était différente à son utilisation |
| 7 | 12.03.2020 | L’utilisateur clique sur le bouton de déconnexion | Il sera de retour à la première page d’accueil et sa session est détruite | OK |  |
| 8 | 12.03.2020 | L’utilisateur clique sur le logo | il se fait renvoyé sur le menu du jeu s’il est connecté sinon il restera à la page d’accueil | OK |  |
| 9 | 12.03.2020 | L’utilisateur clique sur le bouton des statistiques | La page de ses statistiques globales s’affiche | - | La page s’affiche mais aucunes statistiques n’ayant pas fait de partie |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

*Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:*

* *les conditions exactes de chaque test*
* *les preuves de test (papier ou fichier)*
* *tests sans preuve: fournir au moins une description*

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs:*

* *Description détaillée*
* *Conséquences sur l'utilisation du produit*
* *Actions envisagées ou possibles*

## Liste des documents fournis

*Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions*

* *le rapport de projet*
* *le manuel d'Installation (en annexe)*
* *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
* *autres*

# Conclusions

## Objectifs

|  |  |
| --- | --- |
| **Objectifs atteints** | **Objectifs non atteints** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Difficulté particulières

J’ai eu des difficultés à comprendre les consignes du CDC. J’ai pris beaucoup de temps sur les maquettes, mon côté perfectionniste m’a ralenti.

## Appréciation

|  |  |
| --- | --- |
| **Points positifs** | **Points négatifs** |
| Instructif | Difficultés sur le MCD et MLD |
| Préparation pour le TPI |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Suite du projet

# Annexes

## Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

*A voir avec M. Konutse*

## Sources – Bibliographie

Le 12.02.2020 : Léo Zmoss m’a conseillé d’utiliser Adobe Xd ou Adobe InDesign pour les Wireframes.

Le 27.02.2020 :

M. Benzonana est venu m’expliquer les consignes du CDC incomprises pour le MCD et MLD

M. Yawo m’a aidé pour le MCD et le MLD et la compréhension de ceux-ci.

Je me suis basé sur l’ict-151 pour la structure MVC du site.

Le 28.02.2020 :

J’ai revu les consignes et refait le MCD, MLD avec M. Benzonana.

Le 05.03.2020 :

J’ai été aidé par M. Konoutse et Sylvain Gandini pour les liens avec les autres fichiers sur le gabarit (image du logo et le css).

De 05.03.2020 à \* :

<https://www.w3schools.com/> pour des tutoriels si besoin sur les langages utilisés.

<https://www.alsacreations.com/tuto/lire/1391-formulaire-html5-placeholder-required-pattern.html> input required 11.03.2020

*Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)*

## Manuel d'Installation

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet

*Media, … dans une fourre en plastique*