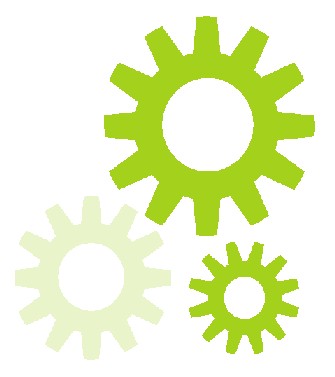




Cahier Technique



Sommaire

[Les Spécificité des écrans 3](#_Toc445758962)

[Selon le module de Gestion : 3](#_Toc445758963)

[Selon le module de Diffusion : 5](#_Toc445758964)

[Les Différentes technologies à utiliser 6](#_Toc445758965)

[Recherche sur les technologies : 6](#_Toc445758966)

[I - FosUserBundle 6](#_Toc445758967)

[II – FlashCode : 6](#_Toc445758968)

[III – Importation multiple : 6](#_Toc445758969)

[Comment les utilisés : 6](#_Toc445758970)

[I - FosUserBundle 6](#_Toc445758971)

[II – FlashCode : 6](#_Toc445758972)

[III – Importation multiple : 6](#_Toc445758973)

[Les conventions de nommage 7](#_Toc445758974)

[Se mettre d’accord sur les noms de tables et de champs : 7](#_Toc445758975)

[Ainsi que sur les noms de variable pour garder un sens : 7](#_Toc445758976)

[Nom de variable : Première lettre de chaque mot en majuscule, le reste en minuscule et que le nom de la variable soit cohérent. 7](#_Toc445758977)

[Solution choisi 8](#_Toc445758978)

[Quel SGBD et pourquoi : 8](#_Toc445758979)

[Quels outils et pourquoi : 8](#_Toc445758980)

[Quels langage et pourquoi : 8](#_Toc445758981)

Les Spécificité des écrans

## Selon le module de Gestion :

Une page avec un accès par authentification et des champs appropriés tel qu'expliquer ci-dessous. Ensuite on redirigera vers une page contenant un menu dans lequel on pourra naviguer vers les différents éléments du site.

ex: gestion des expositions, des œuvres et des utilisateurs.

Utilisateurs: L’équipe de l’association Grand Angle.

Rôles: Administrateur, utilisateur.

Fonctionnalités:

- Connexion sécurisée par mot de passe.

- Création et édition de flash code.

- Edition papier de la liste des œuvres.

- Formulaire Exposition CRUD (Création, Affichage, Mise à jour et Suppression)

- Formulaire Œuvre CRUD (Création, Affichage, Mise à jour et Suppression)

- Alerte mail des œuvres non livrés.

* En premier il y aura un formulaire de connexion qui contiendra
  + Un champ Pseudo (20 caractères max)
  + Un champ Mot de passe (20 caractères max avec des lettres, des chiffres et des caractères spéciaux).
  + Un bouton valider
  + Un lien de “Mot de passe oublié” (Redirection vers une page afin de renseigner l’adresse mail de la personne).
* Ensuite après la validation de l’accès on accédera à la page d’accueil de l’application qui sera composée d’un menu avec plusieurs choix suivant le rôle de l’utilisateur.
  + Un choix exposition, œuvre, et utilisateur (pour l’administrateur)
  + Un choix exposition et œuvre (utilisateur lambda)

Les différentes possibilités seront donc :

Menu ―› Œuvre ―› Choix Exposition ―› Gérer les œuvres d’une exposition

1. Icône « + » ―› Ouvre le formulaire pour ajout œuvres
2. Tableau ―› Liste des œuvres de l’exposition avec des actions :
   1. Bouton Modifier ―› Ouvre le formulaire pré-rempli avec possibilié de modifier
   2. Bouton Supprimer ―› Supprime l’œuvre en question
   3. Bouton Afficher ―› Affiche le détail de l’œuvre

Menu ―› Exposition ―› Gérer les expositions

1. Icône « + » ―› Ouvre Formulaire pour ajout Exposition
2. Tableau ―› Liste des Expositions avec des actions
   1. Bouton Modifier ―› Ouvre le formulaire pré-rempli avec possibilié de modifier
   2. Bouton Supprimer ―› Supprime l’exposition en question
   3. Bouton Afficher ―› Affiche le détail de l’exposition

Menu ―› Utilisateur ―› Gérer les utilisateurs (Si l’on est connecté en administrateur)

1. Icône « + » ―› Ouvre le formulaire pour ajout utilisateur
2. Tableau ―› Liste des utilisateurs avec des actions :
   1. Bouton Modifier ―› Ouvre le formulaire pré-rempli avec possibilié de modifier
   2. Bouton Supprimer ―› Supprime l’utilisateur en question
   3. Bouton Afficher ―› Affiche le détail de l’utilisateur

Voici quelques exemple de formulaire qui sera utilisé dans notre site :

Formulaire pour ajout / modification / affichage d’une exposition :

langue : (combo)

thème : (input text)

nom :  (input text)

description : (input text)

Date Début : (datetime)

Date Fin : (datetime)

Tableau pour lister les expositions :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Afficher Détail | Modifier | Supprimer |
| ... | “Bouton Afficher” | “Bouton Modifier” | “Bouton Supprimer” |

Formulaire pour ajout / modification / affichage d’une œuvre

langue : (combo)

nom de l’oeuvre : (input text)

description : (textarea)

position: (combo)

image: (input file)

vidéo: (link / input file)

son (link /  input file)

Générer le flash code (boolean)

Tableau pour lister les œuvres :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Afficher Détail | Modifier | Supprimer |
| ... | “Bouton Afficher” | “Bouton Modifier” | “Bouton Supprimer” |

Formulaire pour ajout / modification / affichage d’un utilisateur

Nom : (input text)

Prenom : (input text)

Date naissance : (date)

lieux de residence : (input text)

identifiant de connection : (input text)

mot de passe : (input type password)

confirmation de mot de passe : (input type passewird)

Tableau pour lister les utilisateurs :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Afficher Détail | Modifier | Supprimer |
| ... | “Bouton Afficher” | “Bouton Modifier” | “Bouton Supprimer” |

## Selon le module de Diffusion :

Utilisateurs: Les visiteurs d’une exposition.

Fonctionnalités:

- Recherche d’une exposition.

- Visualisation de l’emplacement d’une œuvre.

- Traduction du site dans une langue choisi.

- Accès au contenu d’une œuvre par flash code.

Le module de diffusion quant à lui sera un site accès tout public, sur lequel les visiteurs pourront se connecter via un lien ou directement en scannant le flash code.

Le site visiteur lui aura une page de garde sur laquelle sera présent les différentes œuvres qui sont présentés pendant une exposition. Il y aura également un Agenda pour préciser la date de début et la date de fin de l’exposition ainsi que la date de commencement de la prochaine.

On y trouvera aussi la position des œuvres dans la salle. Si l’on clique sur une œuvre on accédera à sa fiche descriptive ainsi que tout le contenu qu’elle propose. Via la page d’accueil du site, les visiteurs pourront choisir la langue dans laquelle ils veulent que le site soit traduit.

Les Différentes technologies à utiliser

## Recherche sur les technologies :

I - FosUserBundle :

### II – FlashCode :

### III – Importation multiple :

## Comment les utilisés :

I - FosUserBundle :

### II – FlashCode :

### III – Importation multiple :

Les conventions de nommage

## Se mettre d’accord sur les noms de tables et de champs :

Le nom des tables ont tous les caractères en minuscule :

Exemple : exposition

Au niveau des controller de Symfony :

Nom de la route succéder de “Action”

exemple: pour la route “index”  le controller s’écrira => “public function indexAction()”

Penser à nettoyer le cache s’il y a des problèmes et que le code semble correct.

le nom des champs eux seront comme ceci : id ou encore nomExposition donc tout en minuscule et des “\_” entre les mots.

## Ainsi que sur les noms de variable pour garder un sens :

## Nom de variable : Première lettre de chaque mot en majuscule, le reste en minuscule et que le nom de la variable soit cohérent.

Solution choisi

## Quel SGBD et pourquoi :

Le SGBD choisi est MySql car :

* Il est disponible gratuitement

## Quels outils et pourquoi :

On va utiliser Sublime texte 2 pour codé l’application qui est un éditeur de code très performant avec son auto-complétion.

Pour ce qui est du framework se sera Symfony 2 car :

* C’est un framework facile et rapide une fois pris en main
* Il a une grande flexibilité
* Il est extensible (on peut y rajouter des composant pour l’enrichir)

Comment héberger notre site en intranet ?

A l’aide du serveur web wampserver qui lui propose tout les services dont nous avons besoin et est livré avec une panoplie d’outil très utile tel que php5, mysql, phpmyadmin et bien d’autre encore et il nous permet bien sur d'héberger un site en intranet.

Pour le maquettage nous allons utiliser pencil.

## Quels langage et pourquoi :

Comme nous utiliserons le framework synfony 2, nous allons programmer notre site avec la methode MVC (model view controller) en php avec de la programmation orienté objet (POO).