

Module **Développement web** - J.-M. PECATTE

Mini-projet PHP

« A quoi on joue ? »

[Sujet inspiré du projet réalisé dans le cadre du module « S4 gestion de projet et software design » en 2017
par C. Bellin, F. Esnault, V. Gaugry]

Ce mini-projet a pour but de mettre en œuvre les enseignements du module Développement web (création de sites dynamiques PHP) et plus généralement l'ensemble des enseignements de 1^{ère} année (HTML, CSS, SQL).

Le sujet retenu est la réalisation d'un site de gestion de jeux de sociétés. L'objectif est de pouvoir trouver rapidement un jeu de société en fonction des moyens dont on dispose (jeux de cartes, dés, ..), du temps disponible, ... Le site sera accessible à tous pour la recherche et la consultation de jeux.

Toute personne inscrite sur le site peut proposer d'ajouter un nouveau jeu. Les utilisateurs du site devront donc d'abord s'inscrire avant de pouvoir ajouter un jeu. Le site proposera plusieurs services à l'utilisateur inscrit : ajout d'un jeu, modification et suppression de jeux (uniquement parmi ceux qu'il a ajoutés), contact d'un autre membre par mail pour obtenir plus d'informations, recherche d'un autre utilisateur dans un annuaire, évaluations des jeux, gestion de son profil, ...

La suite de cet énoncé propose une série d'étapes permettant la réalisation d'une version basique d'un tel site.

La réalisation de ce projet est assez libre et vous êtes encouragés à prendre des initiatives, et donc à proposer des améliorations par rapport à la version basique.

Il y a cependant des contraintes de réalisation (le respect de ces contraintes sera évalué) :

- Le code HTML généré doit être conforme aux recommandations actuelles de HTML 5 (utilisez un validateur) ;
- La mise en forme doit utiliser Bootstrap et donc avoir une mise en forme professionnelle ;
- Les scripts PHP développés devront utiliser les principes de la programmation objet ;
- L'utilisation de templates pour séparer le code PHP de la mise en forme est obligatoire ;
- L'application doit être hébergée sur les serveurs de l'IUT utilisés en TP

Remarque : il n'est pas acceptable que l'application mis en ligne à la date finale du projet ne fonctionne pas ou comporte des erreurs de programmation ; vous devez donc toujours conserver une version du site totalement fonctionnelle, testée et validée. ; éventuellement, vous pourrez avoir en parallèle une ou plusieurs versions non abouties du site mettant en évidence des tentatives d'amélioration non totalement testées ou abouties.

1) Modélisation et création de la BD

Chaque utilisateur du site est caractérisé par ses nom et prénom, sa date d'adhésion, son login (le mail) et son mot de passe d'accès au site.

Chaque jeu est caractérisé par son nom, son logo, son nombre de joueurs, le temps moyen d'une partie, la catégorie à laquelle il est rattaché (la liste des catégories sera prédéfinie et gérée par l'administrateur), les règles et le matériel nécessaire ; il lui sera attribué un identifiant unique sous la forme d'un nombre entier. Un jeu est forcément proposé par un utilisateur présent dans la base de données.

Chaque utilisateur du site peut faire des commentaires et noter un jeu (entre 0 et 5). On conservera la date et l'heure de chaque commentaire et/ou note.

- a) Proposer un modèle entité-association ;
- b) En déduire un modèle relationnel ;
- c) Donner le script SQL permettant de créer effectivement la base de données ;
- d) Saisir des données directement dans la base de données pour vérifier que tout semble correct.
- e) Donner des exemples de requêtes SQL (Select) affichant des données pertinentes.

2) Une première version du site

Voici les fonctionnalités principales que devra proposer la première version du site :

- a. **Liste des jeux** actuellement présents dans la base de données avec pour chacun, son nom, son logo, sa catégorie, le temps de jeu et le nombre de joueurs.
- b. **Description** d'un jeu : le nom de chaque jeu de la liste précédente doit être cliquable et amener à une nouvelle page donnant une description plus complète du jeu : nom, son logo, le temps de jeu, le nombre de joueurs, les règles du jeu, le matériel nécessaire, la date d'ajout sur le site, sa catégorie, le pseudo de la personne qui l'a ajouté, sa note moyenne et ses commentaires.
- c. **Informations sur l'utilisateur** : le pseudo de l'utilisateur dans la description du jeu doit être cliquable pour renvoyer vers une nouvelle page donnant les informations publiques sur cet utilisateur avec par exemple la liste des jeux qu'il a proposés.
- d. **Identification des utilisateurs** : créer maintenant une page d'identification d'un utilisateur ; cette page devra demander un login et un mot de passe pour permettre à un utilisateur du site de s'identifier.
- e. **Enregistrement** : ajoutez à la page d'identification un lien permettant à un utilisateur de s'enregistrer. Lorsque l'on cliquera sur ce lien, on affichera un formulaire demandant les informations dont on a besoin pour créer un nouvel utilisateur.
- f. **Recherche** : ajouter sur la page principale un formulaire permettant de rechercher des jeux par catégorie, nombre de joueurs, temps de jeu, ... (les critères doivent tous être facultatifs)
- g. **Jeux proposés** : ajoutez un lien vers une page qui affichera pour l'utilisateur actuellement identifié la liste des jeux qu'il a ajoutés.
- h. **Ajout d'un jeu** : ajouter un nouveau lien sur la page principale renvoyant vers une page permettant d'ajouter un nouveau jeu.
- i. **Évaluations** : On souhaite maintenant pouvoir évaluer et commenter un jeu (Attention, on ne pourra évaluer un jeu que si on est un utilisateur connecté).
- j. **Administration** : un utilisateur particulier doit avoir les droits d'administrateur. En plus des fonctionnalités communes à tous les utilisateurs, il devra pouvoir : valider la demande d'ajout/modification/suppression d'un jeu, gérer les catégories de jeux (ajouter, modifier, supprimer), supprimer un utilisateur, filtrer les commentaires, ...

3) Quelques pistes d'améliorations :

- a) **Suppression / modification d'un jeu** : l'utilisateur connecté doit pouvoir modifier / supprimer un jeu. Ces modifications seront soumises à la validation de l'administrateur.
- b) **Gestion du profil** : l'utilisateur connecté doit pouvoir modifier son profil
- c) **Commentaires reçus** : l'utilisateur connecté doit pouvoir consulter les commentaires faits sur les jeux qu'il a proposés
- d) **Page d'accueil** : améliorer la page d'accueil en affichant la liste des nouveaux jeux, la liste des meilleurs jeux (les mieux noté), ...
- e)