

**Département Informatique**

 71 rue Peter Fink

01000 Bourg-en-Bresse

 04 74 45 50 59

*Gaël Journet Jean-François Marcourt Nathan Ozimek*

Promotion 2022/2023

TUNIV

rapport de projet

Adrien Peytavie

Lionel Buathier

Diplôme Universitaire de Technologie

Informatique

|  |
| --- |
| [Nom de la société] |
|  |

Parcours IEM :   
Informatique Et Mobilité

Remerciements

Nous adressons des remerciements à Lionel Buathier et Adrien Peytavie pour leur encadrement tout au long du projet, ainsi qu’à Émilien Nicolas et Benjamin Chazelle pour leur aide technique.

Table des matières

[I. Introduction 1](#_Toc129951742)

[I.1 Objectifs et contexte du projet 1](#_Toc129951743)

[I.2 Présentation de l’Equipe 1](#_Toc129951744)

[II. Réalisation du Projet 1](#_Toc129951745)

[II.1 Présentation général du projet 1](#_Toc129951746)

[II.2 Architecture 1](#_Toc129951747)

[II.3 Nom du module 1, … 2](#_Toc129951748)

[III. Resultats 2](#_Toc129951749)

[IV. Conclusion 2](#_Toc129951750)

[V. Références 3](#_Toc129951751)

# Introduction

## Objectifs et contexte du projet

Le projet faisait suite à notre projet de SAÉ du premier semestre, Tuniv, qui visait à développer un site web de gestion de tournois de sport universitaire où des administrateurs pouvaient créer des tournois et y assigner des équipes pour que les arbres de tournois soient ensuite générés automatiquement. Des arbitres étaient assignés aux différents matchs et pouvaient entrer et mettre à jour les résultats en temps réel. Chaque match et chaque tournoi restait accessible via une base de données stockant tous les résultats des matchs actuels comme passés.

Notre projet du second semestre visait quant à lui à améliorer le projet que nous avions produit à l’issue du premier semestre, en se focalisant particulièrement sur la sécurité, l’ergonomie, la qualité logicielle et l’accessibilité, le tout en mettant en pratique les nouveaux savoirs et compétences acquis au cours de ce deuxième semestre.

Ce rapport détaillera la réalisation de ce projet, en présentant son architecture, les différents modules mis en place pour atteindre les objectifs d’amélioration fixés, ainsi que le résultat final, sans omettre de mentionner les améliorations possibles et les fonctionnalités prévues mais finalement non développées.

## Présentation de l’Equipe

L’équipe est composée de Gaël Journet, Jean-François Marcourt et Nathan Ozimek.

Gaël Journet

Jean-François Marcourt a travaillé en tant que Project-Leader et fut principalement en charge de l’ensemble des éléments visuels autour du projet (UI/UX/Présentations), ainsi que des tâches liées à l’optimisation de la sécurité logiciel.

Nathan Ozimek a travaillé en tant que développeur Backend principalement en charge de l’amélioration de la sécurité et de l’ergonomie.

Malgré des rôles bien définis, l’organisation mise en place autour du projet a permis à chacun des membres du groupe de contribuer à l’ensemble des tâches effectuées.

# RÉalisation du Projet

## Présentation genérale du projet

Les améliorations apportées tout au long du projet relèvent de quatre axes principaux : la sécurité, l’ergonomie, la qualité logicielle et l’accessibilité.

En termes de sécurité, le changement le plus impactant a été le passage d’une architecture de site web « classique » à une architecture routeur, comme vu dans le module d’architecture logicielle : le serveur est désormais lancé sur une page spécifique qui contient des routes définies manuellement vers chaque page. D’autres changements ont été mis en place, comme le chiffrement des mots de passe utilisateurs dans la base de données et des protections contre des attaques classiques comme les failles XSS ou le forçage des mots de passe, à l’aide notamment d’un système de captcha.

[schéma routeur, screen chiffrement]

En termes d’ergonomie, des changements ont été mis en place au niveau de la gestion des tournois, avec l’automatisation de l’avancement des tournois lorsque tous les matchs existants étaient clôturés, la possibilité pour un administrateur de modifier le score d’un match même après qu’il ait été clôturé ainsi qu’une révision graphique modeste.

[screen automatisation]

En termes de qualité logicielle, le passage à l’architecture routeur mentionné précédemment a permis de centraliser certaines parties du code dans la page de routage, notamment la connexion à la base de données ; un repassage a également été effectué sur tous les fichiers afin de retirer les fichiers devenus inutiles, de passer du CSS au SCSS pour l’affichage et de faire un nettoyage complet du code afin de le rendre plus lisible et moins brouillon.

[screen comparaison avant après routeur et commentaires]

Enfin, en termes d’accessibilité, des pages de contact et de support ont été mises en place pour permettre aux utilisateurs de contacter les administrateurs afin de faire des retours ou des requêtes.

[screen page contact/support]

## Architecture

[Vous devez présenter l’architecture de votre logiciel ainsi que l’ensemble des modules que vous avez mis en place pour faire fonctionner votre projet. Vous devez ici rentrer dans les détails afin d’expliquer comment vous avez réalisé votre logiciel. Vous pouvez également expliquer les choix qui ont été réalisés pour contraindre le sujet en fonction du temps qui vous a été imparti (expliquer pourquoi vous avez abandonné des parties). Vous pouvez profiter de cette partie pour annoncer la répartition du travail sur les différents modules.]

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

## Nom du module 1, …

[Vous devez rentrer dans les détails techniques et/ou complexes que vous avez réalisés dans chaque module de votre logiciel. L’objectif ici est de bien présenter votre expertise technique et les difficultés que vous avez pu rencontrer et résolu lors du projet. Vous ne devez pas mettre l’ensemble du projet mais des parties importantes que vous aurez sélectionnées. Attention un module n’est pas forcément une classe, par exemple vous pouvez discuter de la sécurité, de l’ergonomie ou sur des points techniques transversaux.]

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

# RÉsultats

[Vous devez présenter ici l’avancement final de votre logiciel (explication texte et capture d’écran ou photos du dispositif en fonctionnement, …). Vous pouvez mettre des comparaisons avec des logiciels concurrents ou de l’évolution par rapport à une évolution. Vous pouvez mettre en avant les caractéristiques techniques comme les performances (temps d’exécution de votre système, la mise ne place d’ergonomie, etc…). Vous devez également mettre en avant l’état actuel de votre produit, cad, vous devez expliciter sous forme de schéma ou de tableau les tâches que vous avez finies, les tâches non résolues ou mises de côté, annoncer les améliorations possibles, etc…]

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

# Conclusion

[Une conclusion qui inclue un bilan sur le travail présenté : l’aspect technique (éventuellement des propositions techniques différentes de celles exposées), professionnel et humain, avec notamment :

* la reprise de vos objectifs définis au début de projet,
* un bilan personnel de chaque membre du groupe en tant que développeur « junior » : les compétences mises en action dans le contexte professionnel, celles acquises au cours de votre BUT (savoirs, savoir-faire, savoir-être et savoir-agir).]

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

# RÉfÉrences

**Aucune source spécifiée dans le document actif.**

Matériel / logiciel / méthode utilisé(e)(s) :

Résumé en français :

Mots clés :