GESTION DE PROJET

Table des matières

[1. Objectif du Projet 3](#_Toc177489358)

[1.a Rappel de l’objectif du Projet 3](#_Toc177489359)

[1.b Définition Précises du Projet 3](#_Toc177489360)

[2. Planification des étapes 4](#_Toc177489361)

[2.a Etape 1 : Maquette 4](#_Toc177489362)

[2.b Etape 2 : Structure du Site Web 5](#_Toc177489363)

[2.c Etape 3 : La Page d’Accueil 6](#_Toc177489364)

[2.d Etape 4 : Page Global des jeux vidéo 7](#_Toc177489365)

[2.e Etape 5 : Page Détaillée de chaque Jeux Vidéo 8](#_Toc177489366)

[2.f Etape 6 : Création de Compte 9](#_Toc177489367)

[2.g Etape 7 : Mot de Passe Oublié 10](#_Toc177489368)

[2.h Etape 8 : Panier 11](#_Toc177489369)

[2.i Etape 9 : Espace Utilisateur 12](#_Toc177489370)

[2.j Etape 10 : Espace Administrateur 13](#_Toc177489371)

[2.k Etape 11 : Espace Employé 14](#_Toc177489372)

[2.l Etape 12 : Calcul des Ventes 15](#_Toc177489373)

[2.m Etape 13 : Affichage des ventes 16](#_Toc177489374)

# Objectif du Projet

## 1.a Rappel de l’objectif du Projet

Ce Projet s’inscrit dans le cadre de l’ECF de fin de formation obligatoire pour le Titre Professionnel « Développeur Web et Web Mobile ».

L’Entreprise « Gamestore » a besoin d’avoir accès à un outil leur donnant de la visibilité et permettant la vente de jeux vidéo en ligne.

Je dois donc réaliser un site web, leur permettant de vendre leurs jeux en ligne et leur permettant d’avoir une visibilité sur les ventes effectuées au cours des mois.

## 1.b Définition Précises du Projet

Le site web doit comporter les éléments suivants :

* Une Page d’accueil
* Un Menu d’application
* Une vue globale de tous les jeux vidéo
* Une vue détaillée par jeux vidéo
* Un Système de Panier pour la commande
* Un Espace pour l’utilisateur, employé et Administrateur
* Un Système de Mot de Passe Oublié
* Un Système de calcul de vente
* Un Système d’affichage des ventes effectuées

# Planification des étapes

## 2.a Etape 1 : Maquette

Avant de commencer directement à créer le Site Web, j’ai voulu mettre au propre les différentes idées que j’ai eu en lisant l’énoncé.

J’ai donc commencé par créer un Wireframe pour pouvoir visualiser l’agencement des pages, l’architecture global du site, les différents parcours Utilisateurs, Employés et Administrateurs.

Cela permet de concevoir une expérience utilisateur plus intuitive et agréable et ma permis d’avoir une base solide pour commencer la création.

Après avoir eu une vue plus précise du projet, des solutions à implémenter et des différents parcours à proposer, il est temps de passer à la création.

## 2.b Etape 2 : Structure du Site Web

Après avoir réalisé la maquette et maintenant que j’ai une vue globale pour la réalisation du Site Web, il est temps de commencer la création.

Je décide avant tout, de commencer par la Structure du site. C’est-à-dire, la manière dont les informations sont disposées sur le site, la façon dont il est conçu et la connexion entre les pages.

Chaque page du site héritera du même schéma. Elles sont toutes reliées par une « Master Page » qui contient la base de tout le site.

Sur cette « Master Page » nous retrouverons donc :

* Le menu de Navigation « NavBar »
* Les différents lien Utiles
* La « Charte Graphique » utilisée pour l’ensemble du site
* Les assets tel que le Logo de l’entreprise, l’Image de fond et l’icône de connexion

Une fois la structure réalisée, la base des fondations est posée.

Il ne reste plus qu’à ajouter les différents systèmes demandés.

## 2.c Etape 3 : La Page d’Accueil

La Structure étant réalisée, il ne reste plus qu’à créer chaque « Corps de page ».

Pour la Page d’Accueil, il est demandé une image de fond, un descriptif de l’entreprise, les derniers jeux vidéo proposés ainsi que les promotions actuelles.

L’image de fond étant déjà présente via la « Master Page », il ne me reste plus qu’à poser le descriptif de l’entreprise dans le haut du Corps de page.

La partie basse du corps de page servira pour les Jeux ainsi que les Promotions.

N’ayant pas encore commencé la partie concernant les jeux vidéo, ni celle des promotions, je reviendrais ajouté ces fonctionnalités en temps voulu.

## 2.d Etape 4 : Page Global des jeux vidéo

Pour cette page, il nous faut une interface simple avec vue sur tous les jeux vidéo existant dans la Base de Données.

J’ai donc ajouté manuellement dans la BDD 3 jeux, afin de tester en temps réel les modifications.

Avec une requête SQL, je récupère certaines informations pour chaque jeu existant :

* L’image
* Le nom du jeu
* Le genre du jeu
* Le prix
* Le PEGI

Une fois les informations récupérées, je les affiche dans un tableau en affichant 4 jeux sur un ligne et ainsi de suite pour une meilleur lisibilité de la page.

Nous avons aussi besoin d’un Système de Filtrage par Genre et par Prix.

J’ajoute donc à cette page, un système de « CheckBox », des cases à cochées afin de rendre visible ou invisible les jeux en fonctions du filtre choisi.

La technologie choisie pour ce Système de Filtrage est Javascript, ce qui permet d’afficher ou de cacher les jeux sans recharger la page. Cela permet une meilleure fluidité des informations transmise à l’utilisateur.

## 2.e Etape 5 : Page Détaillée de chaque Jeux Vidéo

La vue détaillée permet un accès aux informations qui ne sont pas visibles depuis la vue globale.

Nous devons avoir sur cette page, toutes les informations relatives à un jeu et la possibilité d’ajouter le jeu au Panier.

Je décide donc de créer une page détails globale. Je place les différentes informations sur la page pour l’agencer correctement.

Une fois cela fait, la page est prête, pour éviter de devoir créer une page par jeu, je décide donc d’utiliser les requêtes SQL pour récupérer les informations stocker en base de données.

Mais comment faire pour savoir à quel jeu correspondes les informations que nous devons récupérer ?

Pour répondre à cette question, je décide d’utiliser l’URL de la page pour y glisser le titre du jeu auquel rattacher les requête SQL pour récupérer toutes les données.

En arrivant sur le page Détails, je récupère l’URL et ne prend que la partie après le « ? » pour récupérer les données liées au jeu choisi par l’utilisateur.

Ce qui me permet de n’avoir qu’une seule page à faire et de ne pas surcharger le projet avec une page par jeu.

## 2.f Etape 6 : Création de Compte

Le Site Web doit disposer d’un Système de création de compte pour que les « Visiteurs » puissent devenir « Utilisateur » et pour qu’ils puissent commander des jeux.

La création de compte requiert donc un simple page avec des informations à rentrer :

* Le Nom
* Le Prénom
* L’adresse E-Mail
* Une Adresse Postale
* Un Mot de Passe

Une fois ces informations enregistrées, elles sont stockées dans la Base de Données.

Pour la sécurité des données, le chiffrement du mot de passe est obligatoire.

J’utilise donc un système de Hashage avec du « sel » pour transformer le mot de passe et le stocker dans la base de données.

Tout cela est invisible pour l’utilisateur.

Après son inscription, il reçoit un mail de confirmation d’inscription.

## 2.g Etape 7 : Mot de Passe Oublié

La section « Mot de passe oublié » est disponible dans l’onglet de connexion. L’utilisateur est redirigé vers une page ou il pourra renseigner son adresse mail.

Il recevra donc un e-mail avec un lien qui lui permettra de changer son Mot de Passe.

Pour ce faire, j’utilise un « Token Users » qui est généré à la création du compte (Invisible pour l’utilisateur).

Je récupère le Token via l’adresse renseigné, s’il existe, un e-mail est envoyé avec un lien qui contient le Token, pour redéfinir le mot de passe.

Ainsi, quand l’utilisateur clique sur le lien reçu, je récupère le Token de l’URL pour savoir à qu’elle adresse mail, le nouveau mot de passe saisi correspond.

Le nouveau mot de passe est bien sûr Hasher à la création.

## 2.h Etape 8 : Panier

Une fois l’utilisateur connecté, il peut choisir de mettre un ou plusieurs jeux dans son Panier.

L’icône ne s’affiche que lorsque le Panier n’est pas vide, autrement il n’y a pas accès.

Quand l’utilisateur arrive sur son Panier, les données sont récupérées dans la BDD si et seulement si, l’ID du compte de l’utilisateur correspond aux entrées de la table « Panier » de la BDD.

Une fois les informations récupérées, elles sont affichées sur la page.

L’utilisateur doit choisir une « Date de retrait en magasin », le magasin ou il souhaite retirer le jeu (Par défaut, le plus proche de l’utilisateur doit être affiché) ainsi que le Total du Panier.

J’ai donc affiché sur le côté droit du « Corps de Page », un Calendrier avec les dates de retrait possible, (Ni Lundi, ni dimanche et à moins de 7 jours après la commande) le choix du magasin (avec celui le plus proche de l’utilisateur) et le prix total du Panier.

Une fois les informations validées, au clic sur le bouton « Valider le Panier », les informations des jeux commandés ainsi que celui de l’utilisateur sont stockées sont dans une nouvelle table de la BDD, pour que l’employé puissent valider les commandes retirées en magasin.

## 2.i Etape 9 : Espace Utilisateur

Une fois la connexion réalisée, l’utilisateur peut avoir accès à son « Espace ». Dans celui-ci, il peut modifier ses informations personnelles ou encore voir les jeux commandés.

Pour éviter de surcharger la page d’information, j’ai donc décidé d’utiliser des « Panels » qui s’afficheront et se masqueront en fonction de ce que veut l’utilisateur.

Ces pourquoi, il y a trois Boutons dans son espace. Chaque bouton affichera le panel correspondant et masquera les autres Panels.

Nous avons donc un Panel pour la modification des informations personnelles.

Un autre Panel affichera les commandes de jeu qui ont été récupéré en magasin.

Le dernier Panel affichera les commandes qui n’ont pas encore été récupéré.

## 2.j Etape 10 : Espace Administrateur

L’administrateur, depuis son Espace peut :

* Créer un jeu
* Géré le stock des différents jeux
* Créer un Compte Employé
* Appliquer ou Supprimer une Promotions
* Avoir accès au DashBoard

Le système est le même. Différents Panel sont placés et masquer en fonction de ce que veut l’Administrateur.

Pour la création d’un jeu, l’Administrateur doit remplir toutes les informations relatives au jeu et ensuite les données seront stockées dans la BDD. Le jeu sera ensuite affiché dans la vue globale.

Pour gérer le stock, il lui suffit de choisir le jeu dans une liste déroulante et de choisir le nouveau stock voulu.

Pour créer un compte employé, il lui suffit de rentrer les informations demandées et le compte sera créer directement.

Pour les promotions, il ne peut appliquer une promotion qu’au jeu n’en disposant pas. Il doit alors choisir le jeu et entrer la remise à appliqué pour voir le nouveau prix et valider s’il est satisfait.

Il peut à tout moment supprimer une promotion existante.

Le DashBoard lui permet d’avoir une visibilité sur les ventes du mois en cours. Il dispose de deux graphiques « Vente par Article » et « Vente par Genre ». Il a également accès à un bouton « Détails » qui lui permettra d’avoir plus amples informations sur les ventes du mois en cours.

## 2.k Etape 11 : Espace Employé

Dans son Espace, l’employé n’a accès qu’à deux choses :

* La Validation des commandes
* Le DashBoard

Pour la Validation des commandes, une liste déroulante s’affiche et est remplie avec les Adresse E-Mail des Utilisateurs ayant effectué des commandes.

En sélectionnant une des Adresses, la liste des jeux commandés mais non retiré apparait. Il peut alors « Valider les commandes » lorsque l’Utilisateur est passé en magasin retiré ses produits. Lorsqu’une commande est « Validé », le statut change et le jeu n’apparait plus dans cette liste.

Le DashBoard est le même que pour l’Administrateur. Il a accès à deux graphiques qu’il peut visionner.

Il a aussi comme l’Administrateur accès à un bouton « Détails » qui permet de voir l’ensemble des ventes effectué dans les mois précédent et le mois en cours.

## 2.l Etape 12 : Calcul des Ventes

Pour le Calcul des Ventes, je dois utiliser une Base de Données NoSQL. Cela permet de fluidifier les requêtes et le trafic des données vers le Site Web.

Le Calcul des Ventes sera utilisé pour le « Détails » du DashBoard.

Quand un employé valide une commande, le statut passe de « Validé » à « Livré ». Le statut « Livré » correspond à une vente effectué véritablement. Je décide donc d’ajouter une fonctionnalité au bouton « Valider la commande » de l’espace Employé.

En effet, lorsque l’employé aura « Validé » une commande, les données seront enregistrées dans une BDD NoSQL :

* Le nom du jeu
* Le Prix
* La date de retrait

Cela permet de retrouver rapidement quels jeux ont été vendu à quel date et de récupérer le total des prix d’un jour en particulier.

Une fois que nous avons nos informations stockées, il ne reste plus qu’à les récupérer et les afficher dans un tableau comparatif.

## 2.m Etape 13 : Affichage des ventes

Maintenant que nous avons certaines données de vente « réel », il est temps de les afficher.

Pour afficher tout cela, j’utilise un tableau classant les ventes par :

* Date de Vente
* Nom du jeu
* Nombre de vente
* Prix Total

Pour fluidifier le chargement de la page, je n’affiche que les Ventes du mois en cours.

Pour pouvoir comparer les Ventes entre chaque mois, j’ajoute donc un Filtrage par Mois. Ce qui nous permet de voir le nombre de ventes et le revenu total de chaque mois.

Pour faire le comparatif entre les mois, il ne me reste plus qu’à ajouter un autre tableau qui récupérera le mois choisi et le mois d’avant, qui fera le total du nombre de vente et le total des prix.

Nous aurons alors le nombre de vente total et le revenu total de chaque mois par rapport à celui d’avant.