Antoine BOURGEOIS
Romain CAYUELA
Lucas PAUZIES
Laurine SOREL

Professeur Référent : Sébastien Rufiange

Projet GL : Premier Jalon : Base du code et fonctionnalités critiques



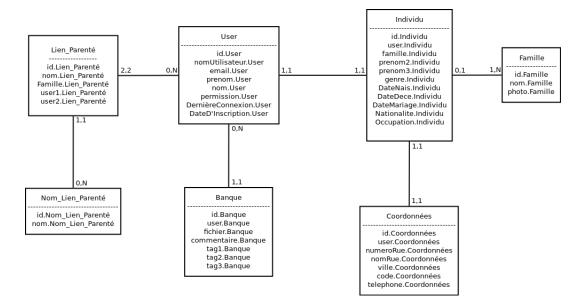
Table des matières

	Base	e de données
3.	Don	nées personnelles et connexion
	3.1	Données personnelles : Inscription/Modification des données
		3.1.1 Inscription
		3.1.2 Modification des données
	3.2	Connexion/Déconnexion
		3.2.1 Connexion
		3.2.2 Déconnexion
4.	Gest	tion des familles
	4.1	Création de famille
	4.2	

1 Introduction

Dans le cadre de la formation de l'EISTI, nous avons pour objectif de réaliser un projet livrable à notre client, Mr Sébastien Rufiange. Ce projet, intitulé "Mes Aïeux", consiste à offrir un outil de visualisation d'arbres généalogiques des utilisateurs et aussi permettre la consultation et le partage de faits historiques. Dans ce premier rapport, nous détaillerons et documenterons le code fourni ainsi que les choix que nous avons effectué afin de compléter au mieux ce jalon. Il se détaillera en 3 parties à savoir les 3 fonctionnalités que l'équipe ont jugées critiques : La base de données, le login/logout ainsi que la modification du profil et enfin la création de famille.

2 Base de données



Utilisant Django, notre base de données se trouve être différente de ce que l'on peut voir habituellement. Elle est composée de 6 tables différentes :

- Individu
- Coordonnee
- Famille
- Nom Lien Parente
- Lien Parente
- Banque

Par exemple une table en Django se définit comme-ceci:

```
class Individu(models.Model):
    user = models.OneToOneField(settings.AUTH_USER_MODEL, default=1)
    famille = models.ForeignKey(Famille, blank=True, null=True)
    prenom2 = models.CharField(max_length=30, blank=True)
    prenom3 = models.CharField(max_length=30)
    date_nais = models.CharField(max_length=10)
    date_dece = models.DateField('date deces', blank=True, null=True)
    date_mariage = models.CharField(max_length=10, blank=True, null=True)
    nationalite = models.CharField(max_length=50)
    occupation = models.CharField(max_length=100, blank=True)

def __str__(self):
    return str(self.user)
```

La classe *Individu* possède plusieurs attributs à savoir, user, famille, prenom2, prenom3, genre, date_naiss, date_dece, date_mariage, nationalite, occupation. Chacun de ces attributs est exprimé selon un type de données. Par exemple prenom3 est un "CharField" autrement dit, une chaine de caractère avec pour particularité de ne pouvoir contenir que 30 caractères maximum "max_length=30" et la possibilité d'être vide "blank=True".

Ici "famille" est une clé étrangère qui va se référer à la classe *Famille*, tandis que "user" est un objet géré par Django qui possède toutes les caractéristiques de l'utilisateur, à savoir son adresse mail, son login et son mot de passe par exemple.

La fonction créée dans la classe qui s'intitule "__str__" est une fonction qui permet d'afficher l'objet dans le site d'administration de Django et produire la valeur d'une variable lors de l'affichage d'un objet. Il s'agit d'une instance de modèle.

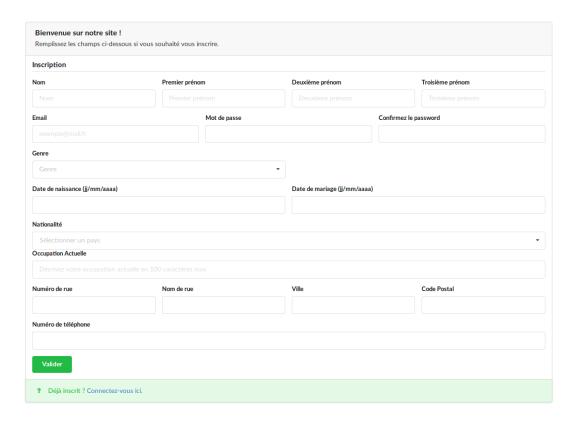
3 Données personnelles et connexion

3.1 Données personnelles : Inscription/Modification des données

3.1.1 Inscription

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de s'inscrire puis lors de sa connexion de pouvoir modifier ses données.

Page d'inscription :



Il s'agit d'un formulaire tout ce qu'il y a de plus classique, crée dans le fichier forms.py dans la classe "InscriptionForm". La récupération des données se fait via la méthode POST du formulaire vers le fichier individu.py qui contient le traitement des données rentrées dans le formulaire. Sur chacun des formulaires que nous avons, nous créons des variables pour chacun des items du formulaire, cela permet de clarifier le code et permet une meilleure compréhension.

Via la méthode "is.valid()", nous vérifions que le formulaire est valide, c'est à dire que chacun des items respecte sa/ses condition(s). Si il l'est, on crée l'objet "user" qui va permettre de réaliser la connexion, il contiendra le mail et le password. Nous considérons que le login est l'adresse mail de l'utilisateur puisqu'elle est unique.

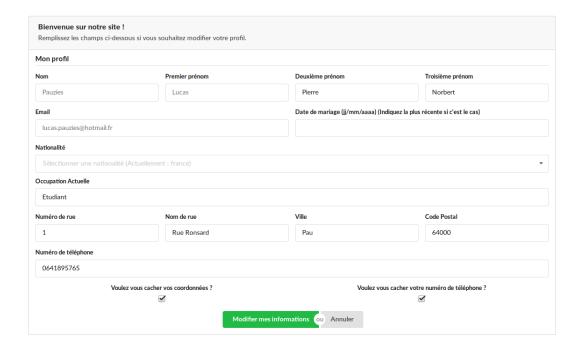
```
# Ecriture dans la table Individu les informations du user
Individu(user=newuser, prenom2=newprenom3, penem3=newprenom3, genre=newgenre, date_nais=newnais, date_mariage=newmariage, nationalite=newnationalite, occupation=newoccupation)
# Ecriture dans la table Coordonnee les informations du user
Coordonnee(user=newuser, numero=newnumero, nomrue=newnomrue, ville=newville, code=newcode, telephone=newtelephone).save()
```

On réalise ensuite, l'écriture des toutes les informations rentrées par l'utilisateur dans la base de données (ci-dessus).

Une fois l'inscription réussie, on connecte directement l'utilisateur vers son compte grâce à la fonction "login(request, newuser)".

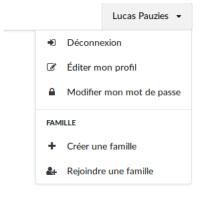
3.1.2 Modification des données

Une fois la connexion réussie, l'utilisateur est renvoyé vers son compte, il s'agit d'une page qui contient un formulaire qui va s'actualiser dès lors que l'utilisateur changera les données qu'il a la possibilité de changer.

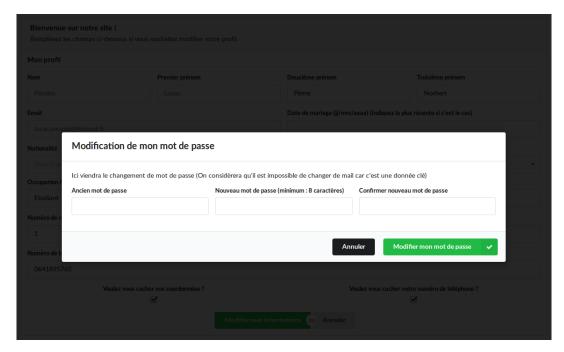


Nous empêchons l'utilisateur de changer son nom, son prénom, son adresse mail ainsi que sa date de naissance car nous estimons que ce sont des données connues de l'utilisateur et qui sont importantes pour la suite du projet via la création d'arbre etc. Il a ici, la possibilité également de s'attribuer la permission de cacher ses coordonnées et/ou son numéro de téléphone, via les checkbox au bas du formulaire.

De plus en haut à droite si situe la barre de menu :



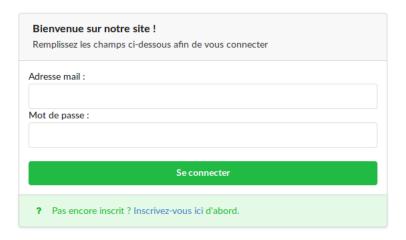
L'utilisateur a la possibilité de changer de mot de passe via une popup dynamique. Il devra rentrer son ancien mot de passe, et rentrer deux fois le nouveau afin de la confirmer.



3.2 Connexion/Déconnexion

3.2.1 Connexion

L'utilisateur pourra se connecter via la page de connexion :



Il n'aura qu'à rentrer son adresse mail ainsi que son mot de passe afin de se connecter à son environnement personnel.

3.2.2 Déconnexion

L'utilisateur pourra se déconnecter via le menu, en cliquant sur l'item "Déconnexion".

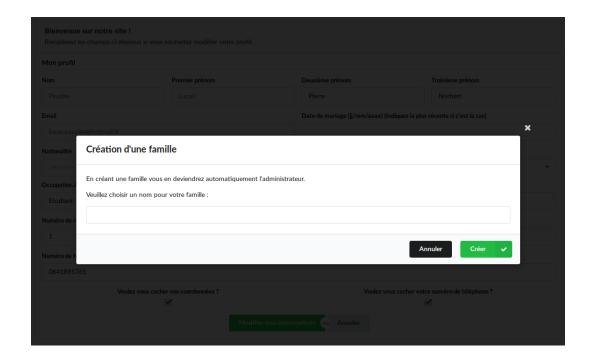
4 Gestion des familles

Tout utilisateur pourra créer sa famille ou bien la rejoindre si il le souhaite, cette interaction se fera via le menu et les items "Créer une famille" ou "Rejoindre une famille".

4.1 Création de famille

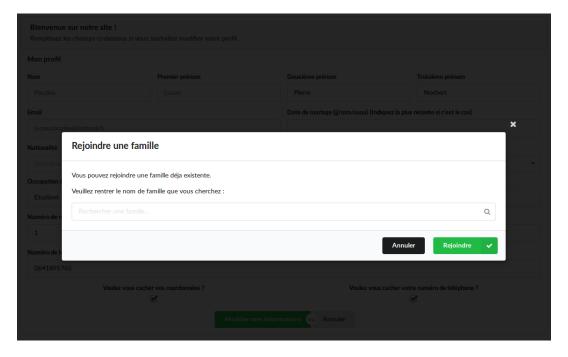
Lorsque l'utilisateur crée sa famille, il en devient automatiquement administrateur. Il choisit alors le nom de sa famille, il pourra, étant administrateur, éditer sa famille via l'item du menu qui remplacera les items "Créer une famille" et "Rejoindre une famille".





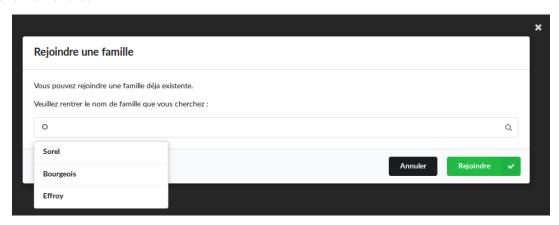
4.2 Rejoindre une famille

Si il ne veut pas créer une famille il peut tout à fait en rechercher une existante et demander à y rentrer dedans. Cela se fait via le bouton "Rejoindre une famille" grâce à la popup suivante :



Il pourra réaliser une recherche dynamique, en fonction de l'occurrence de la

chaîne rentrée.



5 Documentation

Nous avons utilisé, la documentation de Django à l'adresse suivante : https://docs.djangoproject.com/fr/1.10/