

Rapport final mini-projet

Synthèse :

Le projet "JoueTopia" porte sur le développement d'un site PHP dédié à la gestion de données liées à une ludothèque. Pour ce faire, nous avons conçu un site à double facette : une partie accessible aux utilisateurs/clients et une autre destinée à l'administration, tout en s'inspirant d'un modèle de site e-commerce. Le site se porte sur deux points notables : une administration minimaliste et facile d'utilisation, et une accessibilité aux utilisateurs et clients garantissant un confort lors de leur visite.

Préparation du projet

La première semaine du projet a été l'occasion pour poser les bases du projet, notamment en encadrant sur papier les fonctionnalités que nous devons obligatoirement mettre à disposition et celles qui seraient optionnelles. Grâce à l'encadrement du projet nous avons pu décider d'une première version de la structure de la base de données. Dès le premier jour de travail nous avons élaboré deux Figma (logiciel permettant de faire des maquettes entre autres) : un premier pour le côté client du site, et un second pour la partie administration.

C'est également dès le début du projet que nous avons réparti les tâches entre les différents membres, selon les envies, et les capacités de chacun. À la suite de la planification nous avons entamé le développement du site à proprement parlé : nous avons rapidement obtenu une première version HTML de la structure du site client et également du côté administrateur. À la fin de la première semaine le site est visuellement presque terminé, et quelques briques de code PHP ont été écrites.

La seconde semaine s'est focalisée sur le développement PHP des fonctionnalités du site. Le premier mécanisme à être mis au point est le système d'authentification. Il s'agit du moteur du site car à partir de ce système nous pouvons différencier un utilisateur d'un administrateur grâce au rôle qui est enregistré en base de données. La partie administration a été réalisée en deux jours : à partir des différentes fonctionnalités de ce panel nous pouvions manipuler les données du site : créer des produits, en supprimer, visualiser les commandes... À partir des données créées depuis l'administration nous avons progressivement dynamiser le site : les produits qui étaient écrits en dur dans le code sont maintenant chargés via PHP.

La fin de la seconde semaine a été dédiée à la rédaction du présent rapport et également à apporter des correctifs de dernière minute au site : résolution de bugs, ajustement stylistiques et préparation de la base de données pour la livraison du site.

Répartition des tâches :

Pour la répartition des tâches, nous nous organisons tels quel :

Membres	Tâches
Aymeric	Panel d'administration au complet
	Système de filtre
	Revue de code
	Gestion du GIT
Assia	Correctifs sur le panier
	Système de connexion (vues et logique)
	Système de paiement fictif (vue)
Niaa	Mise en forme de la page panier
	Figma
	Page d'accueil
	Pages des produits
Mathys	Système de panier
	Page d'accueil
	Page des produits
	Système de panier

Pour la répartition du travail nous nous sommes basés principalement sur les envies de chacun et également les capacités de chaque membre du groupe. De plus le temps qu'un membre pouvait consacrer au projet a été un critère crucial afin de s'assurer de tenir les délais.

Aymeric s'est attelé au panel d'administration ainsi qu'au mécanisme permettant de filtrer les produits par leur nom ou leur description ainsi que les autres critères tel que le prix ou l'âge maximal recommandé. Grâce à sa connaissance de GIT c'est lui qui a géré le dépôt GitHub en faisant en sorte que tout le monde puisse coder en parallèle. À la suite de quelques retards et difficultés sur le développement du panier, Aymeric a participé à la mise au point de cette fonctionnalité.

Assia a réalisé les systèmes d'authentification est d'inscription ainsi que des fonctionnalités gravitant autour de ces points : mot de passe oublié, confirmation par e-mail. Assia s'est également occupée du développement du système de paiement fictif (formulaire et sécurité des données transmises) ainsi que de la stylisation du panier.

Niama s'est occupé de la conception graphique via Figma en réalisant la maquette. En duo avec Mathys ils se sont également chargé de la page d'accueil, de la page de listage des produits et ils ont également tenté une première version du panier qui n'a pas aboutie au résultat escompté.

Détails sur le projet :

Pour la structure du code nous avons décidé de structurer le côté administration dans un dossier « admin » qui contient toutes les pages HTML/PHP. Pour garantir une logique de l'architecture, les classes de fonctionnalités logiques et applicatives ont été placées dans un dossier « controllers ». Le dossier « utils » contient les fonctions ou classes PHP qui servent d'utilitaires tels qu'afficher des images via PHP par exemple. Le dossier « elements » comporte les différentes parties HTML du site tels que le <head> <header> et <footer> qui sont répétitifs et donc incluts sur toutes les pages.

Sur la page d'accueil le visiteur peut visualiser les articles les plus récents mis en ligne ainsi que les produits les plus vendus. De plus il peut ajouter un produit à son panier si celui-ci est connecté, sinon il est invité à se connecter. Depuis le menu l'utilisateur peut cliquer sur le logo du site pour retourner à l'accueil. Il peut également rechercher un produit par des mots clés qui permettent de faire ressortir les résultats si des produits contiennent dans leur nom ou dans leur description les mots tapés. Un bouton permet d'accéder à la page des produits sans qu'aucun filtre ne soit appliqué. L'utilisateur peut également se connecter ou accéder à son panier.

Sur la page de connexion il est possible pour l'utilisateur de choisir de s'enregistrer ou de demander à changer son mot de passe. Lors de l'enregistrement un mail est envoyé pour réaliser la confirmation : cela rend le champ « confirmationToken » dans la table « users » NULL. Il peut donc se connecter normalement. Lorsqu'on demande à renouveler le mot de passe un mail est envoyé, et lors du changement le champ « resetAt » prend en valeur la date et l'heure actuelle et le champ « resetToken » devient NULL. Sur la page de son compte l'utilisateur peut changer de mot de passe à condition de saisir deux fois le même mot de passe pour s'assurer qu'il n'y a pas de faute de frappe.

Sur la page produit, tout comme sur la page d'accueil, l'utilisateur peut ajouter dans son panier un produit tant que celui-ci est en stock. Lors de la validation de l'ajout du produit dans le panier, on réduit la quantité en stock. Durant la validation de la commande au moment du paiement on incrémente le nombre de ventes des produits concernés selon leur quantité.

Du côté de l'administration on peut visualiser les utilisateurs enregistrés et accéder à certaines de leurs informations : identité, commandes passées, dernière activité sur le site... On peut également voir les commandes non-confirmées, autrement-dit les paniers ainsi que les commandes payées et fermées. Pour les commandes payées et ouvertes l'administrateur peut réduire la quantité d'un produit manquant dans la commande et lorsque celle-ci est à zéro la commande est marquée comme fermée car considérée comme « complétée » et expédiée.

Outils utilisés :

Pour la gestion du projet nous utilisons GIT via GitHub pour les versions. Chacun travaille sur une branche qui lui est propre et Aymeric réalise les Merge Requests (mises en commun du code sur la branche principale). Pour la partie communication nous utilisons Discord pour la communication synchrone avec des réunions et des messages instantanés.

Pour la communication asynchrone nous passons par le forum afin de tenir au courant des points importants les autres membres du groupe afin que ces informations ne soient pas noyées dans les messages instantanés et également pour que les professeurs puissent suivre le développement.

Du côté programmation trois des quatre membres ont utilisés Visual Studio Code (VScode) et un à utiliser PhpStorm. Ces deux logiciels permettent la rédaction de code boosté par une auto-complétassions intelligente et performante qui nous a permis de gagner beaucoup de temps de développement.

De plus, nous avons également utilisé DataTable qui est une bibliothèque JavaScript qui permet de créer des tableaux dynamiques via jQuery : grâce à ce système on peut trier les éléments d'un tableau par le nom, ordre croissant ou décroissant notamment.

Pour la configuration du serveur, MAMP et WAMP ont été utilisés selon les prérequis des systèmes d'exploitation.

Les difficultés rencontrées

Nous avons fait face à des obstacles liés au système de panier : en effet le format de stockage des produits a été changé pour sauvegarder les IDs en format JSON, ce qui a entraîné des ajustements dans le code ainsi que parfois des difficultés à comprendre l'accès aux tableaux. De plus, des problèmes sont survenus dans le système de connexion lorsque nous avons introduit une confirmation par e-mail. Étant donné que tout le monde n'avait pas un serveur configuré pour l'envoi d'e-mails ou que la sécurité des systèmes d'exploitation provoquait un blocage, nous devions supprimer le "confirmationToken" de la table « users » pour pouvoir nous connecter après avoir créé le compte. De plus, la collaboration sur le code a été compliquée, car à chaque fusion des codes, le site final ne correspondait pas toujours exactement à ce qui avait été initialement conçu, notamment en ce qui concerne le CSS, car GIT est un outil que nous ne maîtrisons pas malgré les explications d'Aymeric : il y avait régulièrement des conflits entre le code des branches car les dépôts locaux n'étaient pas mis à jour régulièrement après des commits. La majorité des membres découvraient GitHub pour la première fois, ce qui rendait difficile la mise à jour de notre code dans notre branche à chaque modification réalisée. Cependant l'utilisation de GIT était nécessaire car le partage de code via des archives ZIP est compliqué sur un projet de cette envergure.

Changements apportés aux idées initiales :

Tout d'abord, depuis l'envoi de notre rapport de mi-parcours, nous avons pris la décision de modifier notre base de données. Nous avons opté pour la suppression de la table "slider" car nous doutions de notre capacité à intégrer toutes les fonctionnalités dans le temps imparti à la suite de quelques petits

retards accumulés. Notre base de données finale baptisée "ludothèque" comporte 4 tables pour 31 colonnes :

Tables	Champs
Users	ID LastName FirstName Email Password CreationDate LastAccess Role ConfirmationToken ResetToken ResetAt RememberToken
Orders	ID Client (ID utilisateur) Products (ID des produits en format JSON) Status CreationDate CloseDate PayementMode TotalPrice Address
Products	ID Name Description Editor RecommendedAge * Image
ProductsMeta	ID (product ID) Quantity Sells Price

* comporte une faute d'orthographe qui a été détectée trop tard et n'a pas été corrigée pour ne pas provoquer d'erreur dans le code en cas d'oubli de modification dans une des nombreuses requêtes SQL.

Dans la table « Orders », il a été décidé de stocker l'identifiant des produits sous format JSON de tel sorte que : [0] correspond à l'ID, [1] correspond à la quantité demandée par le client, [2] correspond à la quantité « mise dans le colis » par l'administration.

Pour ce qui concerne l'administration nous avons décidé de styliser différemment les pages : en effet le côté front du site (côté clients et utilisateurs) a un aspect enfantin qui plonge les internautes dans l'univers des jouets. Sachant que les parents peuvent aller sur ces sites avec leurs enfants, nous voulions donner envie aux enfants d'obtenir des jouets pour influencer sur leurs parents. Au contraire

l'administration reflète le côté business, très commercial et professionnel de la gestion : en conséquence nous avons opté pour un design sobre et épuré.

Pour tester le projet :

Pour que vous puissiez tester le projet nous vous fournissons un compte administrateur et un compte utilisateur (fournis dans le tableau ci-dessous). De plus plus une dizaine de produits sont enregistrés ainsi que 14 commandes dans différents états (payés, non-validés, fermées). Des comptes utilisateurs sont également présents dans différents stades (non-confirmés, mot de passe réinitialisé...).

Comptes	E-mail / Mot de passe
Utilisateur	user@demo.com cvtic_UE_L204_Mp
Administrateur	admin@demo.com cvtic_adMin_UE_L204_Mp

Capture d'écran de notre projet :



Page panier : le panier est vide

Mon panier

Votre panier comporte 1 article

Une

Description du produit:
Découvrez le super jeu du QND 10

Quantité : 1

Total : 0 €

Choisir mon moyen de paiement

Carte bancaire Paypal

Informations de livraison

Pays : France

Ville : Ville de livraison

Code postal : Code postal

Adresse : Adresse de livraison

Confirmer et payer

A propos de JueTopia
Soyez le premier à découvrir les jeux de JueTopia. Nous sommes une entreprise innovante et nous offrons une large sélection de jeux pour enfants de tout âge.

Liens Rapides
Accueil Produits Contact A propos

Contactez-nous
Adresse: Ville, Pays
info@jue-topia.com
001 234 567 890

© 2021 JueTopia - Tous droits réservés

Page panier : le panier comporte un article

Bonjour Aymeric [Déconnexion](#)

Changer votre mot de passe

Changer le mot de passe

Confirmer le mot de passe

Confirmer le mot de passe

Changer mon mot de passe

A propos de JueTopia
Soyez le premier à découvrir les jeux de JueTopia. Nous sommes une entreprise innovante et nous offrons une large sélection de jeux pour enfants de tout âge.

Liens Rapides
Accueil Produits Contact A propos

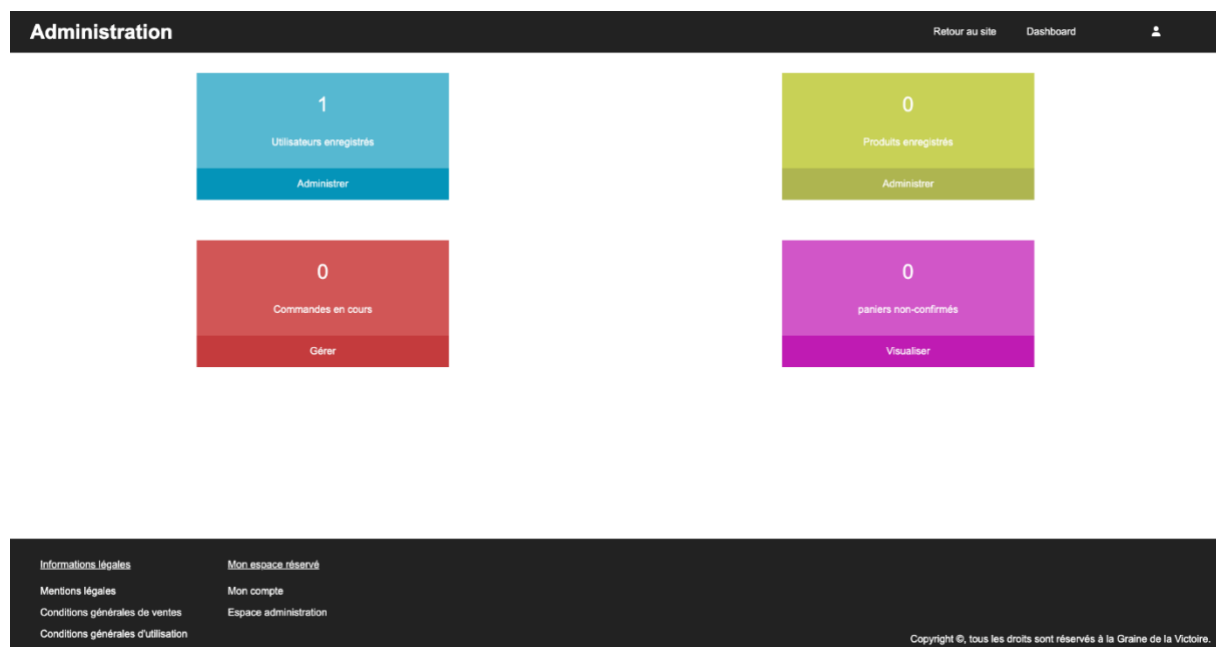
Contactez-nous
Adresse: Ville, Pays
info@jue-topia.com
001 234 567 890

© 2021 JueTopia - Tous droits réservés

Page du compte utilisateur



Page d'accueil : l'espace blanc sous le menu de navigation correspond au slider qui n'est pas pris en compte par le plugin de capture d'écran qui affiche une zone blanche.



Page d'accueil du panel d'administration

















Administration

Retour au siteDashboard

Ajouter un produit

Show 10 entries

Search:

Numéro d'identification	Nom	Editeur	Prix (€)	Quantité en stock	Actions
31	Chiot télécommander - Chien Robot - Électronique	Robocop	46	50	 
32	UNO - Jeu de société, Jeu de cartes pour enfants e	Uno	8	50	 
33	Jenga, Jeu de voyage branlante en bois pour Enfant	Jenga	13	50	 
34	Dujardin - Tu ris Tu perds - Jeu de société - Jeu	Dujardin	27	50	 
35	Hasbro Puissance 4, Jeu de Societe de strategie po	Puissance 4	11	50	 
36	Jouet Bébé - Cube apprentissage - Trieur de formes	Bebe	27	50	 
37	Jeu éducatif - Jeu éveil - Apprendre les animaux	Educ	25	50	 
38	Véhicule construction - Télécommander - Voiture mi	Construction	22	50	 

Showing 1 to 8 of 8 entries

Previous1Next

[Informations légales](#)

[Mon espace réservé](#)

[Mentions légales](#)

[Mon compte](#)

[Espace administration](#)

Copyright ©, tous les droits sont réservés à la Graine de la Victoire.

Page de liste des produits dans le panel d'administration

ue204-php-projectaymeric

Current File

Project

ue204-php-project > controllers > ProductsController.php

```
194 * @return array<bool>
195 */
196 2 usages aymeric *
197 public function getProductById(int $id): array<bool> {
198     // Search product
199     $query = $this->db->prepare( query: "SELECT * FROM products WHERE id = :id");
200     $query->bindParam( param: ':id', &var: $id);
201     $query->execute();
202     $product = $query->fetch( mode: PDO::FETCH_ASSOC);
203
204     // Product found
205     if ($product) {
206         // Search meta
207         $query = $this->db->prepare( query: "SELECT * FROM productsMeta WHERE id = :id");
208         $query->bindParam( param: ':id', &var: $id);
209         $query->execute();
210         $meta = $query->fetch( mode: PDO::FETCH_ASSOC);
211
212         // Add price, quantity and sells to product array
213         $product['price'] = $meta['price'];
214         $product['quantity'] = $meta['quantity'];
215         $product['sells'] = $meta['sells'];
216     }
217     return $product;
218 }
219 /**
220 */
```

PHP: 8.2

tabninePro

301:63

LF

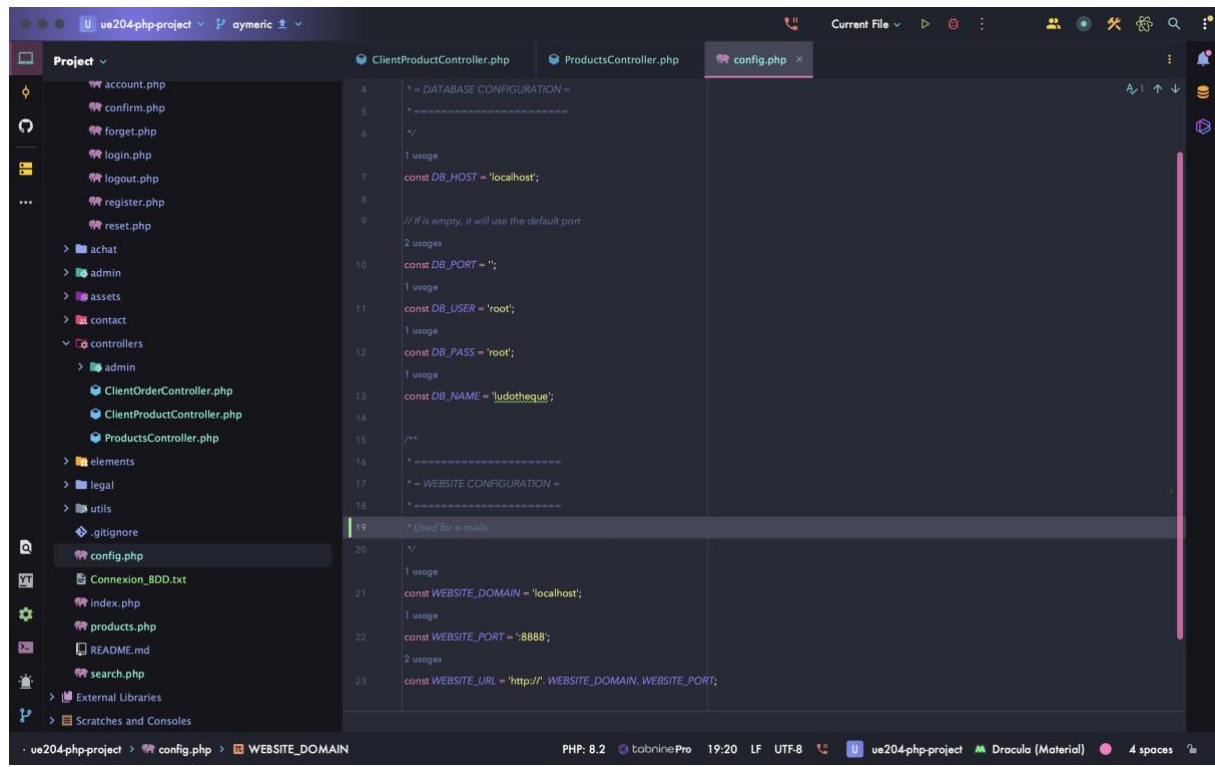
UTF-8

ue204-php-project

Dracula (Material)

4 spaces

Exemple de code dans le ProductsController.php



The screenshot shows a code editor with a dark theme. The left sidebar displays a project structure with folders like 'achat', 'admin', 'assets', 'contact', 'controllers', 'elements', 'legal', 'utils', and files like 'config.php', 'Connexion_BDD.txt', 'index.php', 'products.php', 'README.md', and 'search.php'. The main editor area shows the 'config.php' file with the following content:

```
4  * = DATABASE CONFIGURATION =  
5  * =====  
6  */  
7  1 usage  
8  const DB_HOST = 'localhost';  
9  // If is empty, it will use the default port  
10 2 usages  
11 const DB_PORT = '';  
12 1 usage  
13 const DB_USER = 'root';  
14 1 usage  
15 const DB_PASS = 'root';  
16 1 usage  
17 const DB_NAME = 'ludotheque';  
18 /**  
19 * =====  
20 * = WEBSITE CONFIGURATION =  
21 * =====  
22 1 usage  
23 const WEBSITE_DOMAIN = 'localhost';  
24 1 usage  
25 const WEBSITE_PORT = '8888';  
26 2 usages  
27 const WEBSITE_URL = 'http://'. WEBSITE_DOMAIN. WEBSITE_PORT;
```

The status bar at the bottom indicates the project is 'ue204-php-project', the file is 'config.php', and the current line is 19. The status bar also shows 'PHP: 8.2', 'tabnine Pro', '19:20', 'LF', 'UTF-8', 'ue204-php-project', 'Dracula (Material)', and '4 spaces'.

Fichier de configuration PHP pour le projet