

Rapport Projet HLIN511

HENRIKSEN LAREZ Leif, SIMIONE Jeremy

Décembre 2019

Table des matières

1	Introduction	2
2	Outils	2
2.1	Frontend	2
2.2	Backend	2
2.3	Base de données	2
3	Liste des fonctionnalités	3
3.1	Login	3
3.2	Rôles	3
3.3	Tables	3
3.4	Carte	3
4	Schéma de modélisation	4
5	Conclusion	4

1 Introduction

Dans ce rapport, nous allons présenter notre projet du module HLIN511. En premier lieu nous allons parler des différents outils que nous avons utilisés pour réaliser notre projet, ensuite nous allons expliciter les fonctionnalités que nous avons implémentées, enfin, en dernier lieu, nous montrerons un schéma de modélisation de la base de données et de la conclusion du projet.

2 Outils

Pour chaque situation nous avons utilisé les outils suivants :

2.1 Frontend

JavaScript :

Nous avons utilisé Javascript pour trier les tables suivant la colonne choisie par l'utilisateur, pour faire des requêtes asynchrones avec AJAX qui ont été très utiles pour réaliser un auto-complete dans un formulaire ainsi que pour la réalisation du système de notes et enfin pour gérer la carte des événements.

Bootstrap :

Nous avons choisi d'utiliser le framework Bootstrap pour la partie design du site. Ce framework nous a été très utile car il est automatiquement adapté pour les mobiles (responsive). Son utilisation se fait via des attributs prédéfinis (i.e des classes prédéfinies) à mettre en place dans les balises html.

2.2 Backend

PHP :

L'utilisation de PHP pour ce projet a été indispensable, c'est grâce à ce langage que nous pouvons effectuer la validation des différents formulaires, la création de formulaires dynamiques, la connexion à la base de données en POO afin d'effectuer différentes manipulations.

2.3 Base de données

MySQL :

La base de données utilisée pour ce projet est stockée sur notre serveur qui contient une application Web de gestion de base de données nommée "PHP-MYADMIN" et qui fonctionne sous MYSQL. Cette application est très simple d'utilisation et nous a facilement permis de créer notre bases, nos tables, exécuter des requêtes... Nous avons créé une classe base de données afin de ne pas avoir à chaque fois à réécrire le code de connexion à la base.

3 Liste des fonctionnalités

3.1 Login

Le login est nécessaire pour se connecter au site et pour s'inscrire aux événements. Il utilise un formulaire simple qui contient le nom d'utilisateur et son mot de passe et qui va vérifier grâce à un script PHP l'exactitude des informations dans la base de données et qui si les renseignements sont correctes connecte l'utilisateur au site et le redirige sur la page d'accueil.

3.2 Rôles

Pour réaliser le projet les consignes étaient de réaliser trois rôles distincts à savoir :

Un rôle utilisateur

Un rôle contributeur

Un rôle administrateur

Nous avons réussi à implémenter ces différents rôles grâce à l'ajout d'un attribut correspondant au type d'utilisateur dans la table de nos utilisateurs. Nous avons choisi cette solution car elle s'avérait être la plus simple, en effet elle nous a évité de faire des requêtes complexes car pas besoin de faire une quelconque jointure pour savoir le rôle de l'utilisateur. Nous avons aussi créé une classe PHP permettant de stocker les informations relatives à l'utilisateur en cours et qui contient différentes méthodes propre à chaque type d'utilisateur comme par exemple l'affichage d'une barre de navigation différente ou encore l'inscription ou la suppression d'événements.

3.3 Tables

Nous avons aussi réalisé une classe "table" en PHP qui permet de créer des tables génériques d'après une requête, et qui contient des méthodes d'affichage des tables.

3.4 Carte

Nous avons aussi effectué un affichage graphique des événements sur une carte Openlayers, cet affichage est effectué côté client en Javascript. L'utilisateur peut dérouler une liste d'événements et sélectionner en cochant une case l'événement qu'il veut faire apparaître sur la carte. La mise à jour de la liste des événements et des positions associées sur la page de la carte est mise à jour automatiquement à chaque fois qu'elle est lancée grâce à une fonction qui encode au format JSON dans un fichier les données de la table SQL correspondante aux différents événements.

4 Schéma de modélisation

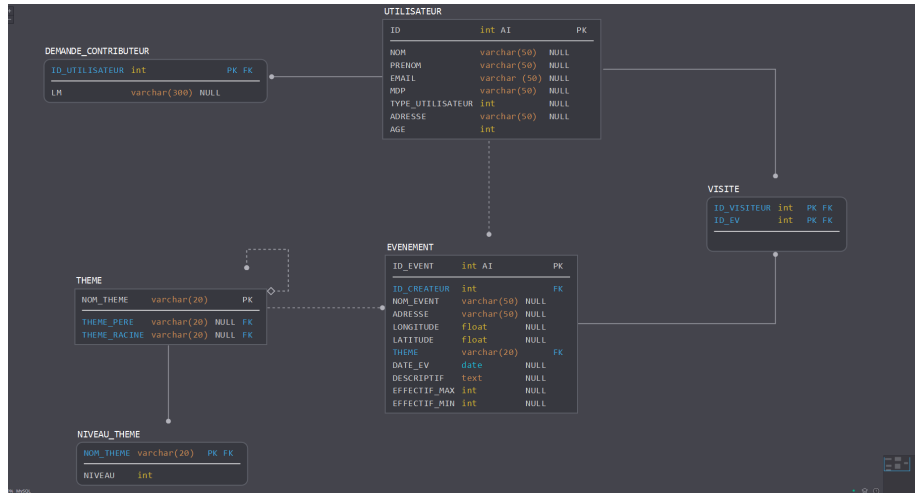


FIGURE 1 – Un modèle entité-association de la base de données

5 Conclusion

Dans ce projet nous avons appris à gérer des bases de données avec PHP, utiliser un serveur, utiliser des frameworks comme Bootstrap, créer des bases de données. Nous avons réussi à implémenter toutes les fonctionnalités du projet mais nous avons aussi été faces à des difficultés pendant ce projet comme par exemple pour créer des formulaires dynamiques ou pour générer un fichier JSON automatiquement que nous avons pu surmonter grâce à la recherche de documentation.