
Rapport de projet WEB

AnnonclIE

04/03/2020

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
ENJEUX DU PROJET	3
ELABORATION DU SITE	4
ANALYSE DES BESOINS	4
CONCEPTION DU SITE	5
UTILISATION DU FRAMEWORK CODEIGNITER	6
ORGANISATION INTERNE	8
RÉPARTITION DES RÔLES	8
OUTIL DE GESTION DE PROJET	8
DIFFICULTÉS RENCONTRÉES ET SOLUTIONS	9
APPRENTISSAGE DE CODEIGNITER	9
ELABORATION DU PÉRIMÈTRE DU PROJET	9
GESTION DU TEMPS DE DÉVELOPPEMENT	10
BILAN	11

1. INTRODUCTION

Dans le cadre de notre cours de Web, un projet devait être réalisé pour appliquer les connaissances acquises et les technologies utilisées dans le monde du web. Nous nous sommes donc intéressés au développement d'une plateforme d'annonce à destination des élèves de l'ENSIIE.

Ce document a pour objectif de présenter les enjeux de notre projet et d'expliquer l'approche mise en place. Il expliquera notamment comment notre travail a pu être organisé tout au long du projet. Les difficultés rencontrées ainsi que les solutions adoptées seront explicitées.

2. ENJEUX DU PROJET

Les IIEs reçoivent quotidiennement dans leur messagerie des annonces d'offres, de demandes, d'événements, de cours particuliers, etc. Cependant, au vu du nombre conséquent de messages, les élèves ont tendance à ne plus consulter leurs boîtes mails et ratent plusieurs opportunités pouvant les intéresser.

Notre solution **AnnoncIIE** consiste à proposer une plateforme unique à destination des IIEs pour la consultation et la publication d'annonces. En mettant en place une telle plateforme avec un design simple et ergonomique, la lisibilité de ces annonces sera améliorée.

3. ELABORATION DU SITE

3.1. ANALYSE DES BESOINS

L'analyse des besoins a permis de lister ci-dessous les fonctionnalités de **AnnoncIE** réparties au fonction du rôle d'un utilisateur:

Utilisateur	Administrateur
<ul style="list-style-type: none">- Créer un compte utilisateur- Se connecter à un compte- Modifier les informations personnelles (nom, prénom, pseudo, mot de passe)- Créer une annonce- Consulter le détail d'une annonce- Consulter l'ensemble des annonces de la plateforme- Modifier une annonce- Supprimer une annonce- Filtrer les annonces par saisie textuelle- Filtrer les prix des annonces- Réinitialiser les filtres- Signaler une annonce	<ul style="list-style-type: none">- Gérer les droits de publication d'un utilisateur- Réinitialiser le nombre de signaux d'un utilisateur- Supprimer un compte utilisateur- Attribuer les droits d'administration à un utilisateur- Créer une catégorie- Modifier une catégorie- Supprimer une catégorie

On note que l'administrateur dispose de plusieurs fonctionnalités permettant de gérer les informations circulant dans **AnnoncIE**.

De plus, étant donné qu'il est aussi un utilisateur, il hérite de toutes les fonctionnalités de celui-ci.

3.2. CONCEPTION DU SITE

Le site présente tous les éléments suivant :

Accueil : une page d'accueil permettant de lister toutes les annonces publiées (par date de publication la plus récente)

Barre de menu : Elle dispose d'un bouton d'ajout permettant d'accéder facilement à la création d'une nouvelle annonce.

Un menu pour rediriger l'utilisateur vers son profil ou se déconnecter.

Un menu pour lister toutes les annonces du site, les annonces de l'utilisateur et d'en créer une nouvelle.

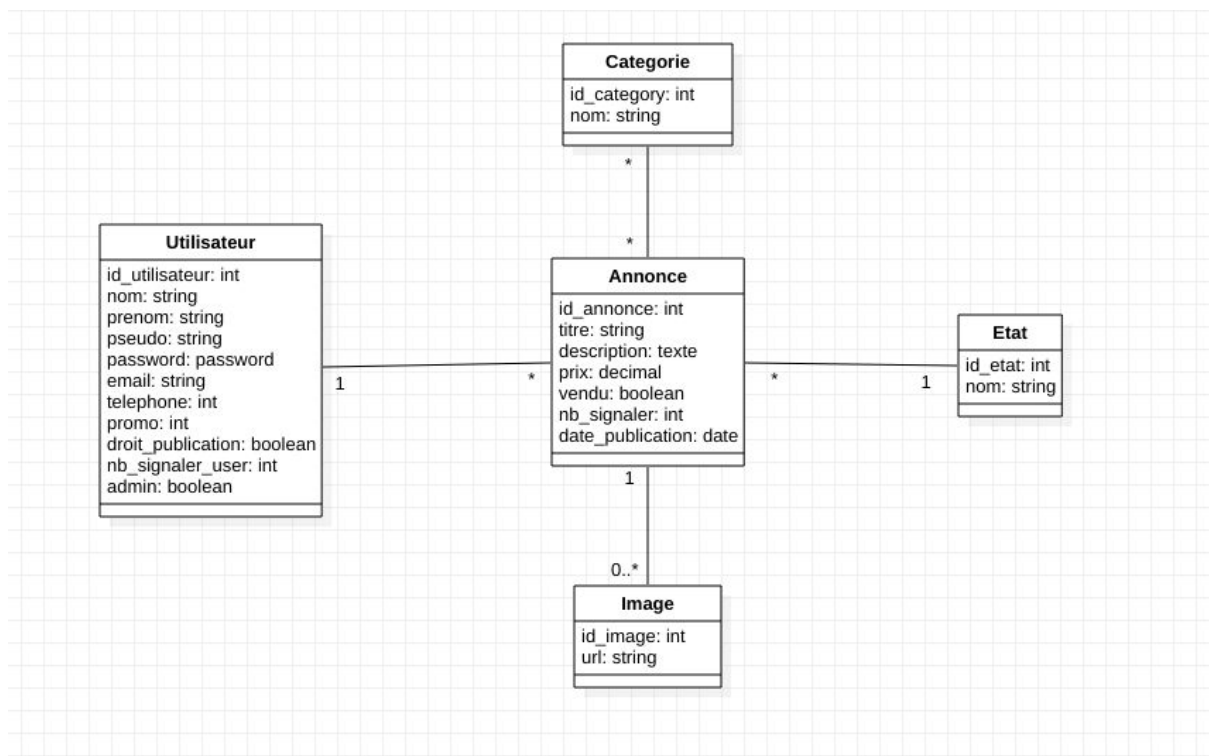
Un menu vers la page "*A propos*" décrivant les enjeux du site.

Un menu dédié à l'administrateur pour gérer les utilisateurs, les annonces ainsi que les catégories.

Barre de recherche : permettant de filtrer les annonces par saisie textuelle par prix et par catégorie.

Bouton de signalement : pour signaler les annonces ne respectant pas les termes et les conditions de **AnnoncIIE**.

Concernant la conception des entités gérées par la plateforme **AnnoncIIE**, le diagramme de classe ci-dessous présente les relations entre les différentes entités :



On note que ce diagramme de classes représente le modèle conceptuel de la base de données.

3.3. UTILISATION DU FRAMEWORK CODEIGNITER

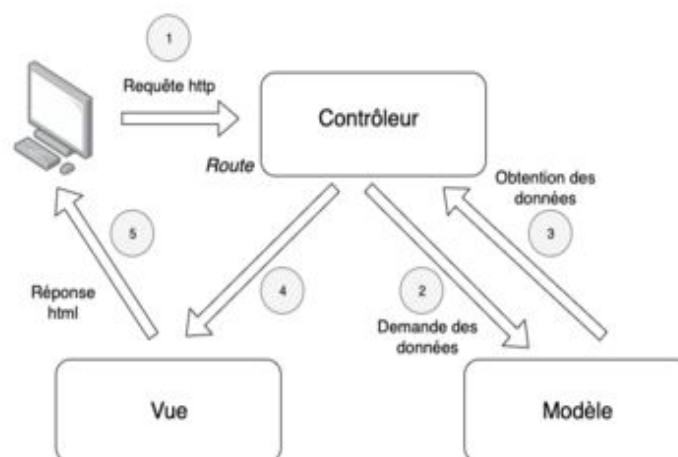
CodeIgniter est un framework PHP permettant de développer des applications à l'aide d'un ensemble de bibliothèques. En fournissant un ensemble de bibliothèques pour les tâches habituellement nécessaires, il permet de développer des projets beaucoup plus rapidement. CodeIgniter permet donc de se focaliser sur la créativité en minimisant la quantité de code nécessaire pour réaliser une tâche donnée.

L'architecture de CodeIgniter est basée sur le patron de conception MVC (modèle, vue contrôleur) permettant de mieux structurer le code et de le séparer en 3 couches distinctes :

- ❖ **Le modèle** : définit les données utilisées par l'application. En effet, c'est ici que le lien se fera avec la base de données, qui pourront être mises à jour dans le contrôleur et affichées au niveau de la vue.

- ❖ **La vue** : définit la façon dont les informations seront affichées à l'écran. C'est ici, au niveau de l'interface utilisateur, que les données récupérées par le modèle sont utilisées afin de les présenter à l'utilisateur.
- ❖ **Le contrôleur** : Dans le contrôleur, nous retrouvons toute la logique métier. En effet, lorsque l'utilisateur interagit avec la vue, la requête est traitée par le contrôleur. Il fonctionne comme un "*listener*", c'est-à-dire qu'il attend que l'utilisateur interagisse avec la vue pour en récupérer la requête.

Le schéma ci-dessous représente l'architecture MVC du framework Codeigniter.



4. ORGANISATION INTERNE

4.1. RÉPARTITION DES RÔLES

Etant donné la durée du projet et la date limite du livrable, nous avons considéré qu'il n'était pas nécessaire d'avoir une répartition particulière de nos rôles au sein du groupe.

Cependant, chacun d'entre nous a pu adopter une attitude d'un chef de projet :

- ❖ Frescinel BART a géré le côté management du projet. Il a fixé les objectifs et donner des directives claires et précises à ses collaborateurs. De plus, il a été à leur écoute et a pu faire confiance et valoriser leurs compétences et leurs performances.
- ❖ Mehdi ABDALLAOUI a géré le côté organisation et planification du projet. Il a planifié correctement le projet et a géré l'organisation des tâches. Il a été à l'initiative de l'utilisation d'un outil de gestion de projet, Trello.
- ❖ Radouane ELBISSIS a géré le côté créativité et ingéniosité. Il a été créatif, ingénieux et a su sortir du cadre pour s'inspirer de nouvelles idées et trouver des solutions aux différents problèmes rencontrés.

Nous avons également tenu tous les trois le rôle de développeur et participé aux développements des fonctionnalités de **AnnoncIE**.

4.2. OUTIL DE GESTION DE PROJET

L'outil Trello avait été choisi comme étant l'outil de gestion de notre projet. Cette outil repose sur une organisation sous forme de liste de cartes, chacune représentant des tâches. Cependant, en vue de l'importante consacrée aux développement des tâches et aux résolutions des problèmes, l'outil Trello n'a pas été mis à jour régulièrement. Les discussions en interne ont permis de prendre la décision de nous s'abstenir de cette outil.

Pour assurer le suivi de notre projet, nous avons utilisé notre outil de communication, Discord. Malgré que l'outil n'est pas adapté pour la gestion d'un projet, il nous a permis de nous répartir les tâches simplement et de suivre l'avancée du projet.

A l'avenir, nous essayerons d'insister sur l'importance des outils de gestion de projet dédiés tels que Trello et leurs utilisations régulières au cours d'un projet.

5. DIFFICULTÉS RENCONTRÉES ET SOLUTIONS

5.1. APPRENTISSAGE DE CODEIGNITER

Les problématiques rencontrées généralement dans le développement web est le manque de bibliothèques pour faciliter le développement. C'est pourquoi l'utilisation d'un framework php tel que CodeIgniter nous a permis de faciliter l'implémentation des fonctionnalités. Cependant, certains collaborateurs de notre groupe n'avaient jamais pris en main ce framework :

- Mehdi ABDALLAOUI : Il n'avait jamais pris en main CodeIgniter. Il a donc passé 4 jours à se former sur le framework à l'aide des tutoriels disponibles sur internet.
- Radouane ELBISSIS : Il n'avait jamais utilisé CodeIgniter mais avait déjà pris en main un autre framework MVC, Symfony. Il a pu passer quelques heures à se familiariser avec la syntaxe et les bibliothèques proposées.
- Frescinel BART : Il avait déjà réalisé des projets web avec CodeIgniter. Son rôle a été donc d'assurer que ses collaborateurs utilisent les bonnes pratiques de développement du framework.

5.2. ELABORATION DU PÉRIMÈTRE DU PROJET

Développer une plateforme d'annonce demande une certaine organisation des fonctionnalités à implémenter. En listant toutes les fonctionnalités souhaitées d'**AnnoncIIE**, nous nous sommes rendu compte que leurs implémentations pourraient retarder la livraison du projet.

C'est pourquoi nous avons décidé de donner les priorités suivantes aux fonctionnalités : «haute», «moyenne», «bonus». Cette catégorisation nous a permis de développer les fonctionnalités prioritaires afin d'établir une première version de **AnnoncIIE** avant d'ajouter les fonctionnalités bonus.

5.3. GESTION DU TEMPS DE DÉVELOPPEMENT

La gestion du temps a été l'une de nos difficultés principales. En effet, l'apprentissage d'un framework pour certains collaborateurs et la prise en main de l'architecture initial du projet nous ont retardé dans le développement des fonctionnalités. Les décisions concernant les priorités données aux fonctionnalités ont pris du temps également.

Nous avons donc décidé d'établir les objectifs suivants pour le bon déroulement du projet :

- Ne pas dépasser plus d'une demi-journée à résoudre un problème.
- Déléguer les fonctionnalités qui nous semblent difficiles à implémenter aux collaborateurs.
- Informer au sein du groupe les erreurs rencontrées lors de l'implémentation d'une fonctionnalité afin de débloquent le problème.
- Consulter régulièrement les commits réalisés et les modifications apportées au code sur la plateforme Github.
- Réaliser des tests afin de ne pas oublier des cas particuliers.

Concernant les tests unitaires, nous avons rencontré des problèmes lors de l'implémentation avec le framework CodeIgniter. Les formations proposées sur internet n'ont pas permis de développer des tests unitaires fonctionnels.

BILAN

La plateforme **AnnoncIIE** a été présentée sous une première version contenant les fonctionnalités établies lors de l'analyse des besoins.

Cependant, nous avons manqué du temps pour améliorer certains aspects comme la possibilité à un utilisateur de consulter les annonces sans se connecter et l'action de signaler un utilisateur. La possibilité d'ajouter plusieurs images à une annonce n'a pas été gérée par manque de temps. Si ces aspects sont améliorés, nous pourrions entamer les phases de publications du site.

Le projet pourra être repris à l'avenir. Il pourra contenir les éléments précédents mais aussi distinguer une offre et une demande et ajouter davantage de filtres. La possibilité d'ajouter le paiement en ligne pourra être envisagée.

Etant donné que le site est à destination des élèves de l'ENSIIE, la plateforme pourra récupérer à travers une WebAPI les comptes des utilisateurs de l'ENSIIE. Ainsi, les élèves pourront se connecter avec leurs identifiants de l'école.

Ce projet nous a permis d'appliquer les connaissances acquises dans le web mais également adopter des attitudes (chef de projets, développeur,...) qui nous serviront dans nos futurs projets.