

PROJET PHP : Application WEB

Mikdam Badarou, Alexis Chochina, Emmanuel Deniaux

Table des matières :

Liens du projet :	2
lien en ligne :	2
lien du dépôt GIT :	2
Méthode et logique de travail :	2
Temps de travail :	2
Organisation :	2
Fonctionnalités de l'application web :	3
Caractéristiques de chaque option :	4
Temps de l'épreuve :	4
Nombre de questions :	4
Les propositions à une question :	4
Ajout d'image :	4
Choix graphique :	5
Réflexion :	5
Rendu visuel :	6
Logo :	8
Tableau mise en relation cour & fonctionnalité	8
Conclusion :	10
Conclusion personnelle :	10
Emmanuel Deniaux :	10
Alexis Chochina :	10
Mikdam Badarou :	10

Application Web : Questionnaire

Nous avons travailler en groupe de trois sur le projet PHP. Le sujet était :
“L'application web permet à des professeurs inscrits sur le site de créer des quizz (questionnaires à choix multiples).” Nous avons mis en pratique l'ensemble de ce que nous avons appris durant les cour de Wim, pour réussir ce projet au mieux.

Dans ce rapport il s'agira de vous détailler notre façon de procéder, de vous expliquer en détail les fonctionnalité de l'application. Et enfin de faire le lien entre les connaissances apprises en cour et leurs applications.

Liens du projet :

lien en ligne :

https://dwarves.iut-fbleau.fr/~badarou/WIM_2/Projet/MEA_Quizz/

lien du dépôt GIT :

https://dwarves.iut-fbleau.fr/git/badarou/MEA_Quizz

Méthode et logique de travail :

Temps de travail :

Nous estimons notre temps de travail à une vingtaine d'heures cumulées.
Nous avons commencé notre projet dès l'annonce du sujet. Et nous avons utilisé tout le temps mis à notre disposition pour le finir.

Organisation :

A la mise en ligne du sujet, nous avons commencé à réfléchir aux diverses problématiques de ce travail. Avant que les cours de programmation selon le model MVC soit disponibles, nous avons déjà programmer certains morceaux de notre futur code.
Ensuite nous avons adapté notre code aux modalités de codeIgniter.

Nous avons travailler de concert, et chacun a pu s'appuyer sur les autres pour avancer dans ce projet.

Cependant, d'une façon naturelle, une certaine répartition des tâches s'est faite. Mikdam qui a réussi à s'adapter rapidement à la forme MVC et à CodeIgniter s'est occupé des parties les plus complexes en PHP. Alexis à l'aise avec l'esthétique et l'ergonomie s'est davantage

penché sur cet aspect. Emmanuel s'est concentré sur la modélisation de la base de données, et des autres aspects PHP du projet.

Nous avons utilisé des outils de communication à distance pour optimiser notre travail. Nous nous sommes souvent concertés ensemble lors d'appels visio conférence. La fonctionnalité de partage d'écran de certaines applications nous a été très utile. Nous avons donc composé avec les contraintes imposées les conditions sanitaires actuelles.(Covid 19)

Fonctionnalités de l'application web :

Le site programmé permet à plusieurs types d'utilisateurs d'interagir avec l'application. Parmi ces personnes il y a deux grandes catégories :

- les enseignants
- les élèves

Grâce au site les professeurs peuvent créer des évaluations et les élèves peuvent y répondre.

Parmi les professeurs, on peut trouver ceux déjà inscrits sur la base de données ou pas encore.

Pour le deuxième cas, l'application permet de s'enregistrer en tant qu'enseignant et donc de créer un profil. Cela nécessite d'entrer son nom, son prénom, son adresse mail. A la création d'un compte, un numéro d'enseignant est attribué.

Si le compte est déjà existant la personne peut se connecter et avoir accès à ses quizz déjà existants et leurs résultats. Il peut alors décider d'en créer d'autres ou de fermer certains quizz ouverts.

Un Q.C.M. peut avoir différents statuts :

- fermé
- ouvert
- en création

Lorsqu'un professeur met fin à un quiz, il peut consulter les résultats de ses élèves.

À la création d'un quiz son créateur peut paramétrer plusieurs options :

- le temps de l'épreuve
- le titre de l'épreuve
- le nombre de question de l'épreuve
- l'intitulé de chaque question de l'épreuve
- les propositions de chaque question
- la ou l-es solutions
- ajouter une image à une question

Si un élève veut répondre à un quiz que l'un de ses professeurs a créé. Il doit utiliser l'option de recherche, entrer la clé donnée par son enseignant qui aura été générée par l'application lors de la création du Q.C.M..

Une fois la clé entrée l'élève doit saisir son nom et son prénom. Ce sont avec ces informations que les résultats de l'évaluation paraîtront auprès des enseignants.

L'élève doit répondre à l'ensemble des questions dans le temps imparti. Autrement il lui serait impossible de rendre un travail complet.

Caractéristiques de chaque option :

Temps de l'épreuve :

s'exprime en nombre de minutes

Une épreuve de une heure sera donc une épreuve de 60 minutes

Nombre de questions :

Le nombre de question peut varier entre une question et cent questions

Une épreuve d'une heure peut contenir 30 questions.

Les propositions à une question :

Une question implique au minimum une bonne réponse parmi les choix. Les choix ne peuvent pas comporter que des bonnes réponses. Les propositions sont entrées par le créateur du quiz.

la question "Combien font $2 + 2$?" peut avoir plusieurs proposition : "2", "4", "6" et "8"

Ajout d'image :

/!\Nous n'avons pas eu le temps d'effectuer cette fonctionnalité dans les temps impartie du projet /!

Le créateur d'une question peut y ajouter une image pour illustrer la page.

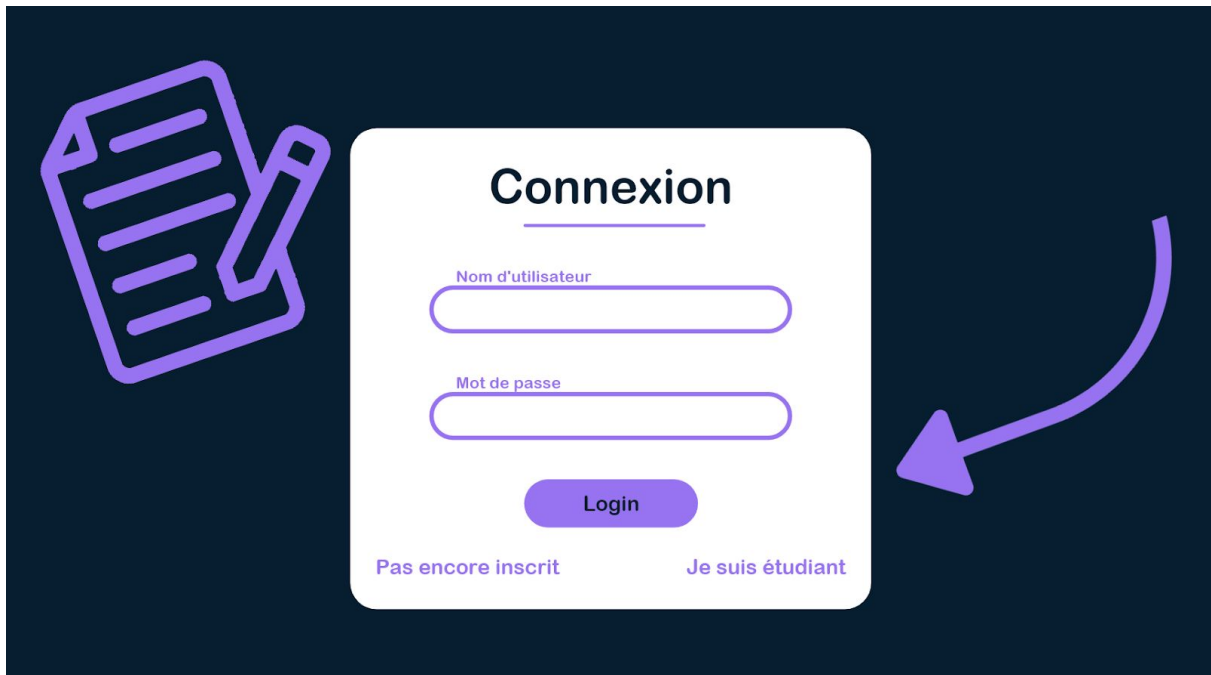
la question "Quelle est la couleur du cheval blanc d'henry IV ?" peut être accompagnée d'une photo du cheval blanc d'Henry IV

Choix graphique :

Réflexion :

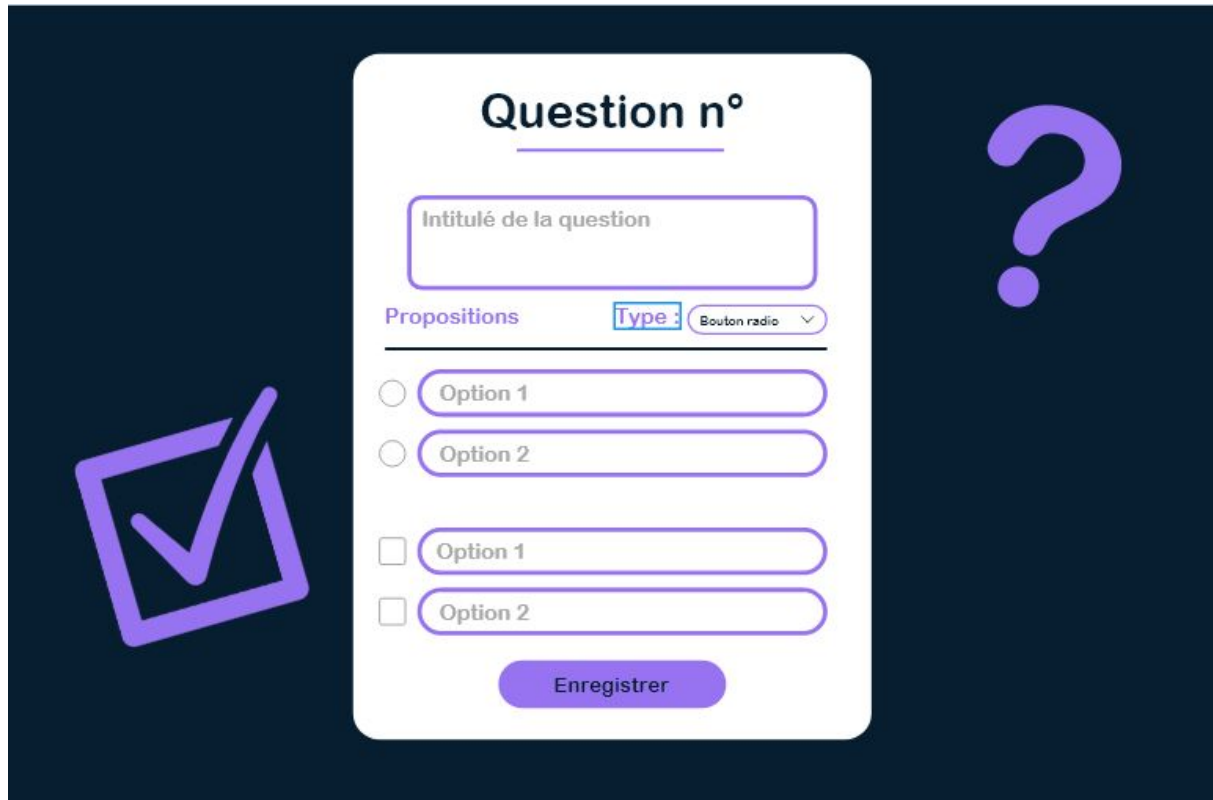
Pour illustrer nos idées de design nous avons fait des aperçus à l'aide d'Adobe XD. Nous avons défini un design de base. Notre objectif a donc été de se rapprocher au plus possible de cet aspect.

Cette image correspond à l'écran d'accueil et la page principale de l'application WEB.



Il s'agit d'un aspect visuel épuré. Avec un fond bleu foncé. Et un violet lilas pour mettre en évidence certain élément.

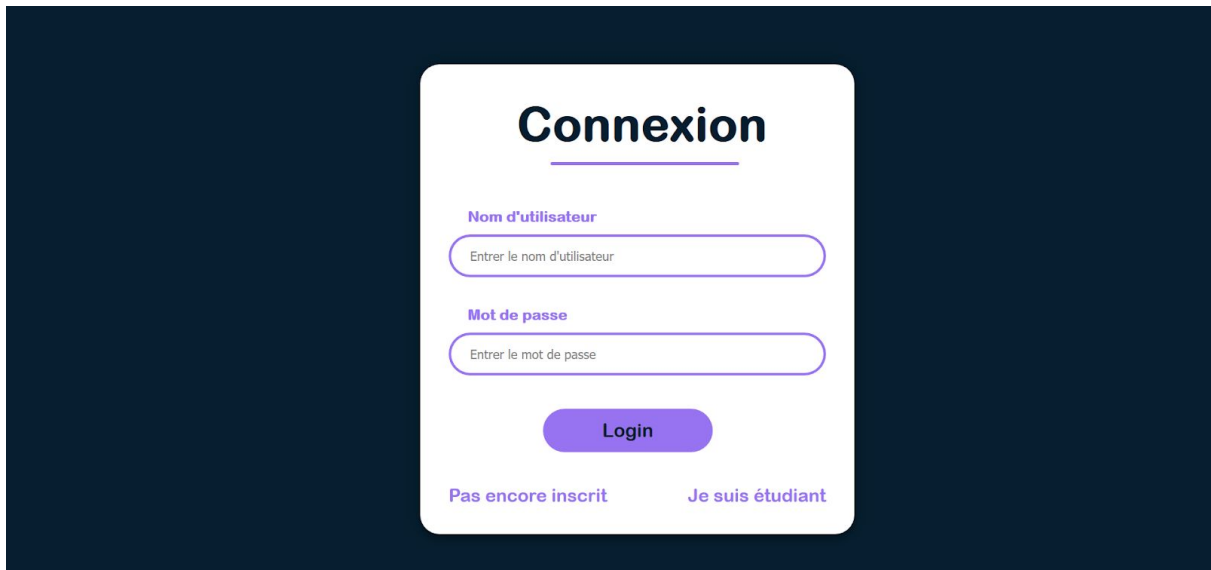
Cette image correspond à notre idée de départ, pour le remplissage des questions par le professeur pour son QCM.



Ce design est l'idée principale que nous avons eu. La réalisation de cette "maquette" est différente de l'aspect final du site. Car cette dernière ne souffre pas des contraintes de la programmation avec CSS.

Nous avons donc réfléchi à nos choix graphiques en passant par l'étape de la conception d'un rendu visuel.

Rendu visuel :

A login form titled "Connexion" centered on a dark blue background. The form is white with rounded corners. It contains two input fields: "Nom d'utilisateur" with placeholder text "Entrez le nom d'utilisateur" and "Mot de passe" with placeholder text "Entrez le mot de passe". Below these is a purple "Login" button. At the bottom, there are two links: "Pas encore inscrit" and "Je suis étudiant".

Connexion

Nom d'utilisateur

Entrez le nom d'utilisateur

Mot de passe

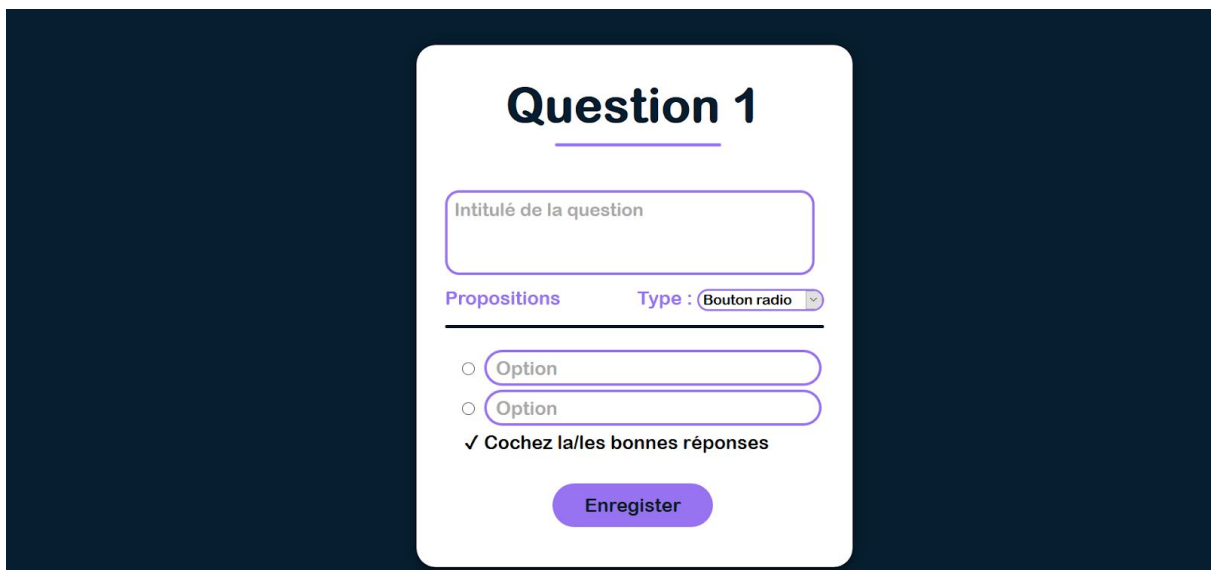
Entrez le mot de passe

Login

Pas encore inscrit Je suis étudiant

Le rendu final avec le CSS correspond en grande partie à ce que nous souhaitons. Nous avons respecté nos attentes. Cependant nous n'avons pas réussi à implémenter les images à gauche et à droite de l'écran de connexion sans que cela nous pose d'autre soucis. Nous avons donc décidé de ne pas les ajouter.

Ceci est le visuel de la création de question par le professeur.

A form titled "Question 1" for creating a question. It has a white background with rounded corners on a dark blue background. It includes a text input for "Intitulé de la question", a "Propositions" section with two radio buttons and "Option" labels, a "Type" dropdown menu set to "Bouton radio", a checkbox for "Cochez la/les bonnes réponses", and an "Enregister" button.

Question 1

Intitulé de la question

Propositions Type : Bouton radio

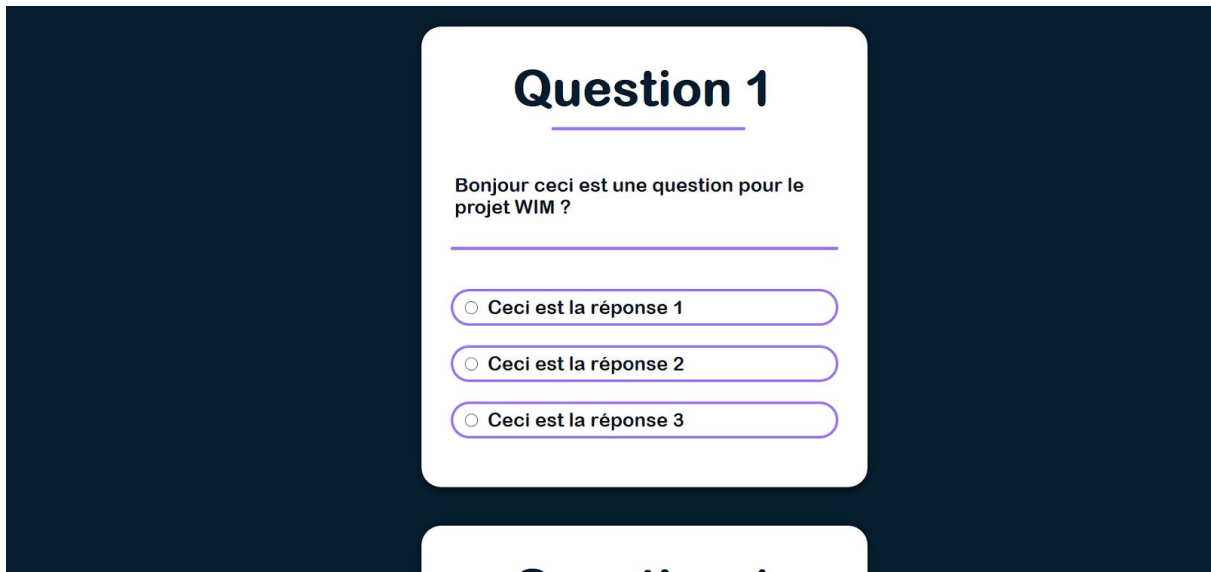
☐ Option

☐ Option

✓ Cochez la/les bonnes réponses

Enregister

Ceci est le visuel, du point de vu élève lorsqu'il répond à une question.



Question 1

Bonjour ceci est une question pour le projet WIM ?

☐ Ceci est la réponse 1

☐ Ceci est la réponse 2

☐ Ceci est la réponse 3

Logo :

Nous avons travaillé l'aspect graphique du logo également. Nous avons retenu deux versions.

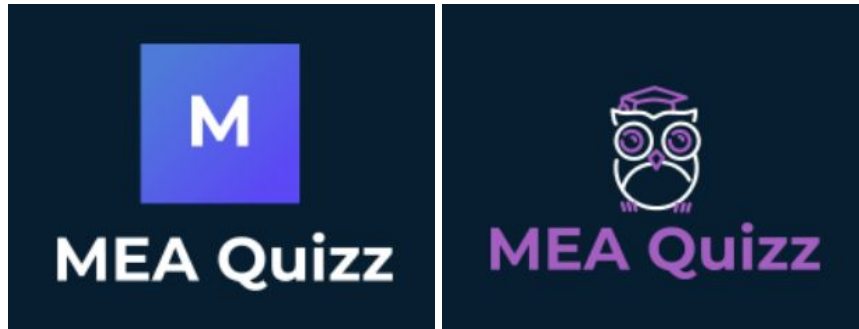


Tableau mise en relation cour & fonctionnalité

Fonctionnalité de l'application	Notions vues en cours
Connexion à un compte Professeur	Notion de sessions et de COOKIES & SESSION
Ajouter des options aux QCM	Formulaire avec la méthode _POST

Ajouter des informations (quizz, compte...)	Gestion des requêtes de BDD
Mise en sécurité des mots de passe	Fonction de hachage
Aspect Graphique	CSS
Gestion de vérification formulaire	JavaScript

Conclusion :

Ce projet reflète très bien une des éventuelles futures missions qui nous seront confiées dans le monde professionnel. Répondre à un cahier des charges, pouvoir faire preuves d'initiative dans l'ergonomie et le mode d'utilisation, travailler de façon coordonnée et en équipe, sont des aspects essentiels que nous avons développés au cours de ce projet. L'organisation a été primordiale tout au long de cet exercice. Il a dû être accompagné d'une bonne communication.

Conclusion personnelle :

Emmanuel Deniaux :

Le travail d'équipe s'est très bien déroulée. Nous avons tous été acteurs de ce projet. Ce travail implique de réels enjeux. Cela nous a apporté l'aperçu d'une expérience professionnelle.

Alexis Chochina :

J'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet. Le domaine du web me passionne et cela m'a permis de développer mes compétences dans ce domaine. De plus ce travail en équipe s'est très bien déroulé, j'en ai tiré beaucoup d'expérience.

Mikdam Badarou :

Ce projet en PHP m'a été très bénéfique. Il a permis d'améliorer mes qualités de programmeur. Cela m'a également apporter plus d'expérience dans un travail en équipe et dans la communication avec cette même équipe.