

PROJET INFORMATIQUE PSI

Aurore DAUPHIN
Mouhamed SEYDI



COLLEGIUM
Sciences & Techniques
Orléans - Bourges - Chartres



Sommaire

1	Introduction	3
2	Présentation du projet	4
2.1	Expression des besoins	

2.2	But et objectifs	
2.3	Références des ressources Web et bibliographies	
2.4	Outils et environnements utilisés (AGL, frameworks, etc.)	
3	Conduite du projet	5
3.1	Découpage du domaine d'étude en processus	
3.2	Répartition des tâches entre les membres du groupe	
3.3	Planning (prévisionnel et effectif)	
4	Spécifications fonctionnelles de la solution retenue	6
4.1	Modélisation conceptuelle des données	
5	Spécifications techniques et programmation de la solution retenue	9
5.1	Modélisation logique de données	9
5.2	Diagramme de cas d'utilisation	12
5.3	Script création de la base de donnée (<i>extrait</i>)	13
5.4	Architecture de l'application	13
5.5	Principe ergonomique	16
5.6	Spécification des jeux d'essai	17
6	Bilan et conclusion	18
6.1	Aurore DAUPHIN	18
6.2	Mouhamed SEYDI	19
1	Introduction	

Pour ce projet de Programmation des Systèmes d'Information. Notre mission est la suite du projet du premier semestre qui consistait en une partie analyse, et maquetage. Cette fois si, nous devons mettre en application notre travail initial et créer l'application web proprement dite. Pour se faire nous devons utiliser le frameworks PHP Symfony 2, qui est une boîte à outils de composants logiciels pour créer la structure d'une application, ainsi que ses grandes lignes, mais également organiser le code.

Nous avons également réalisé une partie Base de Données, dans le but de l'intégrer au site web, qui contiendra alors du PHP, et qui deviendra de ce fait dynamique. Pour ce faire, nous avons, à partir des différents MCD, généré les MLDR associés, puis dans la continuité le script MySQL qui en découle.

2 Présentation du projet

2.1 Expression des besoins

Le périmètre d'étude inclut les domaines d'activités de l'association suivants :
La gestion de la pré-saison et l'édition des maquettes de flyers.
La gestion des inscriptions des adhérents aux cours de danse incluant l'adhésion à l'association.
La gestion des inscriptions aux stages organisés par l'association et les soirées.
Ceci est la deuxième partie du projet et qui consiste en la réalisation du système (proposé au premier semestre) sous la forme d'un site web responsive en PHP

2.2 But et objectifs

Suite à l'analyse et la conception du Système de Gestion d'une Association de danse, il vous est demandé de développer une application Web concrétisant la solution retenue.

2.3 Références des ressources Web et bibliographies

Les sites Web :

Open Classroom Symfony
www.w3schools.com
getbootstrap.com
Symfony.com
stackoverflow.com

Les tutoriels :

Bootsrtap de WebAcappellaTuto, Coder's Guide,
Symfony de DevAndClick

2.4 Outils et environnements utilisés (AGL, framwork, etc.)

Logiciels utilisés :

Win'Design 14.1.2	Photoshop 7.0
HTML 5	CSS 3
Notepad++	Sublimtext
Opéra	Google Chrome
Firefox	Bootsrtap
Wamp	Git
Symfony	Open Office
netbeans	

Pour les tests du site : Opera, Internet explorer 11, Chrome et Firefox.

3 Conduite du projet

3.1 Découpage du domaine d'étude en processus

Nous avons décidé de découper le domaine d'étude en deux processus principaux, pour deux membres de groupe, le premier englobe tout ce qui touche à Symfony, et le deuxième regroupe tout le reste.

3.2 Répartition des tâches entre les membres du groupe

Nous avons décidé de nous répartir les tâches, en suivant nos domaines de compétences de chacun, Mouhamed a eu à sa charge la réalisation de la programmation en Symfony et Aurore, la responsivité du site, les diagrammes et la base de donnée.

3.3 Planning (prévisionnel et effectif)

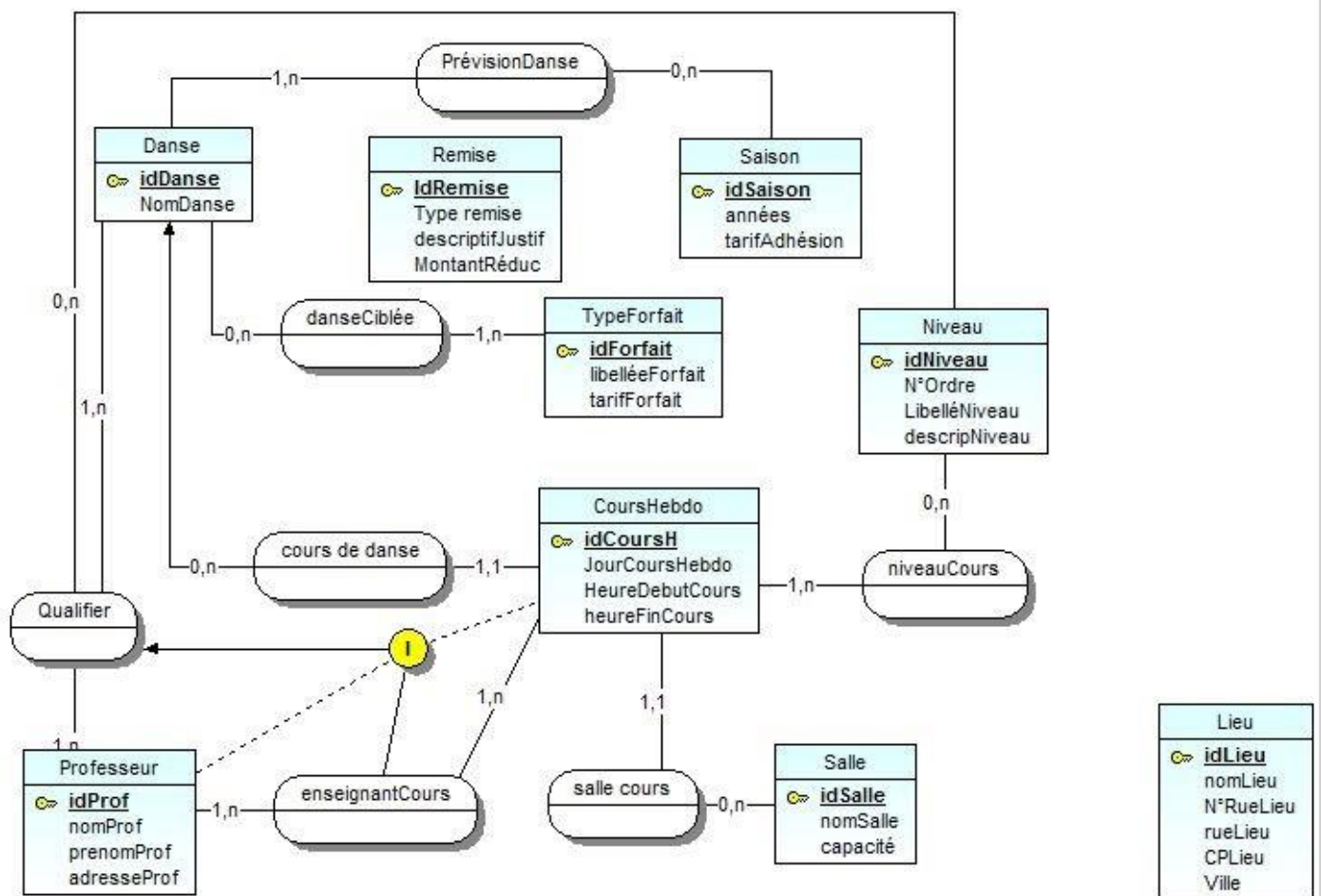
Quand	Qui	Fait	A faire	Prochaine date convenu
05/01/16	Groupe		Autoformation Symfony et bootstrap	février
Février	Groupe	Correction du MCD	Autoformation Symfony et bootstrap	02/02/16
02/02/16	Groupe	Point sur les avancements des autoformations, mise en avants des difficultés, décision du MCD à adopter	Continuer les autoformations, mise au propre du MCD adopté	02/03/16
01/03/16	Mickaël	Démission de la formation	Récupérer toutes les informations et documents utile à la suite du projet	
02/03/16	Mouhamed	Commencer la création sous Symfony	Symfony	10/03/16
	Aurore	réalisation des MCD finaux, génération du MLDR et des scripts PHP	Créer le jeu de données, rendre le site responsive	
10/03/16	Mouhamed	Symfony	Symfony	22/03/16
	Aurore	jeu de données, rendre le site responsive	Refaire les MCD à partir de la diffusion de la correction, MLDR, script , bootstrap, jeu de données, le dossier	

4

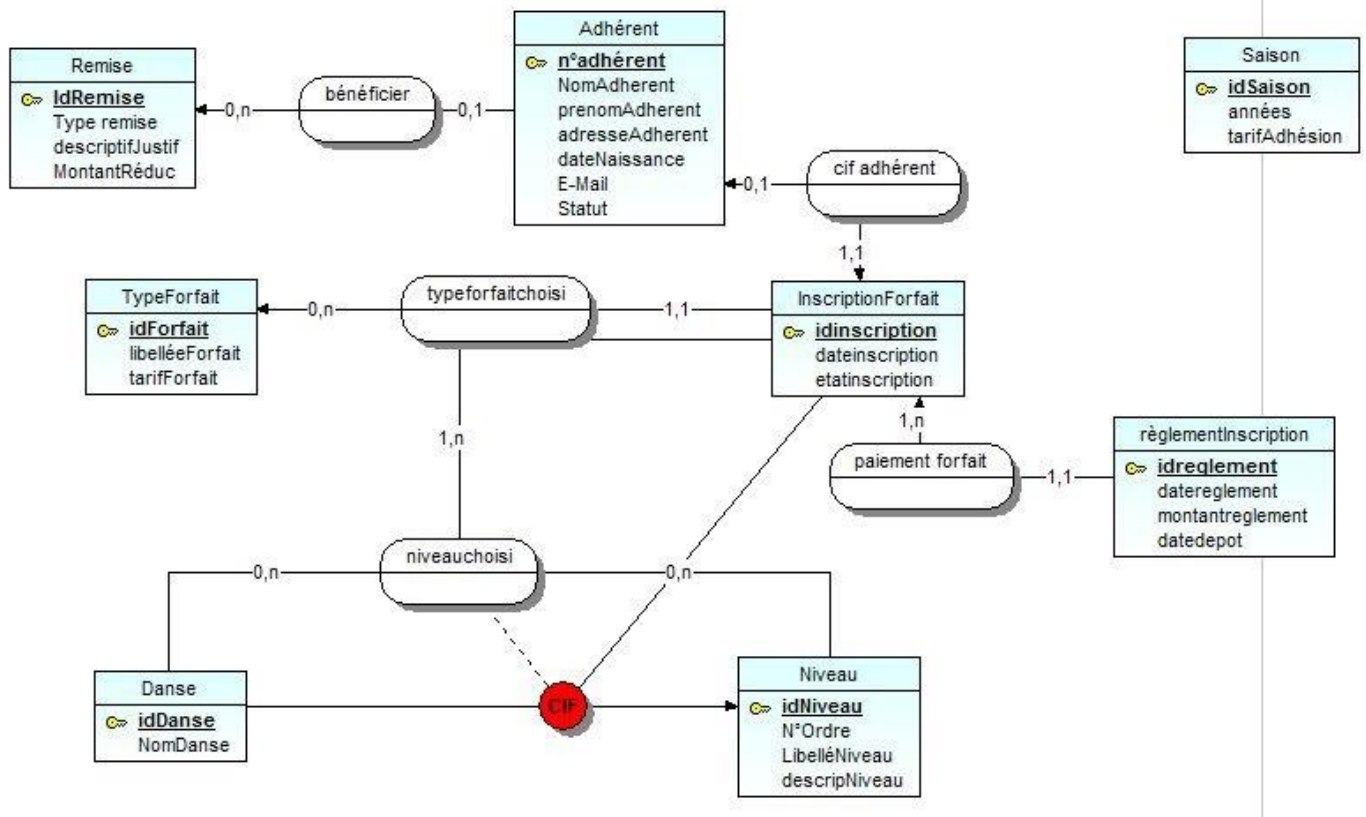
4.1 Modélisation conceptuelle des données

Nous avons du retravailler les différents MCD que nous avons proposé pour la première partie du projet, ils ont été modifiés à plusieurs reprises, mais nous n'arrivions pas à un résultat satisfaisant. Nous avons alors pris le parti de nous appuyer sur les schémas projetés en cours, en guise de correction.

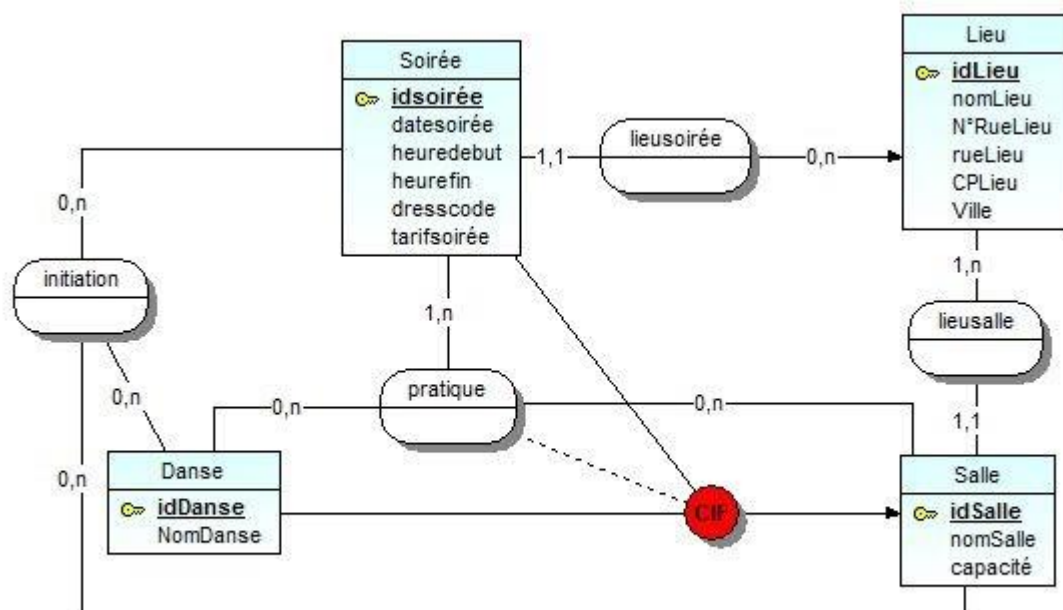
MCD Pré-saison



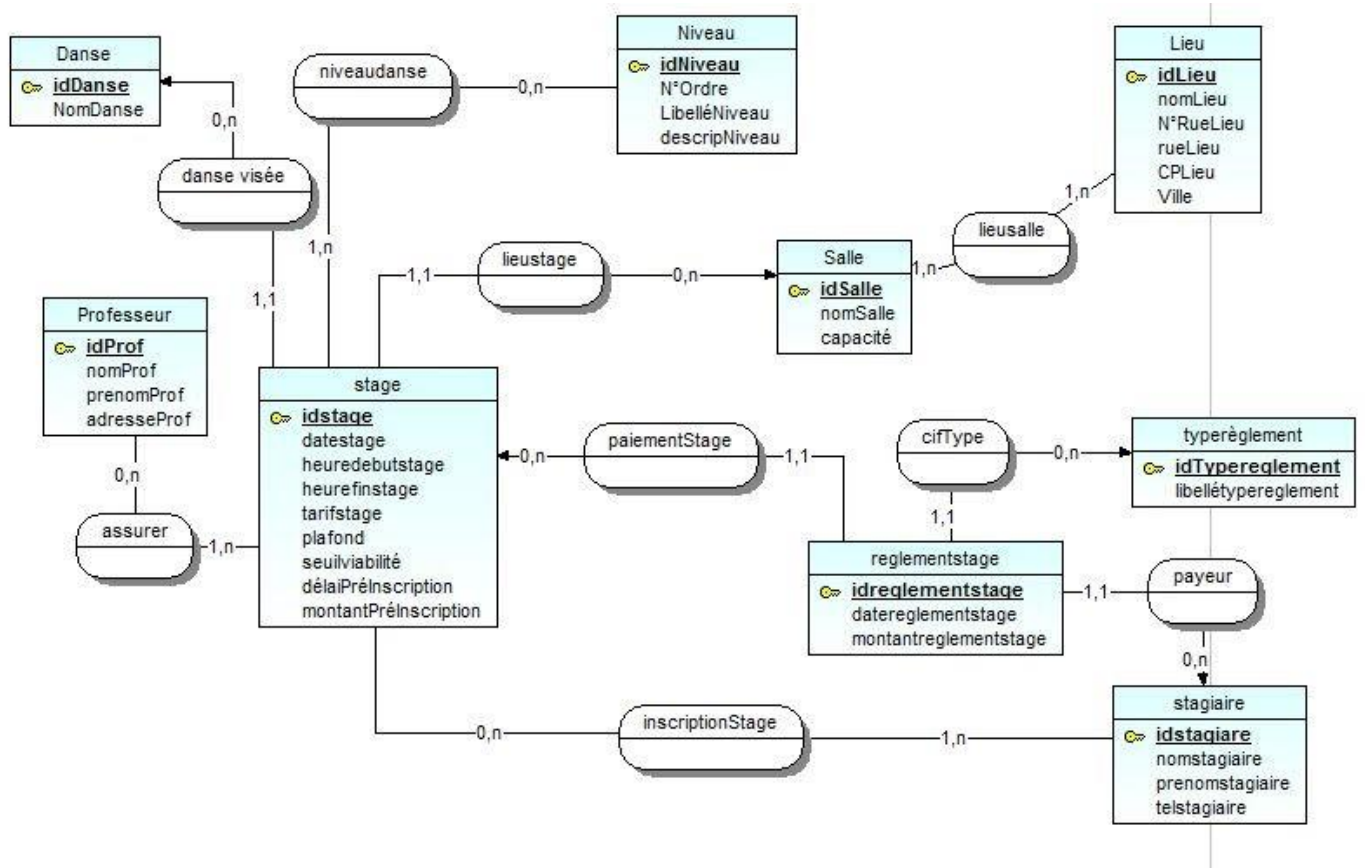
MCD Inscription



MCD Soirée



MCD Stage

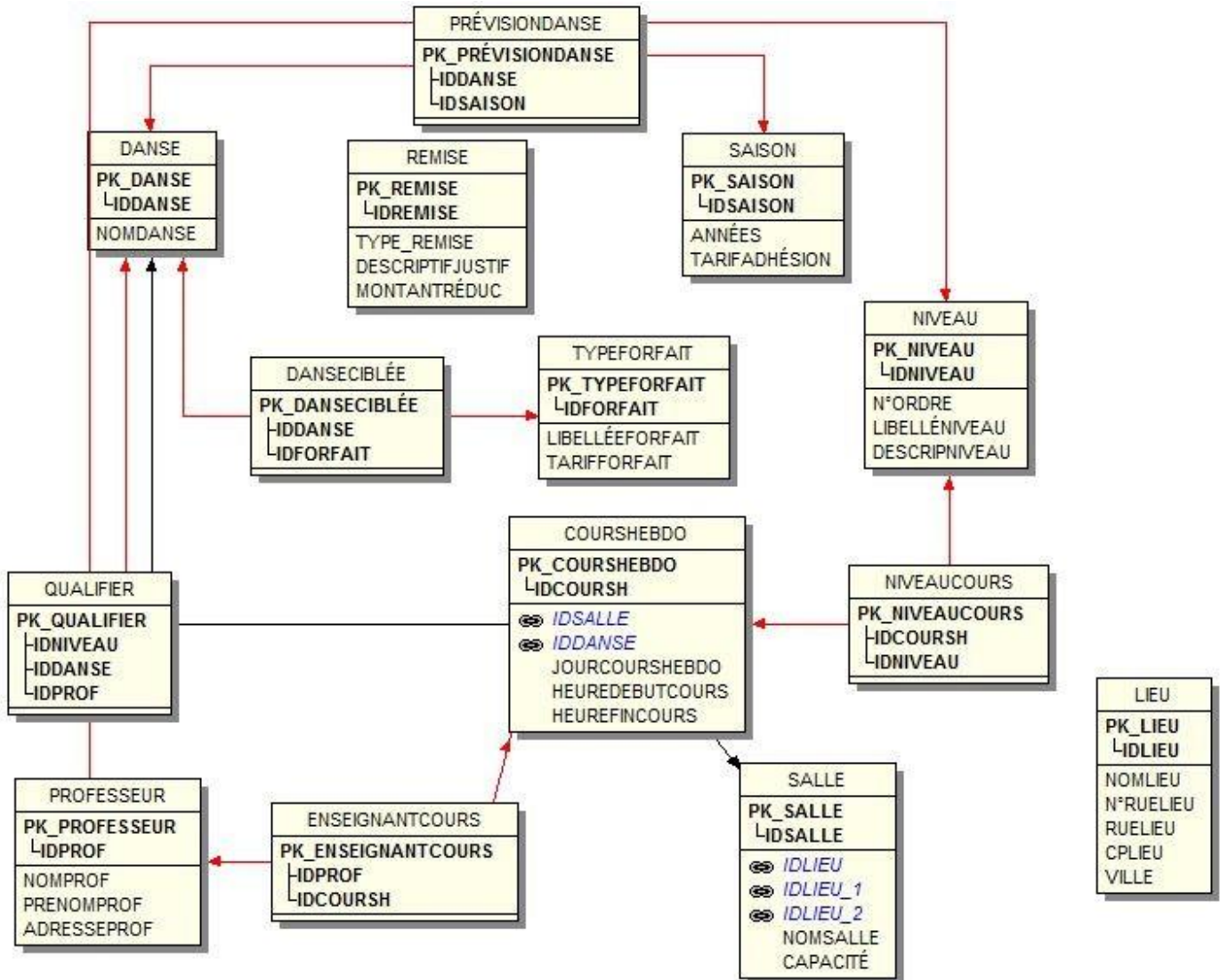


5 Spécifications techniques et programmation de la solution retenue

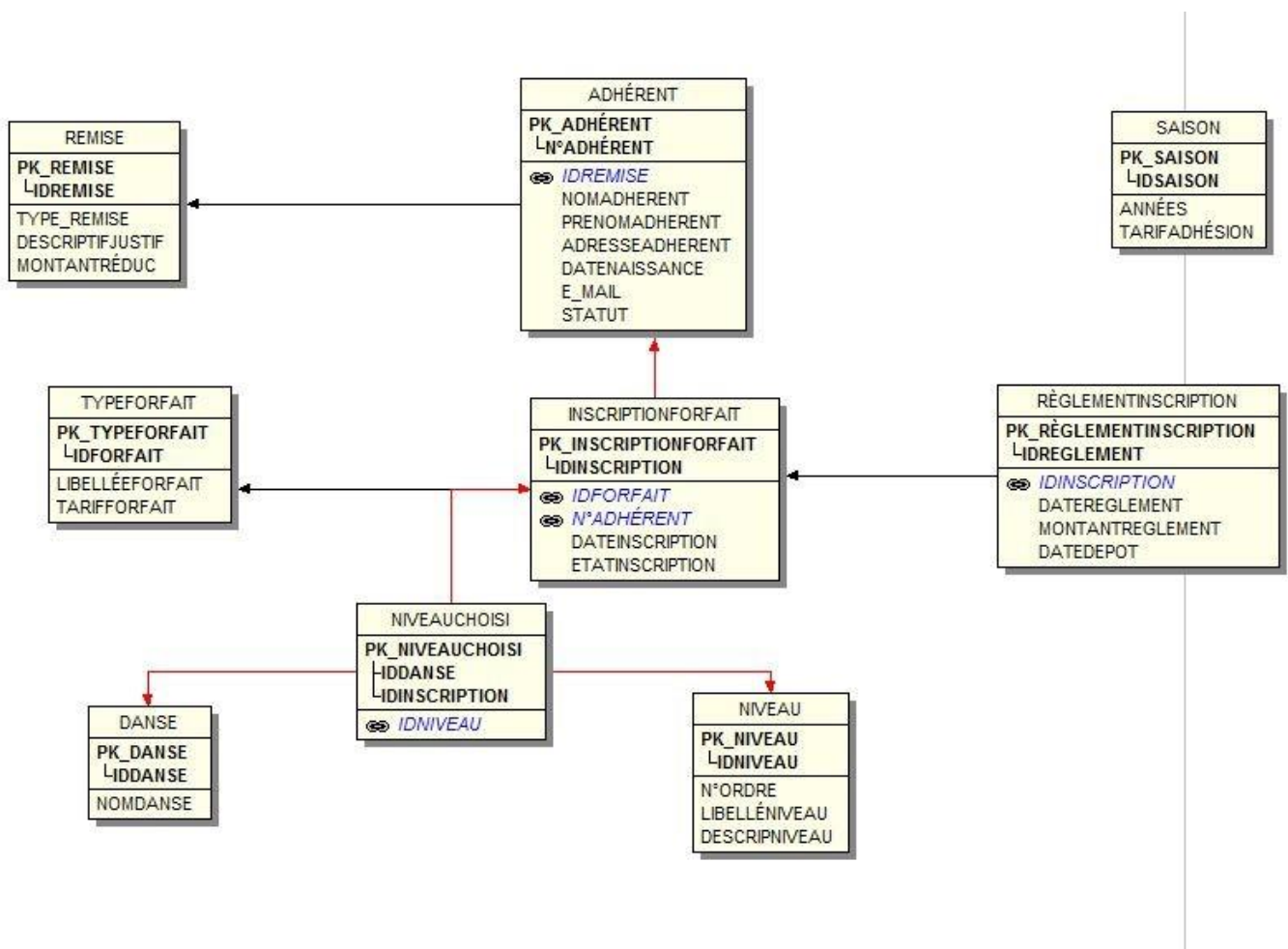
5.1 Modélisation logique de données

Après la réalisation et l'adoption des MCD ci-avant, nous en avons tiré les MLDR, étape indispensable pour générer, par la suite, le script pour créer les entités (via console), les clefs primaires et secondaires, les associations et par la suite compléter cette base de donnée.

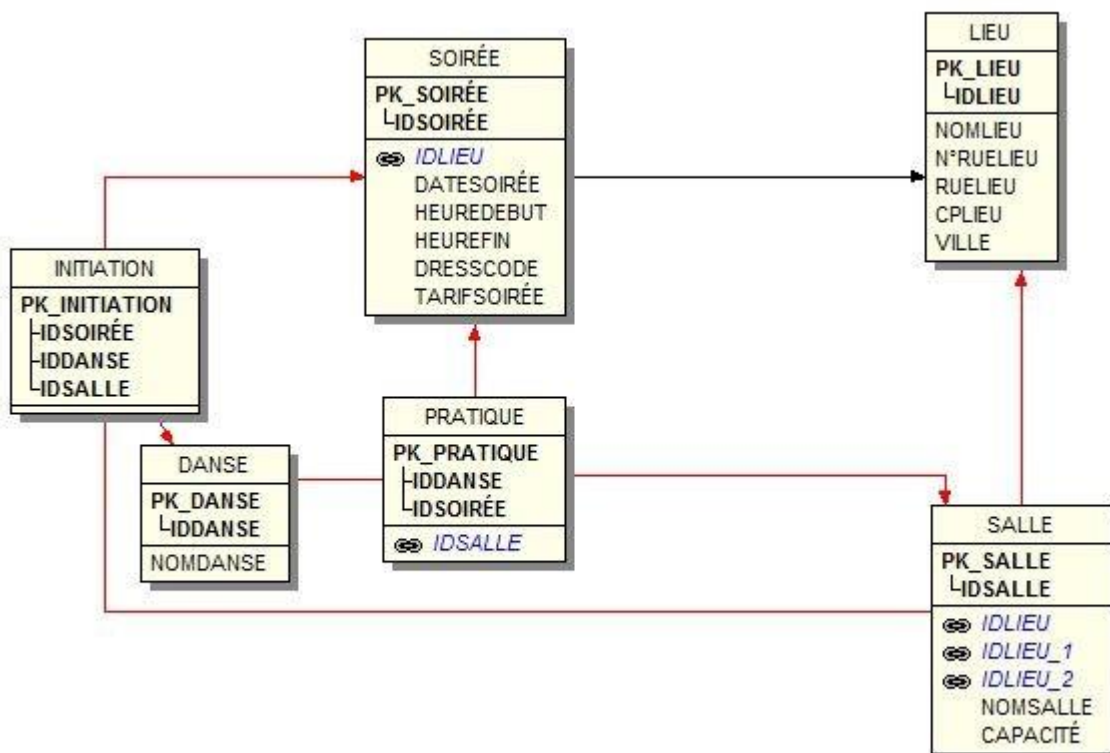
MLDR Pré-saison



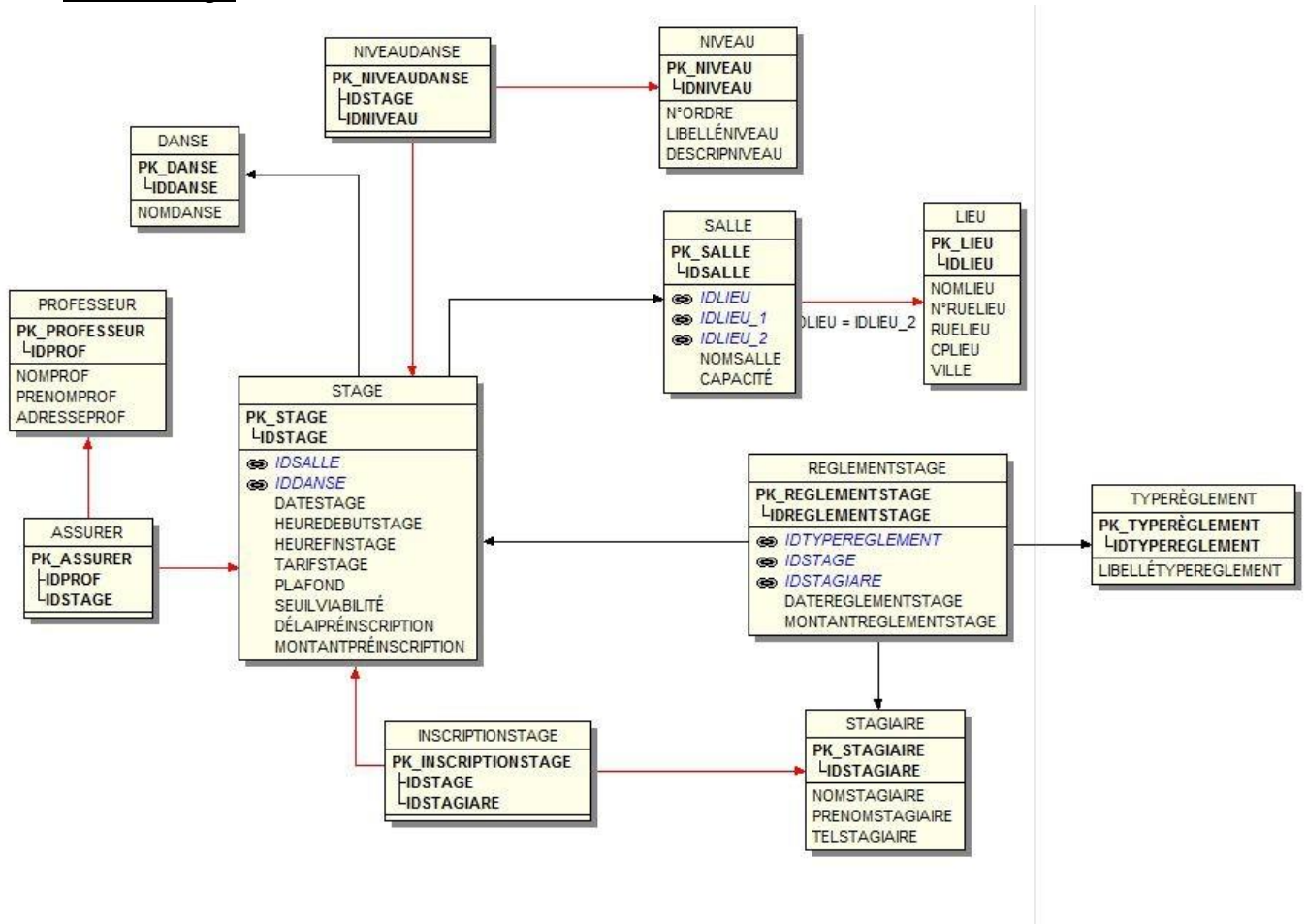
MLDR Inscription



MLDR Soirée

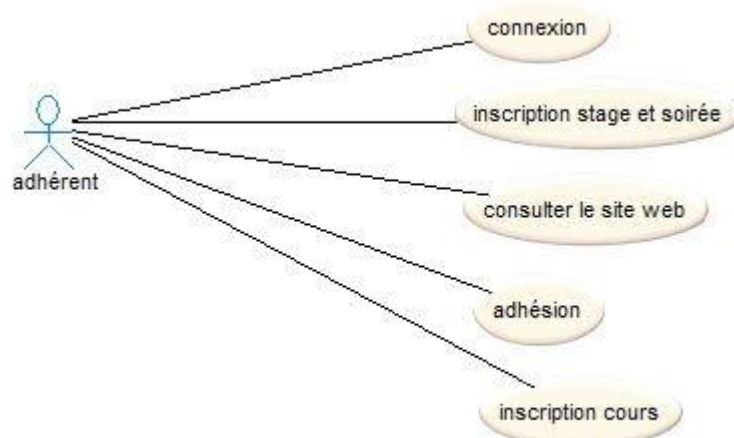


MLDR stage



5.2 Diagramme de cas d'utilisation

Voici un exemple de diagramme de cas d'utilisation, il s'agit d'une version plus poussée de l'application qu'il aurait été possible de faire, nous avons pu proposer ce diagramme en entendant les nos collègues parler de leurs applications. Cependant notre site ne proposait que la consultation du site et l'adhésion, nous sommes alors restés fidèles à notre idée première.



5.3 Script de création de la base de donnée (extrait)

php app/console doctrine : generate : entity -- création d'entité

Aurore DAUPHIN Mouhamed SEYDI

namespace VIVADanse Bundle:Image	-- nommer
configuration : annotation	-- annotation
new field name : alt	-- attribut de l'entité
field type : string	-- le type (chaîne de caractère)
field length : 255	-- la taille (par défaut 255)
nullable : false	-- peut il être nul ?
unique : false	-- peut il être unique ?

5.4 Architecture de l'application

Vues

On a le layout générale dans `SymfonyProject/app/Ressources/vues`, le layout du Bundle VIVADance dans `SymfonyProject/VIVA/DanceBundle/Ressources/vues` qui étend le layout de base et puis chaque fichier `html.twig` dans `SymfonyProject/VIVA/DanceBundle/Ressources/vues/Dance` qui sont propres à chaque page, on a aussi un fichier `formulaire.html.twig` qui construit un formulaire qui est lui-même inclus dans inscription.

Contrôleur

DanceController qui se trouve dans `src/VIVA/DanceBundle/Controller/Dance` qui gère toutes les actions du site.

Routage

Routage par défaut définit au niveau de `app/config/route.yml` avec dance

Routage des différentes parties du sites est définit au niveau `src/VIVA/DanceBundle/Ressources/config/route.yml`.

Formulaires

Tous les objets formulaires sont définis dans `src/VIVA/DanceBundle/Form`

Entity

Les entités qui permettent de définir notre base de données avec Doctrine/ ORM sont définis dans `src/VIVA/DanceBundle/Entity`.

Repository

Permet la récupération des données à partir de la base de données et là où peuvent être écrites nos requêtes sont définis dans `src/VIVA/DanceBundle/Repository`.

Fixtures

Permettent de faire un jeu de données, ses jeux de données sont dans `src/VIVA/DanceBundle/DataFixtures`

Creation des Entités

On génère la base de données [vivadance] en lançant la commande [php app/console doctrine :database :create].

Toutes les entités à la suite sont générées par la commande [php app/console doctrine :generate :entity] et ont un id par défaut.

Adhérent : est créé avec les attributs de base nom, prénom, email, codePostal, adresse et ville et statut, par la suite on a une relation **ManyToOne** avec remise caractérisé par l'attribut remise car on peut avoir qu'une seule remise par adhérent mais la même remise peut être accordée à plusieurs adhérents mais on peut avoir des adhérents sans remise aussi.

Cours : est créé avec les attributs de base jour, heure de début, de fin, par la suite on a une relation **ManyToMany** avec l'entité professeur caractérisé par l'attribut professeur car on peut avoir plusieurs professeurs qui peuvent enseigner le même cours et le même professeur qui enseigne plusieurs cours, et c'est la même relation avec l'entité niveau caractérisé par l'attribut niveau.

On a une relation **ManyToOne** avec l'entité salle et dance car un cours ne se déroule que dans une salle et ne concerne qu'une danse mais une salle peut accueillir plusieurs cours et plusieurs cours peuvent avoir un même niveau et ses relations sont caractérisés par l'attribut salle et dance.

Dance : n'a qu'un attribut de base qui est son nom.

Forfait : a pour attributs de base son libelle et son tarif forfaitaires et par la suite établit une relation **ManyToMany** avec l'entité danses car plusieurs danses peuvent être dans un forfait comme une même danse peut être dans plusieurs forfaits.

Inscription : a pour attributs de bases date qui a valeur par défaut le temps actuelle, état, on a une relation **ManyToOne** avec forfait car un adhérent ne peut s'inscrire qu'à un seul forfait mais le forfait peut être souscrit par plusieurs adhérents. On a une relation **OneToOne** avec adhérent car une inscription ne concerne qu'un seul et unique adhérent et qu'un adhérent ne peut s'inscrire qu'une seule et unique fois dans l'année.

Lieu : a pour attribut nom, numéro de rue, rueLieu, cpLieu comme code postale de lieu le nom de la ville.

Niveau : a pour attribut de base ordre, libelle et descriptif.

Niveau Choisie : n'a aucun attribut de base à part son id, mais a deux relations **ManyToMany** avec l'entité inscription et danse car à l'inscription on peut choisir plusieurs danses et une même danse peut être choisie dans plusieurs inscriptions différentes mais ce choix inclut le niveau de la danse et c'est pourquoi on a une relation **ManyToMany** avec l'entité niveau.

Pratique : ressemble à l'entité niveau choisie avec deux relations ManyToOne avec l'entité soiree et dance pour montrer qu'on peut avoir plusieurs dance sans une soirée et de même une danse dans plusieurs soirée mais cela est relatif à la salle dans laquelle se passe la soirée.

Professeur : a pour attribut de bases nom, prénom et adresse.

Règlement Stage : a pour attribut de base la date et le montant a une relation **ManyToOne** avec les entités stagiaires, stage et type de règlement.

Règlement (inscription) : a pour attribut de base date de dépôt, le montant et la date a une relation ManyToOne avec inscription car on a règlement spécifique à une inscription de forfait mais le règlement peut être payé en plusieurs fois.

Remise : a pour attributs de base type descriptif et montant.

Saison : a pour attribut de base année et tarif et a une relation ManyToMany avec car sur une année on peut avoir plusieurs dances et de même une danse sur plusieurs années.

Soiree : a pour attribut de base dateDebut et de Fin dresscode, tarif de la soirée et pour relation ManyToOne avec le lieu une soirée ne se déroule qu'à un seul lieu mais on peut avoir plusieurs soirées dans un lieu.

Stage : a une relation ManyToOne avec salle de même qu'avec dance on peut qu'avoir une seule danse dans un stage et de même se déroule dans une salle.

On a deux relations ManyToMany avec professeurs et stagiaires qui montre qu'on peut avoir plusieurs professeurs dans un stage et de même plusieurs stagiaires et vice versa.

Stagiaires : a pour attribut de base nom, prenom et telephone.

Type de Règlement (stage) : a pour attribut de base le libellé.

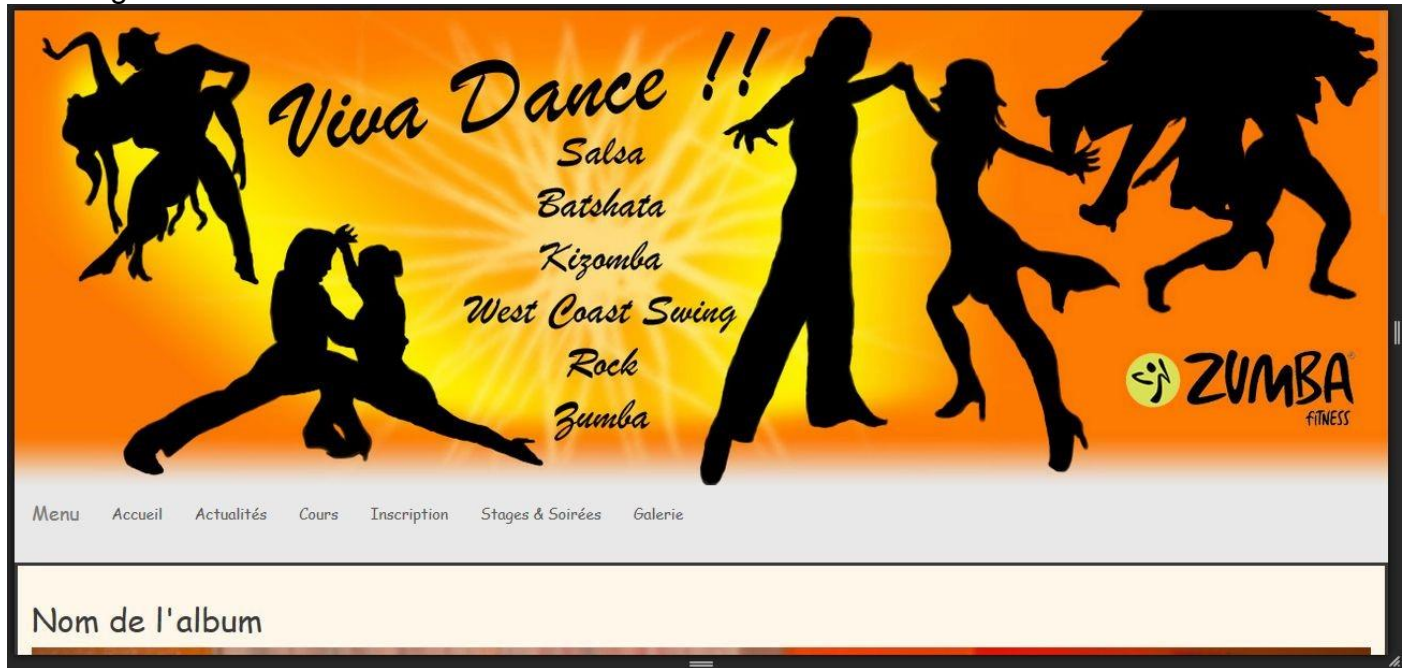
Salle : Comporte une relation **ManyToMany** avec l'entité lieu car pour un lieu on a plusieurs salles mais c'est salles étant numérotées on pourra retrouver une salle de même numéro dans des lieux différents

5.5 Principe ergonomique

Une navigation efficace et ergonomique emmène le visiteur rapidement vers l'information recherchée, et toute information recherchée doit être accessible à partir de n'importe quelle page du site visité.

L'objectif premier de l'internaute, c'est de trouver l'information qu'il recherche ou effectuer les tâches qu'il désire faire. La navigation est uniquement le moyen d'y arriver. Pour cela, le système de navigation idéal doit être le plus simple et le plus efficace possible.

Nous avons choisi des couleurs vives et chaudes, pour rappeler le soleil, associé aux ombres chinoises. Le menu se situe en haut de la fenêtre, sous le visuel, une place pour laquelle les usagés sont habitués.

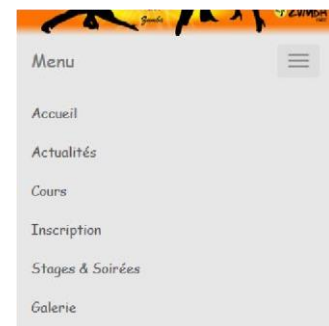


1280x600px

Bootstrap :

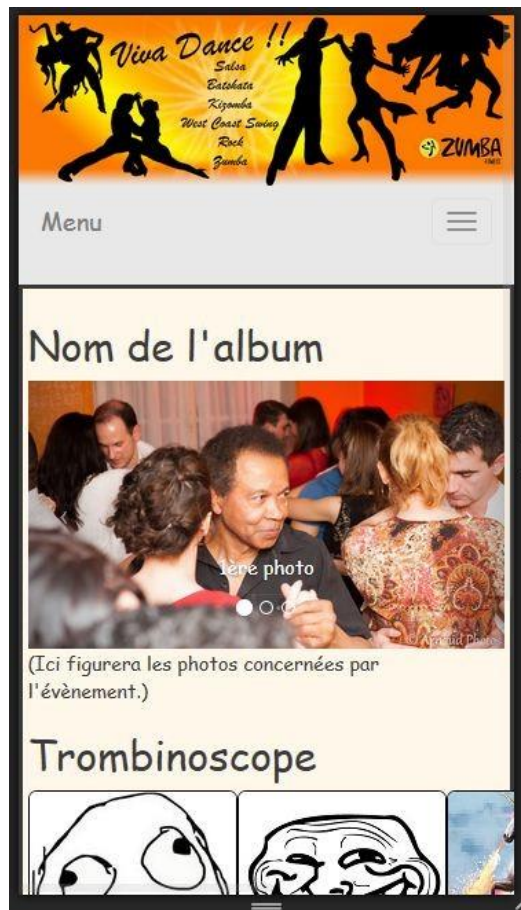


Carrousel



Menu

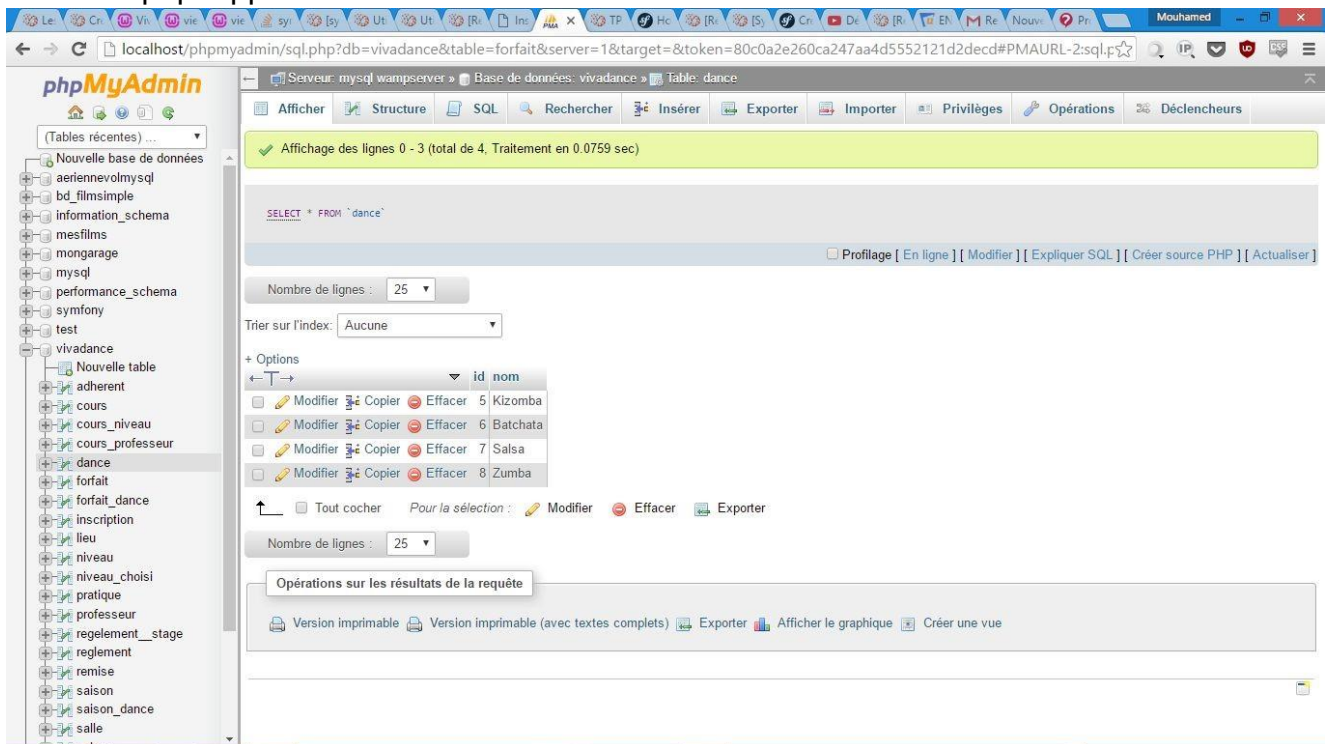
- les images se redimensionnent suivant la taille de la fenêtre
- les albums photos seront présentés sous forme de carrousel (il y aura plus que 3 images)
- le menu se transforme



360x640px

5.6 Spécification des jeux d'essai

un jeu de données danse créé avec des fixtures de doctrine qu'on peut lancer avec la commande : `php /app /console doctrine : fixtures : load`



6 Bilan et conclusion

6.1 Aurore DAUPHIN

Difficultés rencontrées

La plus grosse difficulté que j'ai rencontré sur ce projet est de me former sur Symfony, je n'ai pas réussi à comprendre comment cela fonctionne, le principe des bundles me paraît très flou. J'ai alors, en accord avec mon binôme, convenu de lui confier la partie codage et Symfony, et je m'occupais, alors, du reste du projet, la responsivité du site, les différents schémas et diagrammes et le dossier.

Bilan humain

En ce qui concerne le bilan humain, nous avons choisi de garder le même groupe que précédemment, malheureusement un des membres a décidé de stopper la formation et à alors quitté le groupe, nous aurions eu la possibilité d'intégrer un nouveau membre, cependant nous avons préféré rester à deux et conserver l'intégrité de notre idée initiale. Contrairement au semestre précédent nous avons beaucoup travaillé séparément, en gardant toute fois des instants de concertations.

Bilan Technique

D'un point de vu technique, je n'arrive pas à trouver une satisfaction convenable, n'ayant pas réussi à assimiler le framework Symfony, je prends cela comme un échec, toute fois, ne pouvant pas tout confier à mon binôme j'ai pu me former à Bootstrap, outils que je trouve très intéressant, qui mérite un approfondissement, il permet de rendre un site web plus attractif en se servant de « morceau » de code déjà établi et enregistré, il suffit de « consulter le catalogue » et de choisir les fonctionnalités qui nous plaisent.

6.2 Mouhamed SEYDI

Segmentation en objets et extensibilité

Le framework Symfony lui-même est très intéressant à apprendre, il permet de séparer tout le code en objets de telle manière que chaque objet n'a qu'une seule et unique fonction. De plus il est très extensible grâce à l'utilisabilité des bundles déjà créés comme les Fixtures, que j'ai eu à créer, mais aussi aux doctrines, extensions bundle, qui permettent de faire plein de choses comme créer des slug mais aussi de suivre des IP des visiteurs du site etc. où encore FOSUserBundle pour la gestion des utilisateurs du site dont je n'ai pas eu assez de temps pour apprendre son utilisation.

Doctrine

Ce qui a aussi été un gros point positif est la manière dont la base de données est gérée en doctrine, tout est tellement objet que même la base de données est gérée comme un objet elle a presque même plus à visiter phpMyAdmin. La mise en place des relations entre entités est aussi

très de la manière traditionnelle, où grâce aux annotations on met en relation plusieurs avec des ManyToOne, OneToOne, ManyToMany ou même des combinaisons de ManyToMany pour pouvoir faire une association avec des attributs.

Pas seulement que doctrine de base est elle-même est puissante grâce plusieurs fonction de base déjà présentes pour insérer, ajouter chercher en fonction d'un identifiant ou selon un critère, elle extensible car on créer nous-même nos propres requêtes dans la repository de l'entité.

Gestion facilitée des formulaires

La génération des formulaires est même plus géniale grâce encore à des objets et manière très simple permet la communication avec la base de données sans avoir à écrire plusieurs lignes de codes car de base on construit les formulaires à partir des entités de doctrine donc plus besoin de plusieurs lignes de codes pour insérer supprimer ou même modifier

Ce qui est très intéressante aussi pour quelqu'un qui n'a jamais de MVC auparavant est la manière dont les routeurs et le contrôleur fonctionnent entre elle.