Applications Web

Hagimettaceinture

Groupe L34

Élèves :

THEVENET Louis

LEBOBE Timothé

LECUYER Simon

SABLAYROLLES Guillaume

28 Juin 2025

Table des matières

1. Hagimettaceinture

Le projet est une application de centralisation de circuits et d'équipes pour passionnés de courses, on peut y retrouvé un ensemble de circuits renseignés par les usagers du site. Les usagers peuvent discuter au travers d'un forum de discussion et se tenir informé en s'inscrivant à une newsletter (non opérationnel). Les utilisateurs peuvent aussi communiquer les prochains événements au travers d'un calendrier et de la création de Meeting (courses, réunion, …)

2. Architecture

2.1. Strucutre

Le projet se sépare en deux parties :

- Dossier `client` : pour les sources du front-end (réalisé en React sur un serveur Deno)
- Dossier `server` : le backend avec les entités et controller
- Dossier db : la base de données du serveur

Pour lancer le projet il suffit d'installer Deno et Just pour lancer le serveur frontend et back.

Utiliser les commandes : `just db`, `just back` et `just front` dans des terminals différents pour lancer les différentes parties du projet.

Les différents routes du backend sont listées dans le Readme de ce projet (avec leur route et méthode)

2.2. Entités

Race id, *circuit*, date, *vehiculeType*, participants
Member idMembre, name, firstName, vehicules, subscriber
Vehicule id, *vehiculeType*, branch, model, licensePlate, date, *owner*
Circuit id, place, distance, turnNumber, spectatorNumber, name, bestTime
Meeting id, title, guests, date
Sponsoring id, *racingTeam*, *sponsor*, date, duration, investment
RacingTeam idRacingTeam, nom, classement, membres, sponsors
Sponsor id, name, investedCapital, date

Nous avons également utilisé une classe entité abstraite `Event` avec la stratégie d'héritage `InheritanceType.TABLE_PER_CLASS`.

Voici les classes qui en héritent :
`Race` pour sa date d'occurence,
`Vehicule` pour sa date de mise en service,
`Circuit` pour sa date de création,
`Meeting` pour sa date d'occurence,
`Sponsoring` pour ses dates de début et de fin,
`Sponsor` pour sa date de création.

Ceci nous permet de traiter toutes ces entités comme des évènements pour les afficher sur notre page calendrier.

3. Blog de l'avancement

3.1. 21 mars 2025

- Thème de l'application : gestionnaire de sport automobile
- Création des entités

- Création des premières routes importantes (back et front)

3.2. 1 avril 2025

- UI du site web et design
- Création des premières requêtes pour récupérer les circuits et équipe
- Implémentation de l'entité `Event` pour créer différents informations sur le calendrier
- Ajout du forum et la possibilité de poster des nouveaux topics et message dans ces topics

3.3. 20 mai 2025

- Ajout de l'authentification avec JWT
- Edition des équipes et circuits
- Ajout (et création) de membres et sponsors lors de l'ajout d'une nouvelle équipe
- Liaison d'un membre avec son nom prénom lors de la création d'un compte s'il avait était ajouté à une équipe
- Dashboard d'un membre pour afficher ses informations

3.4. 25 mai 2025

- Ajout de l'autorisation :
  - Circuit : création et édition uniquement si l'utilisateur est connecté
  - Equipe : création d'un équipe si l'utilisateur et connecté, modification uniquement si le membre fait partie de l'équipe
  - Forum : ajout de topic et message si l'utilisateur est connecté
  - Calendar : ajout d'événements si l'utilisateur et connecté