

- R3.01 Projet Web -

FEELFINDS

*Réalisation d'une application WEB de type full munie
d'un fond de carte interactive*

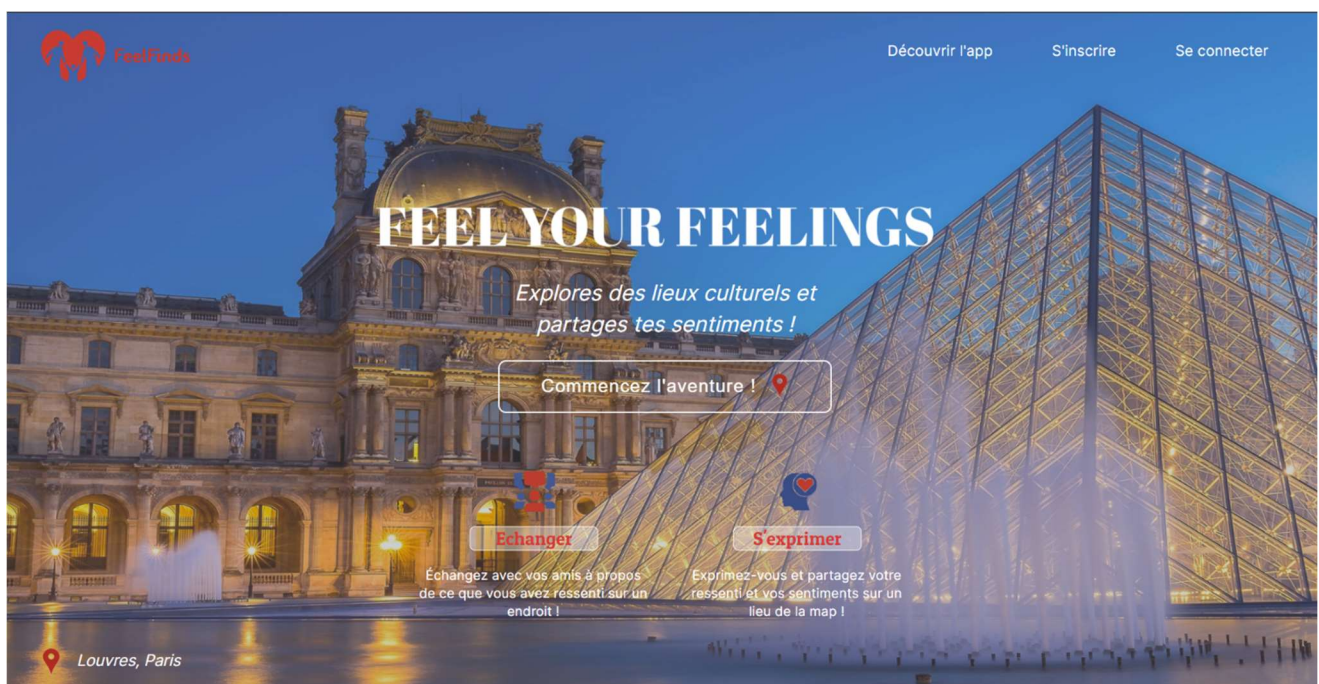


Table des matières

I.	Notre concept	3
II.	Répartition des tâches.....	3
III.	Nos pages.....	3
IV.	Nos maquettes.....	3
V.	Nos fonctionnalités.....	5
a)	Page de connexion :.....	5
b)	Page profil :	5
c)	Page d'application :.....	6
VI.	Nos outils créés	8
a)	Script PHP JSON dans BD.....	8
b)	Script JS permettant de filtrer le JSON.....	8
c)	Script NodeJS permettant de convertir un JSON en GEOJSON	8
VII.	Les améliorations possibles :.....	8

I. Notre concept

Permettre à des utilisateurs d'explorer des lieux culturels et pouvoir ajouter des sentiments (emojis et ressentis) sur ceux-ci, à l'idée d'un réseau social.

II. Répartition des tâches

En équipe : Nous avons travaillé ensemble sur la construction globale du site en utilisant Github afin de se partager le projet.

Alexandre : Je me suis occupé principalement de la partie front-end, notamment de la structure globale et du design, avec le développement de la base de l'application (maquettes Figma et codage de la page d'accueil et la page d'application, tests).

Namodacane : Je me suis occupé de la partie back-end principalement de l'implémentation de la base de données de l'application avec nos fonctionnalités indispensables (filtrer un sentiment, ajouter modifier supprimer un marqueur, favori...) et de l'exploitation du fichier JSON pour permettre d'afficher les lieux sur la carte. J'ai également aidé au développement des autres pages essentielles.

Junior : Je me suis occupé de la partie front-end et back-end avec le codage de la page de connexion, la page d'application ainsi que la page profil. J'ai principalement développé de nombreuses fonctionnalités tels que l'itinéraire, le tchat ainsi que le passage du JSON filtré en geoJSON filtré...

III. Nos pages

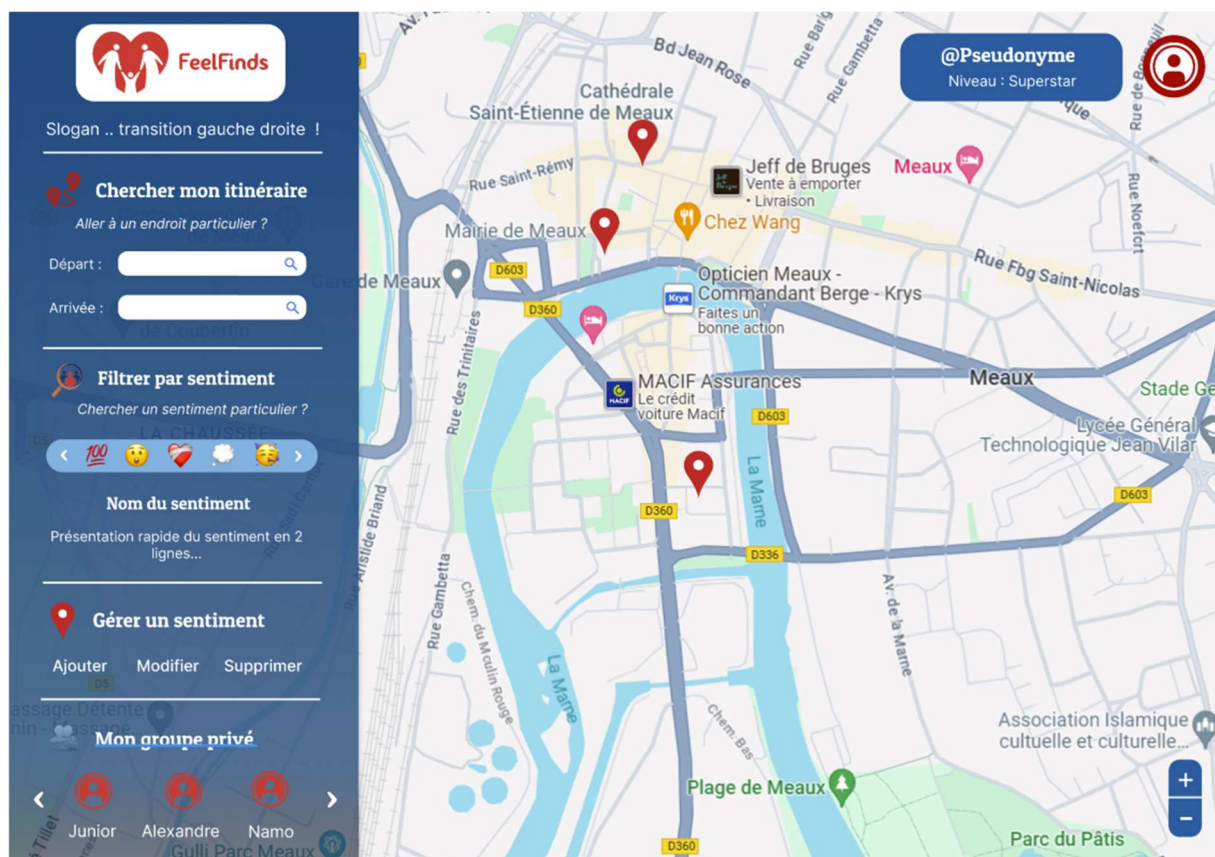
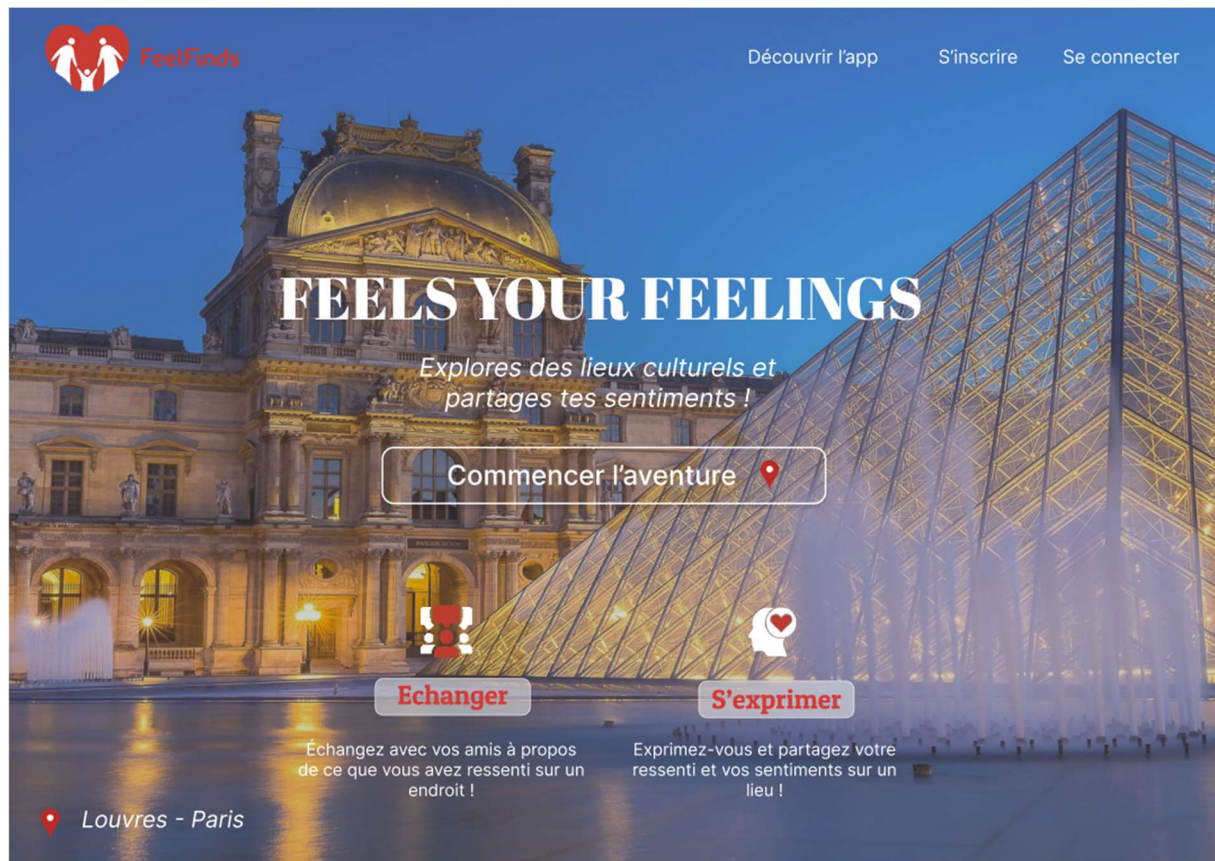
Notre application est composée de 4 pages au total :

- La page d'accueil afin de présenter l'objectif de notre application à l'utilisateur et pouvoir accéder à l'application.
- La page de connexion avec la possibilité de se créer un compte ou se connecter
- La page d'application avec de nombreuses fonctionnalités décrites ci-dessous.
- La page de profil regroupant les informations clés d'un utilisateur.

IV. Nos maquettes

Nous avons préparé quelques maquettes dès la première semaine afin de visualiser l'aspect global de notre application et pouvoir coder plus facilement et rapidement.

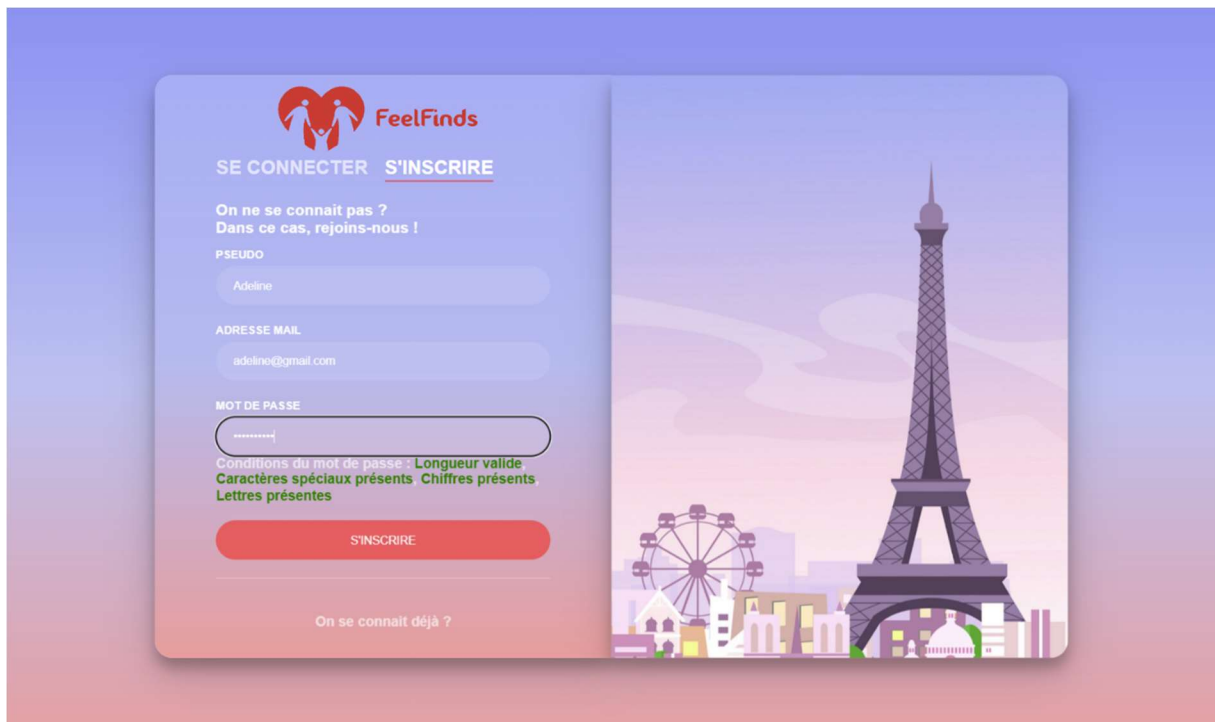
Voici ci-dessous les maquettes de la page d'accueil et d'application faites sur Figma :



V. Nos fonctionnalités

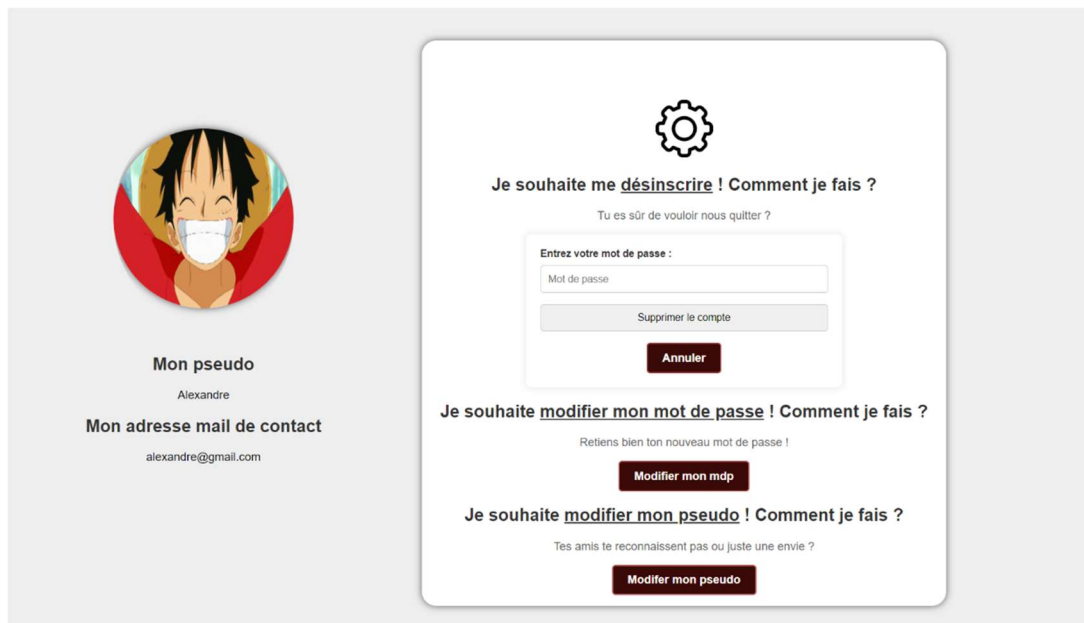
a) Page de connexion :

- Possibilité de se créer un compte. Pour cela, le nom de l'utilisateur, l'adresse mail ainsi qu'un mot de passe solide (lettres, majuscule, caractères spécial, longueur) doivent être saisi pour finaliser l'inscription.
- Connexion d'un utilisateur via nom d'utilisateur ou mail, ainsi que le mot de passe. Bien évidemment, l'utilisateur doit avoir créé son compte d'abord.



b) Page profil :

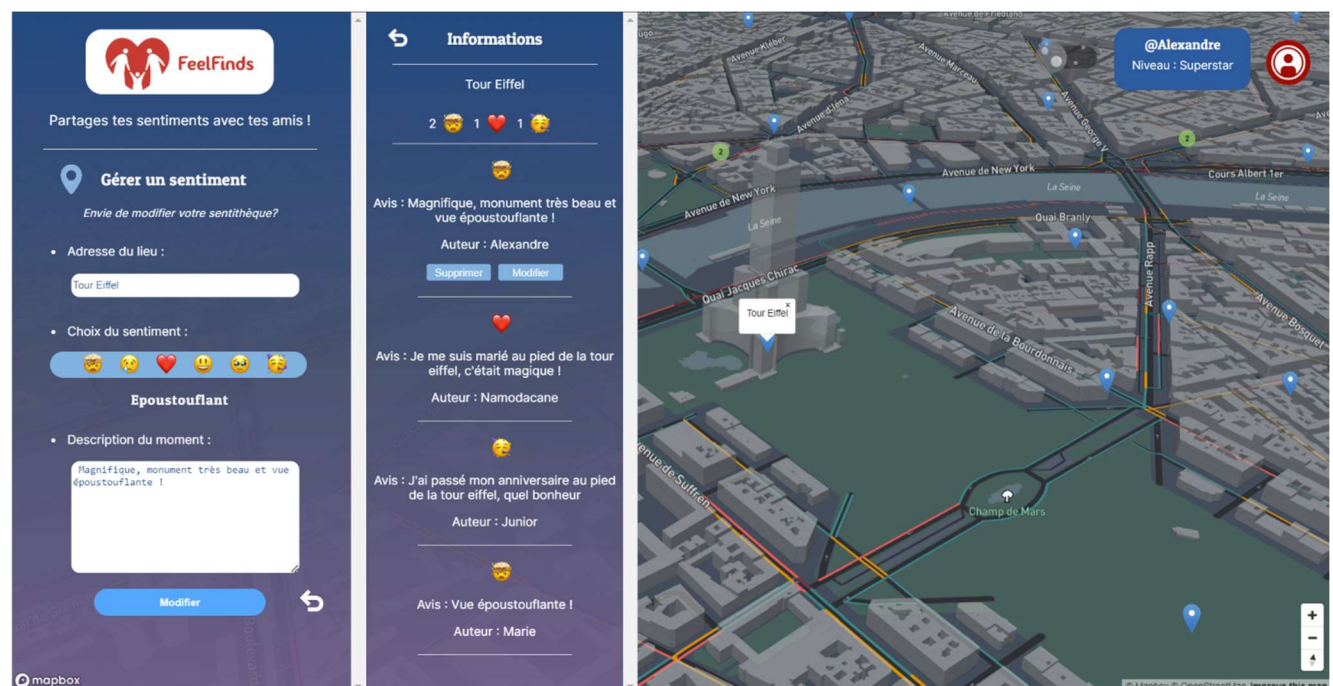
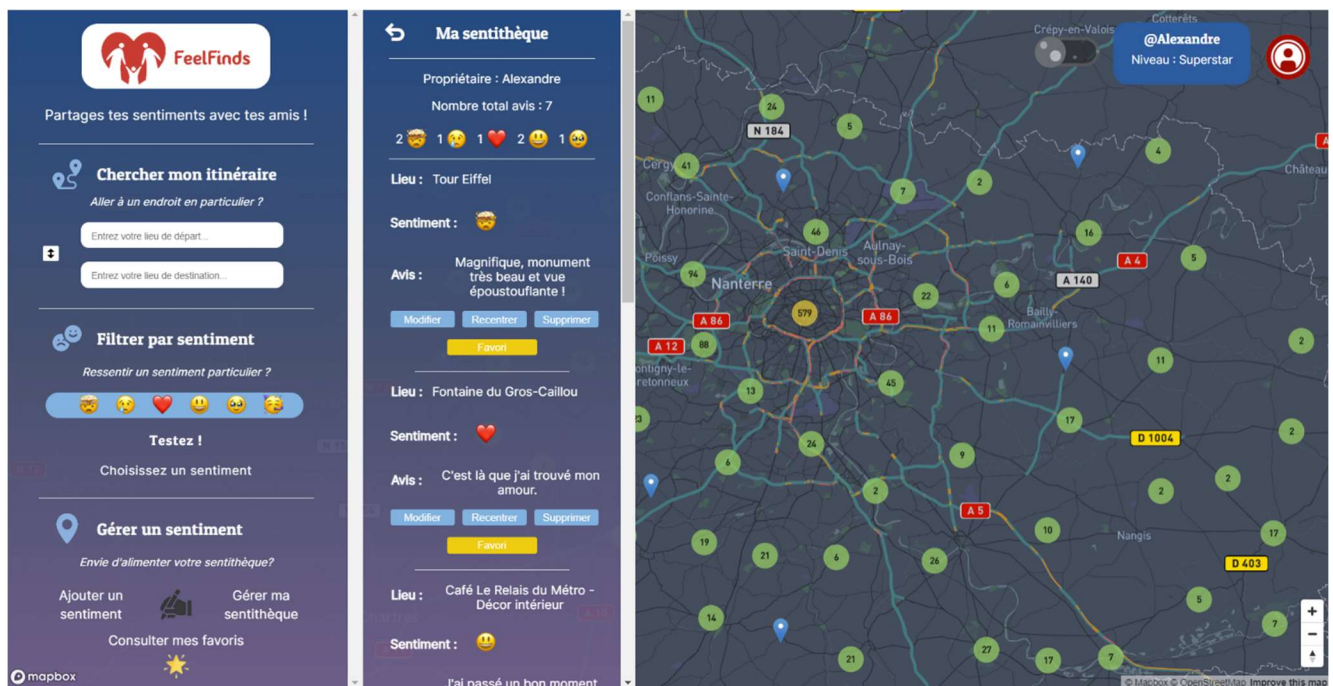
- Affichage d'informations sur le compte (pseudo, adresse mail et photo de profil).
- Possibilité d'effectuer diverses actions :
 - Ajouter une photo de profil.
 - Se désinscrire et supprimer son compte. Pour cela, l'utilisateur doit saisir son mot de passe afin de prouver son identité.
 - Modifier son mot de passe. L'utilisateur doit saisir son ancien mot de passe ainsi que le nouveau mot de passe souhaité.
 - Modifier son pseudonyme. Pour cela, l'utilisateur doit saisir son nouveau pseudonyme (qui n'existe pas encore dans la base de données) ainsi que son mot de passe actuel.
 - Se déconnecter.
- Mise en place d'un tchat commun à tous.



c) Page d'application :

- Mise en place d'un **mode invité restreint** : l'utilisateur peut créer un itinéraire et consulter / filtrer les ressentis de chacun sur des lieux existants.
- Possibilité de connecter deux points entre-eux et **créer un itinéraire** : l'utilisateur peut saisir à la main le lieu de départ et de destination et peut inverser ces deux champs via un bouton. L'application lui propose des suggestions (autocomplétion), donne l'itinéraire précis avec le temps de trajet et les instructions du chemin à suivre.
- Possibilité de **filtrer les lieux par sentiments** : l'utilisateur peut choisir un emoji qui correspond à un sentiment et l'application s'occupe de filtrer la base de données en gardant uniquement les lieux et ressentis des utilisateurs du sentiment choisi.
- Mise en place d'un système de niveau pour pousser l'utilisateur à placer des ressentis, afin de gagner des niveaux jusqu'à atteindre le niveau superstar.
- **Accéder à la sentithèque** de l'utilisateur : en cliquant sur le bouton « Gérer ma sentithèque », l'utilisateur peut accéder à sa sentithèque soit tous les ressentis qu'il a ajouté. Il peut également voir son nombre total d'avis, ainsi que le nombre de sentiments placés parmi tous les sentiments possibles.
- L'utilisateur peut ajouter, modifier, supprimer ou se recentrer sur un sentiment :
 - **Ajouter** un sentiment : l'utilisateur doit sélectionner l'adresse de son lieu, en cliquant directement sur la carte ou en utilisant la barre de suggestions. Si le lieu n'existe pas, il peut bien évidemment **ajouter son propre lieu** dans la carte. Par la suite, il choisit son sentiment en cliquant sur la barre d'emoji et saisit son ressenti dans l'espace de description. Tous les champs doivent être remplis afin de pouvoir ajouter son sentiment / ressenti.

- **Modifier** un sentiment : l'utilisateur peut modifier un sentiment avec le formulaire qui se remplit automatiquement avec les données de l'avis.
- **Supprimer** un sentiment : l'utilisateur peut supprimer un ressenti créé par lui.
- **Se recentrer** sur le lieu : l'utilisateur peut se recentrer sur le lieu d'un ressenti déjà ajouté dans la sentithèque.
- Mise en place d'un système de favori : l'utilisateur peut ajouter dans une liste ses lieux préférés où il a laissé un ressenti grâce au bouton favori. Il peut donc accéder à la liste de tous ses favoris, via le bouton « Consulter mes favoris » et les supprimer des favoris si besoin.



VI. Nos outils créés

a) Script PHP JSON dans BD

Nous avons créé un script permettant de charger la base de données avec les lieux du marqueur du JSON afin d'éviter de d'insérer tous les marqueurs manuellement dans notre base de données.

b) Script JS permettant de filtrer le JSON

Nous avons créé un script permettant de filtrer le JSON afin d'avoir uniquement les lieux culturels qui nous intéressaient et d'éviter de refiltrer à chaque chargement de page.

c) Script NodeJS permettant de convertir un JSON en GEOJSON

Un problème est survenu en plein milieu du développement, c'est pourquoi nous avons converti tout notre projet basé sur Mapbox en Mapbox GL afin que notre itinéraire fonctionne. Suite à cela, notre fichier JSON et nos clusters ne fonctionnaient plus. D'où ce passage du fichier JSON en GEOJSON via un script.

VII. Les améliorations possibles

- Amélioration de l'organisation et la qualité du code.
- Création d'un espace/groupe privé pour partager ses sentiments seulement entre amis/proches pour ne pas à avoir à visualiser les marqueurs de tout le monde.
- Amélioration du tchat en proposant la possibilité de pouvoir envoyer messages privés et créer des groupes de discussions privés.
- Vérification des emails pour la page de connexion avec l'envoi d'un mail de confirmation.
- Thème Dark/Light
- Création d'une page administrateur afin d'accéder et de gérer la base de données, sans avoir à passer par phpMyAdmin.