Nicolas Jerez – Maxime Figuet – Jason Clot – Eliot Delevaux

IUT de Valence

Manuel technique

SAE 4.01

Résumé

Manuel technique d’une application web conçue pour le club de handball de la ville de Guilherand-Granges

Contexte :

Il nous a été demandé par le club de handball de la ville de Guilherand-Granges, de refaire l’entièreté de leur site internet pour qu’il soit plus beau graphiquement et plus optimisé.

1. Choix techniques
2. Choix des langages

Pour ce projet, nous avons pris le parti de recommencer de zéro le projet afin d’utiliser un Framework du langage PHP. Nous allons donc utiliser le Framework Symfony qui est le plus riche, personnalisable et sécurisé de ses confrères.

Pour créer des applications web liées à une base de données, Symfony simplifie grandement le développement en proposant de nombreuses fonctionnalités automatisées qui se passent pour la plupart en ligne de code dans un terminal. Symfony permet aussi d’avoir un code plus durable sur le temps et qui est très bien documenté ce qui permet une passation de développeur beaucoup plus simple.

Les autres langages usuels du développement web comme l’HTML et le CSS seront aussi utiles.

1. Choix de la base de données

Au niveau de la base de données, nous avions le choix entre PostgreSQL ou MariaDB et nous avons finalement choisi PostgreSQL qui est le SGBD le plus utilisé pour les projets qui ont besoin d’être sécurisés. Ici vu que l’on gère des mots de passes qui donnent l’accès à des comptes donnant des grandes responsabilités, il est important de choisir le bon gestionnaire.

1. Structure du code
2. Les dépendances du projet

Cette partie comprend toutes les dépendances du projet, telles que les bibliothèques, les composants tiers, etc. Elle est généralement gérée à l'aide d'un gestionnaire de paquets tel que Composer qui s’utilise dans un terminal avec des lignes de commande.

Cette partie est purement générée automatiquement donc elle n’est pas importante à traiter ici.

1. Code source de l'application

La structure du code d'un projet Symfony suit une organisation logique qui facilite la maintenance, la collaboration et l'évolution du code source, elle se compose de la façon suivante :

Le dossier "config" : Ce dossier contient les fichiers de configuration de l'application, tels que le fichier de configuration principal "config.yml" qui définit les paramètres globaux de l'application ou le fichier "security.yml" qui permet de gérer les rôles, les accès aux pages et le cryptage des mots de passes.

Le dossier "src" : Ce dossier contient le code source de l'application, organisé selon une structure de dossiers conventionnelle. Il contient généralement les dossiers "Controller" (Classe qui permet de récupérer les valeurs d’une base de données), "Entity" (classe qui représente une table dans la base de données), "Form" (classe qui permet de créer des formulaires sur-mesure pour les entity), "Repository" (contenant les classes d'accès aux données)

Le dossier "templates" : Ce dossier contient les fichiers de vues de l'application, organisés selon une structure de dossiers conventionnelle. Il contient généralement les dossiers "base" (contenant les gabarits de base), "controller" (contenant les vues associées à chaque contrôleur), etc.

Le dossier "public" : Ce dossier contient les fichiers accessibles publiquement, tels que les fichiers CSS, JavaScript et les images.

Le fichier "composer.json" : Ce fichier contient la configuration des dépendances de l'application, gérée à l'aide du gestionnaire de paquets Composer.

1. Scénarios de test
2. Utilisateur non connecté

Un utilisateur arrivant sur le site ne sera pas connecté à compte car ceci est réservé aux personnes qui gèrent le site. Les seules fonctionnalités disponibles seront alors l’affichage des différentes équipes et des matches et la visualisation du planning tout ceci depuis la barre de navigation en haut du site web.

1. Utilisateur connecté en user

Un poigné d’utilisateurs qui correspondent aux membres du bureau du club de handball possèdent un identifiant et un mot de passe qui permettent de se connecter à un compte qui possède plus de fonctionnalités. En effet, un utilisateur connecté aura en plus la possibilité de mettre à jour les informations, supprimer ou ajouter une équipe ou un match.

Pour se connecter à un compte utilisateur, on trouvera dans la barre de navigation un bouton connexion qui nous renvoi vers une page de connexion.

Les identifiants pour se connecter en tant que « user » sont :

* Nom d’utilisateur : Eliot
* Mot de passe : Eliot

C) Utilisateur connecté en Admin

Une seule personne seulement (le gérant du site) à en plus de tous les droits cités précédemment, la permission de créer et modifier les comptes de type « user ». Les identifiants du compte permettant d’être connecté en admin sont :

* Nom d’utilisateur : Maxime
* Mot de passe : maxime

1. Installer l’application
2. Cloner le projet

Pour utiliser notre application, il faut tout d’abord récupérer le code de l’application qui se trouve sur notre Gitlab : <https://gitlab.iut-valence.fr/delevaue/sae-4.1> dans une machine sous Linux. Ensuite il faut installer les composers de l’application avec la commande :

‘composer install’

1. Lancer le serveur

Maintenant la dernière étape est de lancer le serveur Symfony grâce à commande :

‘symfony:server start’

Maintenant vous avez lancé votre application, pour y accéder, allez sur votre navigateur internet et dans l’url tapez :

‘localhost:8000’.