



AIX-MARSEILLE UNIVERSITÉ

M3103 - PROGRAMMATION WEB CÔTÉ SERVEUR

---

## Réalisation d'un site de partage et de création de dessins

---

*Auteurs :*

Lucien Aubert

Tom Hénoc

*Enseignants :*

Brett Desbenoit

Laurent Carmignac

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Structure</b>	<b>1</b>
2.1	Serveur Web . . . . .	1
<b>3</b>	<b>Conclusion</b>	<b>1</b>

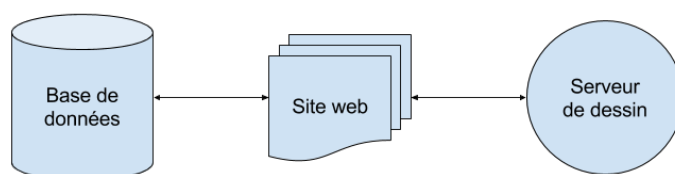
## 1 Introduction

L'utilisateur sera en mesure de dessiner avec des outils basiques (crayon, carré, cercle, lettrages) et de partager sa création. Les dessins ainsi créés sont modifiables par plusieurs utilisateurs.

## 2 Structure

L'application est composée de trois modules qui interagissent :

- un serveur web (site + base de données)
- un serveur spécifique à l'édition de dessin
- une application client servie par le serveur web



La base de données n'est accessible que par le site web, doté d'une API type REST permettant au serveur de dessin de lui passer des requêtes.

### 2.1 Serveur Web

Le site web est développé avec le framework Symfony 3 et utilise une base de données MariaDB.

Il joue les rôles d'interface utilisateur et de gestionnaire de base de données.

## 3 Conclusion

La création de cette application nous a permis de découvrir le framework Symfony 3 ainsi que la technologie des WebSockets. L'utilisation du Javascript pour le développement complet de l'outil de dessin nous a appris beaucoup sur ce langage, tant côté serveur que côté client.

Le déploiement de l'application a été un défi que nous avons relevé en nous documentant sur le serveur web que nous utilisons, Apache 2.4, ce qui nous a permis d'approfondir les connaissances que nous avons acquies en cours de réseau.

## Références