

***Dossier de Projet Technique :***  
***Big Mars***

## Table des matières

1. Introduction.....	3
2. Présentation de l'environnement.....	3
3. Compétences demandées.....	4
4. Présentation de l'application.....	4
5. Schéma de la BDD.....	5
6. Architecture de l'application web.....	6
7. Visuel de l'application.....	7
8. Schéma de déploiement de l'application web.....	12
9. Diagramme du cas d'utilisation.....	13

## **1. Introduction**

*Big Mars est, à l'origine, une application mobile qui, à travers des activités ludiques sur plusieurs heures, est destinée à développer nos softs skills & hard skills. Ces skills permettent donc de pouvoir s'orienter vers une voie professionnelle, une voie qui nous correspond selon les activités et les résultats et est adaptée à votre profil.*

*Dans le but de développer sa visibilité et faciliter l'accès à ses services, le client à manifester son besoin d'avoir une application web qui doit permettre :*

- *La présentation de l'application mobile*
- *La mise en avant des différents événements proposés*
- *La mise à disposition aux utilisateurs de consulter et s'inscrire aux événements directement depuis l'interface web*
- *Développer la présence en ligne*

*Le projet Big Mars a été développé dans le cadre de mon dernier stage chez Synergie Family, une structure spécialisée dans l'innovation sociale et l'accompagnement éducatif.*

## **2. Présentation de l'environnement**

*Le projet est développé dans un environnement de développement web moderne, il repose sur une architecture simple et évolutive, compatible avec le besoin d'avoir un site vitrine interactif et fonctionnel :*

- *Serveur de développement : local via Laragon*
- *Base de données : MySQL*
- *Versionnage : Git / GitHub*
- *Communication : Slack, Mail, Notion*

*Ce projet a été développé en utilisant les outils suivants :*

- *Langages : PHP 8.3*
- *Framework : Symfony 7 (Back), Tailwind 3.4 (Front)*
- *Gestionnaire de dépendances PHP/JavaScript : Composer/NodeJs*
- *SGBD : MySQL*
- *IDE : VSCode*
- *Modélisation (MCD): Looping*

### **3. Compétences demandées**

*Pour mener à bien ce projet, il a été demandé l'utilisation de ces compétences dans nos projets :*

- *Utilisation d'un framework (quelconque)*
- *Un ORM - Ici Doctrine*
- *MCD*
- *Procédure stockée*
- *L'accès à une BDD*
- *Minimum 2 langages de programmation*
- *Un système d'authentification*
- *Un trigger*

### **4. Présentation de l'application**

*L'application Big Mars a pour objectif principal de permettre aux utilisateurs de consulter les événements proposés par l'organisation et de s'y inscrire directement en ligne depuis l'application. L'application présente également le concept et les valeurs de Big Mars, en mettant en avant les activités proposées par l'application mobile, tout en offrant une interface d'administration pour la gestion des événements.*

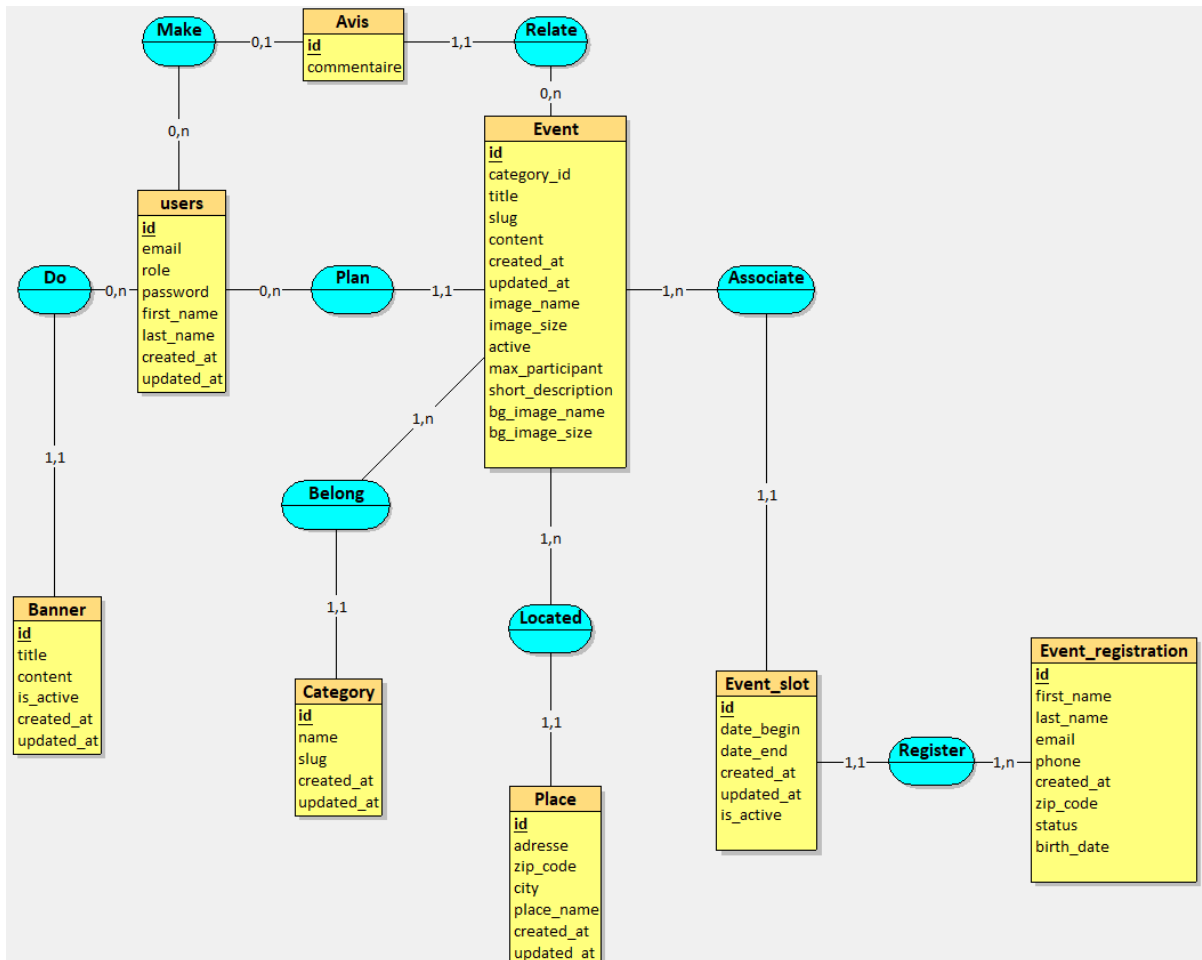
*En tant qu'utilisateur client nous pouvons :*

- *Avoir des informations sur les événements*
- *S'inscrire à des événements*
- *Consulter les événements passés*
- *Contacter le support via un formulaire de contact*
- *S'inscrire à une newsletter*

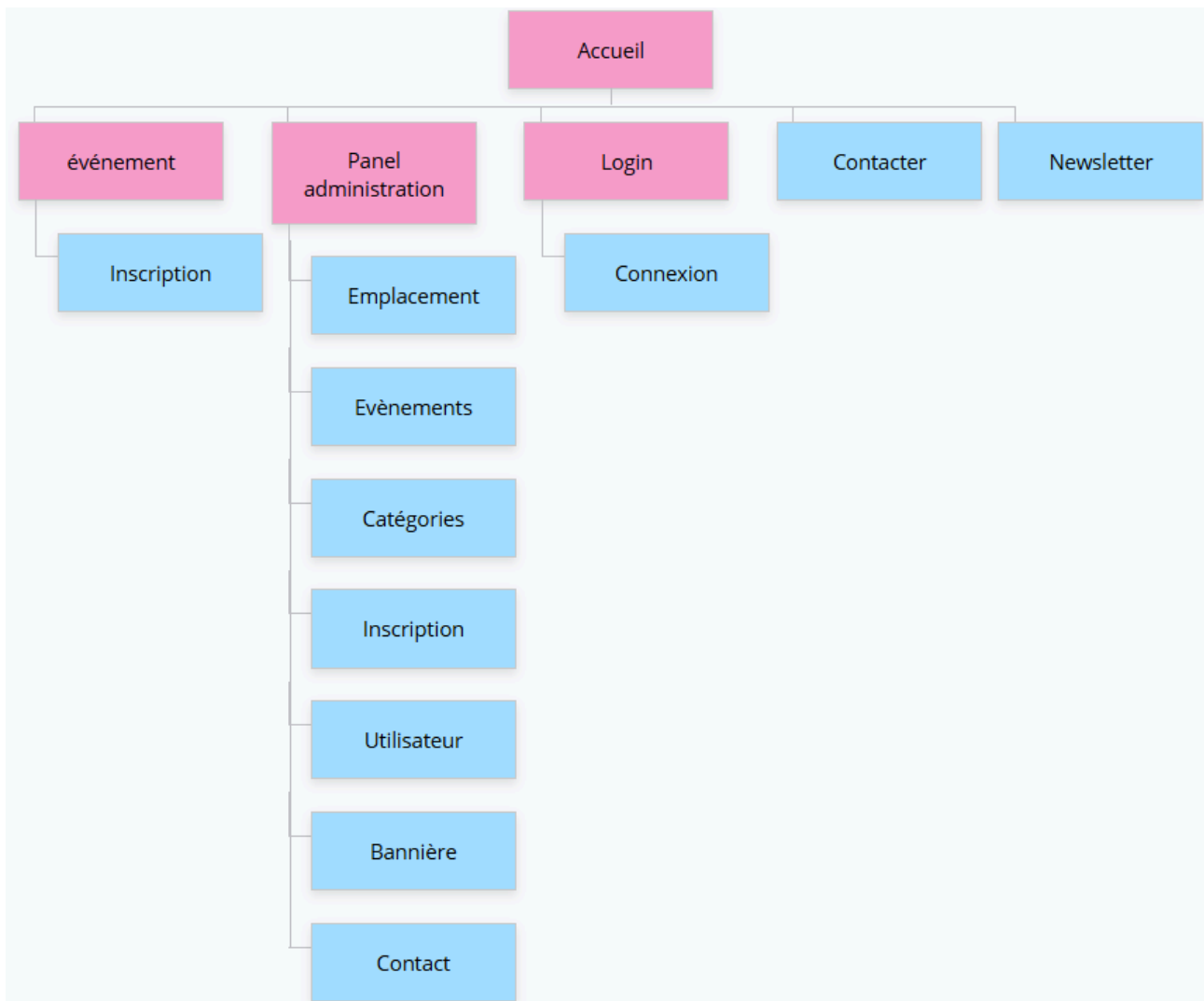
*En tant qu'administrateur nous pouvons :*

- *Accéder à un panel d'administration*
- *Consulter les inscriptions faites pour chaque événement*
- *Consulter les inscriptions aux newsletter*
- *Ajouter/Modifier/Supprimer manuellement certaines données stockées*
- *Consulter et gérer les utilisateurs (rôles)*
- *Ajouter/Modifier/Supprimer des événements*
- *Créer et gérer une annonce à afficher sur le site*

## 5. Schéma de la BDD



## 6. Architecture de l'application web

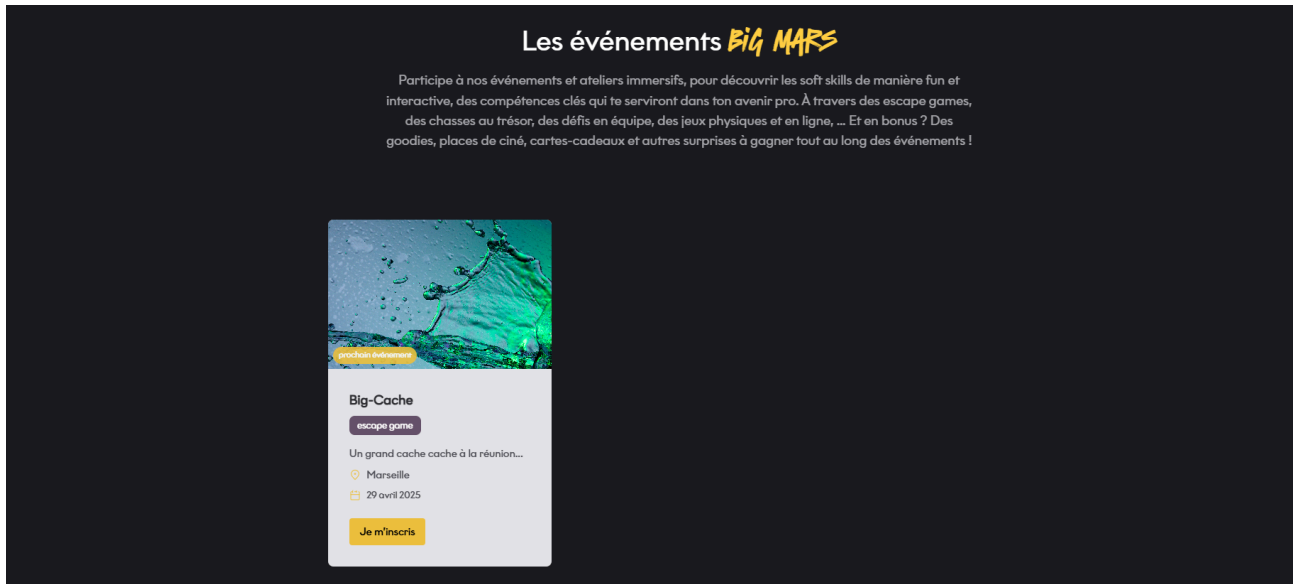


■ Fonctionnalités  
■ Pages

## 7. Visuel de l'application

### Page d'accueil

Lorsque l'on est sur cette page, nous avons la possibilité de consulter les événements à venir avec les informations minimales comme la date, la ville, la région et le thème, on peut également cliquer dessus pour se diriger vers la page événements.

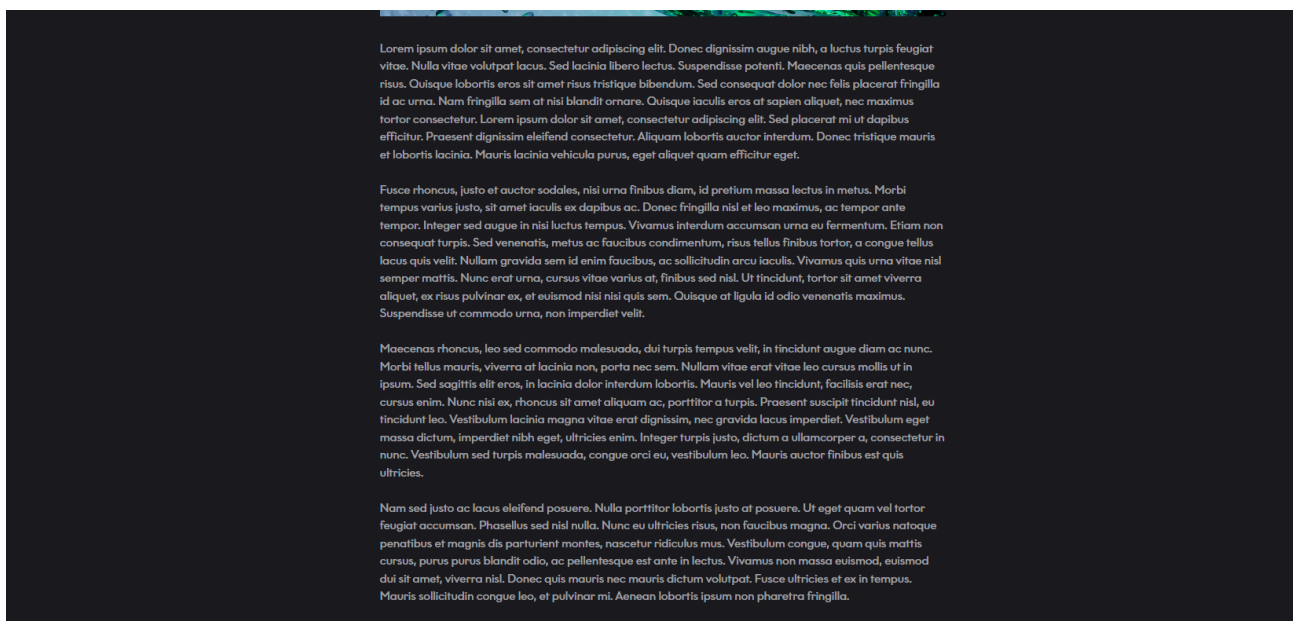
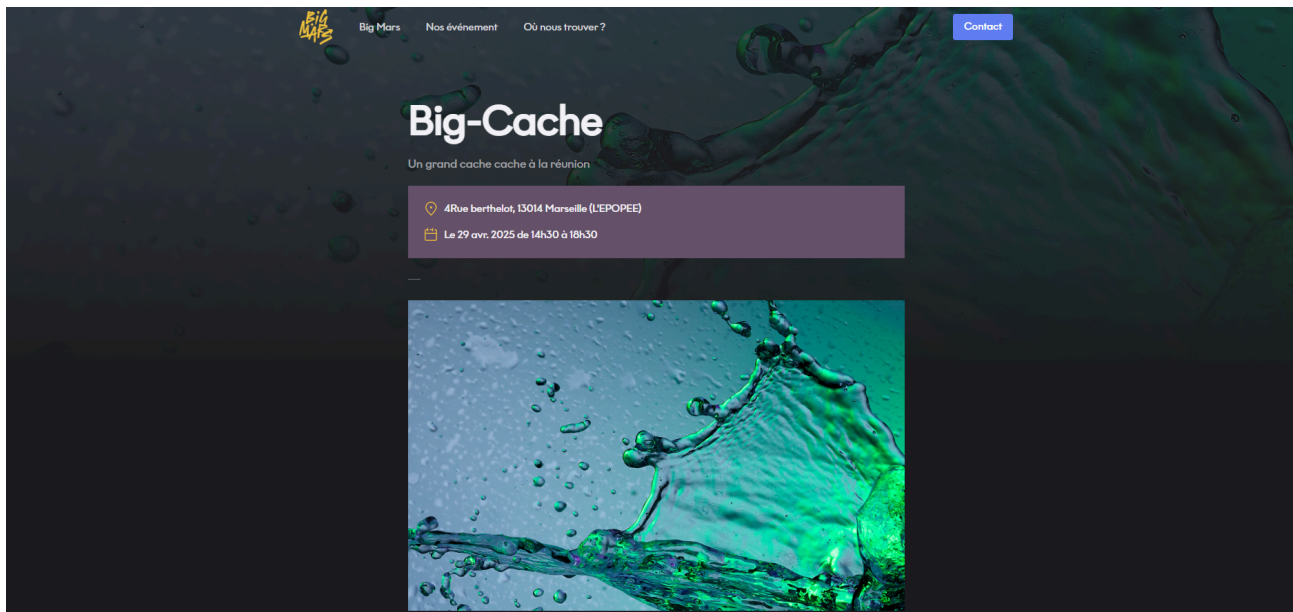


On peut également envoyer un message au support pour demander un renseignement ou bien poser une question, l'inscription à une newsletter est également possible en renseignant son mail

The screenshot shows a contact form titled 'Tu veux en savoir plus sur BIG MARS ?'. It includes a sub-header 'Une question ? Besoin de plus d'informations ? Contactez-nous, nous vous répondrons rapidement !'. The form fields are: 'Nom' (Entrez votre nom), 'Prénom' (Entrez votre prénom), 'Email' (Entrez votre adresse email), 'N° téléphone' (Entrez votre N° de téléphone), 'Code Postal' (Entrez votre code postal), 'Vous êtes' (radio buttons for 'Un joueur' and 'Une entreprise'), 'Nom de l'entreprise' (Entrez votre nom de l'entreprise), and 'Message' (Laissez-nous un message ! Nous te répondrons aussi vite que possible !). There is a checkbox for 'Accepter d'être recontacté par BigMars' and a blue 'Envoyer' button. A footnote indicates '(\*) : Champs obligatoires'.The screenshot shows a newsletter sign-up section with the text 'Ne rate rien de l'aventure Big Mars, en t'inscrivant à notre newsletter'. It features an 'Adresse email' input field and a blue 'S'inscrire' button.

## Page événement

Sur cette page, les utilisateurs ont la possibilité de consulter plus en détail un événement : Description de l'événement, le lieu exact. Un formulaire d'inscription est aussi mis à disposition si l'événement n'est pas complet





Inscrivez vous pour vivre un moment incroyable

Nom \*  Prénom \*

Email \*

N° téléphone \*  Code Postal \*


Date de naissance \*  Votre statut \*

Créneaux \*

(\*) : Champs obligatoire

### Page de login

La page de connexion n'est accessible que par le biais d'une URL ([wearebigmars.com/login](https://wearebigmars.com/login)). Depuis cette page, seules les personnes ayant accès et les bons rôles peuvent se connecter.

 Big Mars Nos événement Où nous trouver ?

Accès Back Office

## Panel d'administration (Dashboard)

La page d'administration est accessible seulement aux rôles autorisés et permet la visualisation, modification et gestion de données stockées en BDD directement depuis le dashboard.

**Bienvenue sur le panel admin de BigMars !**

Vous pouvez revenir à tout moment sur cette documentation en cliquant sur la maison.

Possibilité d'agrandir/réduire le menu en cliquant sur la bordure de gauche.

### Comment créer un événement ?

Rendez-vous dans la section "Évènement" puis sélectionner la rubrique "Nos événement".

Dans cette rubrique vous avez plusieurs possibilités :

- Création d'un nouvel événement -> Bouton "Créer Event"
- Modification d'un événement -> bouton "..." puis "Modifier"
- Suppression d'un événement -> bouton "..." puis "Supprimer"

### Les contraintes

Plusieurs contraintes ont été définies concernant le nombre de caractères de certains champs, pour un visuel propre au format mobile.

- Le champ "Titre" est limité à **255** caractères.
- Le champ "Courte description" est limité à **125** caractères.
- Les images ne peuvent pas dépasser les **2Mo**.
- **Toujours** avoir un emplacement associé à un événement.
- Un événement doit **toujours** avoir une catégorie.

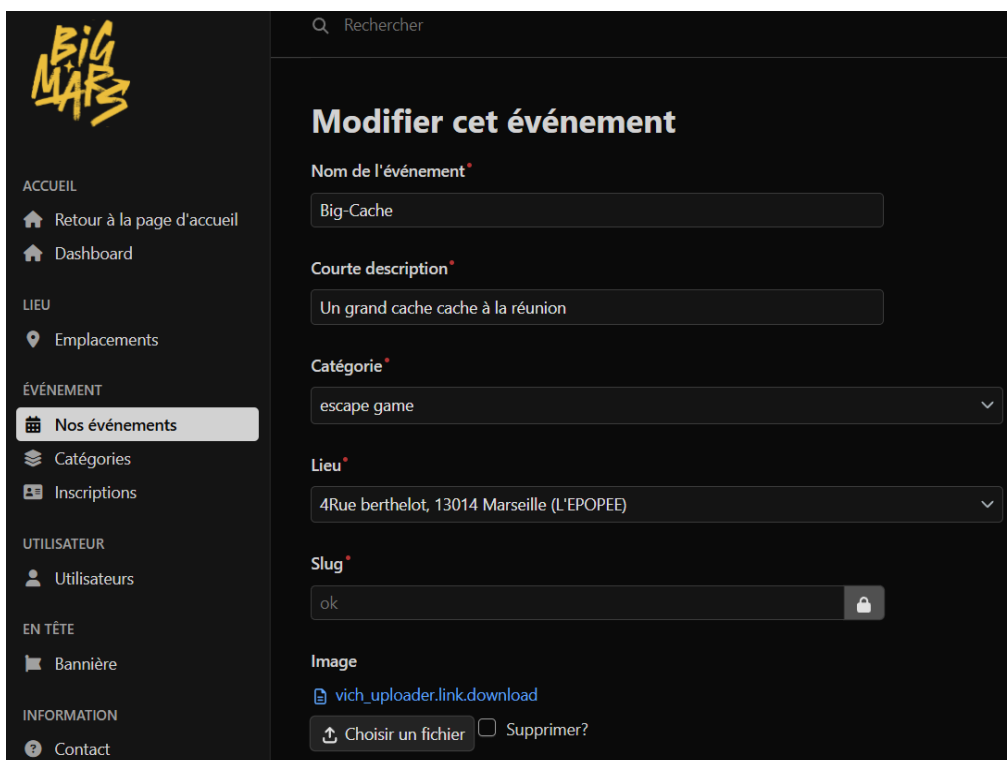
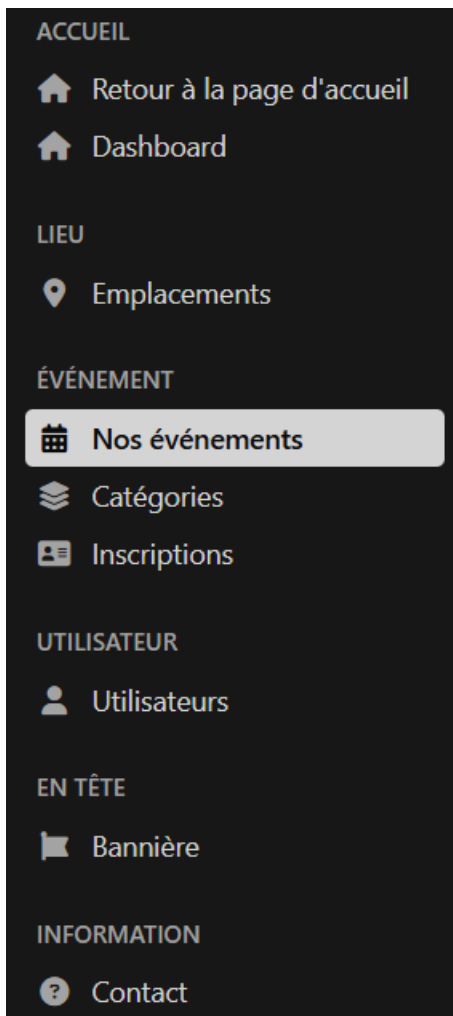
**Nos événements**

[Créer Event](#)

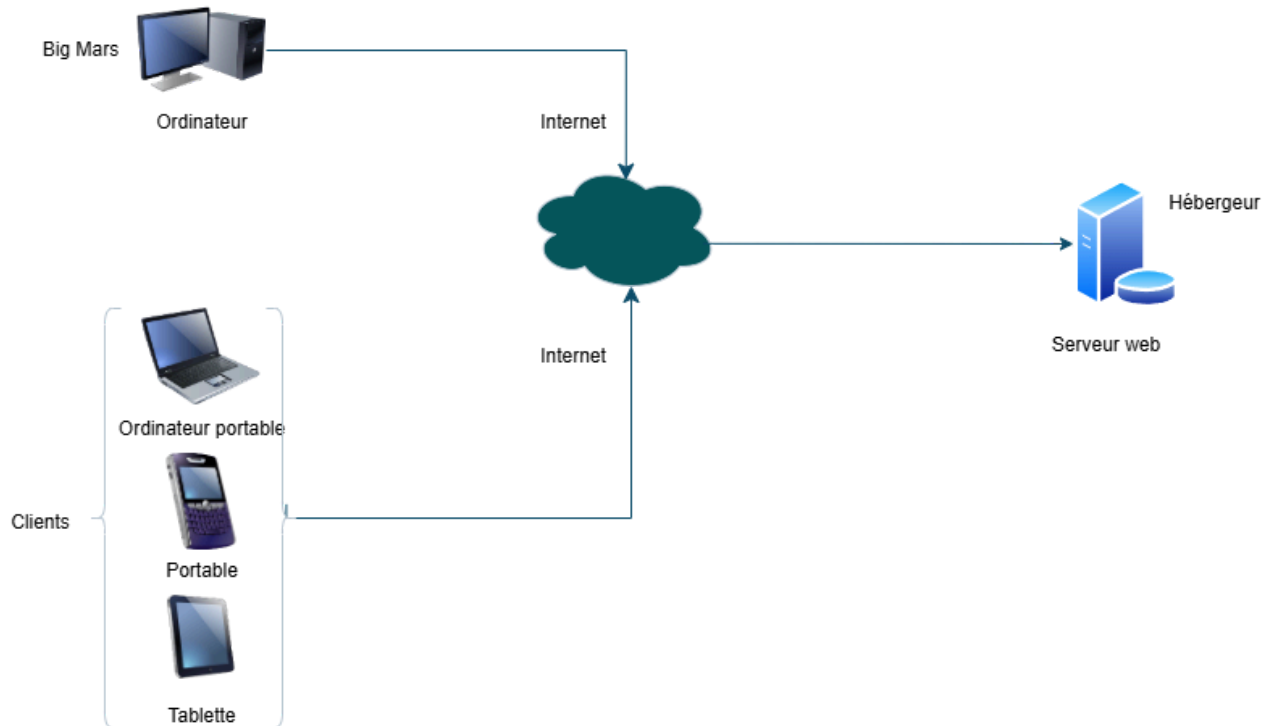
<input type="checkbox"/>	Nom de l'événement	Courte description	Catégorie	Lieu	Aperçu de l'image	Description	Participants max	Créneaux	Active
<input type="checkbox"/>	Big-Cache	Un grand cache cache à la réunion	escape game	4Rue berthelot, 13014 Marseille (L'EPOPEE)		<a href="#">Voir le contenu</a>	5	Du 29-04-2025 14:30 au 29-03-20...	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Notre escape game	Un petit escape game pour développer les softs skills	escape game	4Rue berthelot, 13014 Marseille (L'EPOPEE)		<a href="#">Voir le contenu</a>	5	Du 03-03-2025 23:30 au 03-03-20...	<input checked="" type="checkbox"/>

2 résultats

On peut également ajouter, modifier ou supprimer une ligne de données grâce à l'interface (ici par exemple les événements) mais cela peut s'appliquer pour chaque entités (sauf celles qui seront restreintes par des règles, exemple : l'entité contact ne permet pas la création ni la modification mais seulement la consultation)



## **8. Schéma de déploiement de l'application web**



## 9. Diagramme du cas d'utilisation

