

Compte_rendu_Projet_{Web}

Tom Jooris

Louis Peloux

May 2024

Table des matières

1	Introduction	2
2	création de la base	2
2.1	Les utilisateurs	2
2.2	Les envoie de messages	2
2.3	Les amis	3
2.4	Les publications	3
2.5	Les demandes d’ami	3
3	La structure php	4
3.1	Création des premières pages	4
3.2	Les difficultés	4
3.3	Les pages du site	5
3.4	Fonctionnalités a venir	5
4	Le css et le js	5
4.1	css	5
4.2	Java Script	5
5	Conclusions	6

1 Introduction

Bien sûr, voici une version améliorée du texte avec une syntaxe et une grammaire corrigées :

Dans le cadre de ce projet, nous nous sommes lancés le défi de créer un réseau social indépendant où les utilisateurs pourraient interagir entre eux.

Nous étions conscients de la difficulté de cette tâche, mais nous avons résolu de relever ce défi apparemment anodin.

La première chose à laquelle nous avons réfléchi était de comprendre le fonctionnement global d'un réseau social. Nous avons donc observé la structure des plus grands réseaux sociaux du monde pour nous inspirer. Nous avons également réfléchi aux fonctionnalités qui rendraient notre réseau social unique.

2 création de la base

2.1 Les utilisateurs

Avant de créer le premier fichier PHP, nous avons commencé par établir la base de données fondamentale de notre site internet : celle des utilisateurs.

Cette base de données est le pilier sur lequel reposent toutes les autres. Elle contient un identifiant unique pour chaque utilisateur, une adresse email également unique, un nom de compte et une date de création.

Au fur et à mesure que le projet progressait, le nombre de tables dans notre base de données augmentait, la plus récente étant la table des demandes d'amis.

2.2 Les envoies de messages

Lors de la création des tables, l'une d'elles nous a posé de nombreux défis. Il ne s'agissait pas de difficultés de conception, mais plutôt des différentes méthodes possibles pour la créer. Cette table, nommée Messages, permet d'envoyer et de recevoir des messages. Son fonctionnement est simple : elle enregistre l'ID de l'utilisateur envoyant le message, l'ID de l'utilisateur recevant le message, et le texte à envoyer. Pour récupérer tous les messages échangés entre deux utilisateurs, nous utilisons leurs ID pour trier la table et l'ID de chaque ligne pour déterminer l'ordre d'envoi des messages.

2.3 Les amis

La table des amis est similaire à la table Messages dans sa structure. Elle possède un identifiant (ID) en auto-incrémentation, garantissant un enregistrement unique pour chaque amitié. Pour chaque paire d'utilisateurs devenus amis, l'ID de l'un est stocké en relation avec l'ID de l'autre. Ainsi, si un utilisateur a l'ID d'un ami dans cette table, cet ami aura également l'ID de l'utilisateur enregistré en tant qu'ami. Cela permet de créer une relation bidirectionnelle entre les utilisateurs.

2.4 Les publications

La table des publications a été l'une des plus simples à concevoir, notamment en raison de sa structure directe. Elle contient un ID en auto-incrémentation, garantissant l'unicité de chaque publication. L'ID de l'utilisateur qui a créé la publication y est également enregistré, permettant ainsi de lier chaque post à son auteur. Le genre du contenu est utilisé principalement pour le référencement par mots-clés, facilitant la recherche de publications spécifiques. Enfin, un compteur de 'likes' est prévu pour être intégré ultérieurement, ce qui permettra de mesurer la popularité de chaque publication.

Cette structure offre une base solide pour le développement de fonctionnalités interactives, telles que la recherche et l'évaluation des publications par les utilisateurs. Si vous avez besoin d'aide pour développer ou optimiser davantage cette table, ou pour toute autre question technique, je suis à votre disposition.

2.5 Les demandes d'ami

La table des demandes d'amis est dotée d'un ID en auto-incrémentation, assurant l'unicité de chaque demande. Elle enregistre l'ID de l'utilisateur qui envoie la demande et l'ID de l'utilisateur qui la reçoit. Un champ texte spécifie l'état de la demande : acceptée, en attente, ou rejetée. Cette configuration permet de suivre facilement le statut des relations entre les utilisateurs.

Cette structure de table est efficace pour maintenir une trace claire des interactions sociales sur votre réseau, et elle offre une base solide pour les fonctionnalités liées à la gestion des amis. Si vous avez besoin de conseils supplémentaires pour optimiser cette table ou pour toute autre question technique, je suis là pour vous aider.

3 La structure php

3.1 Création des premières pages

La répartition des tâches lors de ce projet a été très simple. Nous avons commencé par l'index ensemble, et une fois celui-ci terminé, nous nous sommes réparti les tâches en travaillant chacun sur une page différente. Cela ne nous a pas empêchés de nous entraider lorsque l'un d'entre nous rencontrait des difficultés.

Le temps a passé et, bien que nous n'ayons pas pu créer toutes les fonctionnalités que nous souhaitions pour le moment, notre site offre déjà un ensemble de fonctionnalités permettant aux utilisateurs de publier des commentaires visibles par tous ou de converser en privé avec leurs amis. Une fonctionnalité que nous aurions aimé implémenter est celle permettant de publier des images et des vidéos. Même si elle n'est pas disponible actuellement, elle le sera dans les prochains mois.

3.2 Les difficultés

Lors de la création des pages, nous avons rencontré des difficultés quand au fait de certaines fonctionnalités que nous voulions implémenter, la première difficulté à laquelle nous avons été confronté est l'acceptation ou le refus des demandes d'amis, le problème survenait lors du refresh de la page après la validation du formulaire, la variable POST ne s'envoyait pas correctement lors du refresh, toutefois, cette difficulté a pu être corrigée et maintenant les utilisateurs peuvent se faire plaisir à accepter ou rejeter d'autres utilisateurs (une fonctionnalité permettant de retirer un ami a aussi été implémentée).

L'autre grande difficulté à laquelle nous avons été confronté est la fonctionnalité permettant l'implémentation des images.

3.3 Les pages du site

le site possède en tout 9 pages pour les utilisateur (et une page admin pour banir les utilisateur les plus mesquins) permettant de :

- Se déplacer a travers le site via la page index
- Se connecter si on ne l'est pas déjà.
- S'inscrire sin on ne l'est pas déjà.
- Aller sur sa page de profil afin de changer sa biographie, sa photo de profil ou sa bannière et regarde nos publication
- Aller sur les profil des autres afin de voir leur contenu et pour faire une demande d'ami ou au contraire ne plus etre ami avec une personne.
- Aller sur la page des demande d'amis pour les accepté, ou les refuser.
- Aller sur la page des discussions afin de discuter avec ses amis.
- faire une recherche de compte ou de publication

Toutes les fonctionnalités sont disponible car elles fonctionnent.

3.4 Fonctionnalités a venir

malgré les fonctionnalité que possède notre site, il y en a certaine qui n'ont pas pu etre mise :

- la possibilité de commenter et de liker une publications.
- la possibilité de publier des images et/ou des vidéos.
- la possibilité de bloquer une personnes.

Ces trois fonctionnalités sont toujours en cours de création et nous avons des plans quant à la façon de les ajouter.

4 Le css et le js

4.1 css

La partie qui a véritablement stimulé notre fibre artistique a été sans conteste le travail sur le CSS. Pour le design du site, nous avons opté pour des nuances de violet, en évitant les effets superflus. Le résultat est un site internet au ton sombre, mais qui dégage malgré tout une atmosphère chaleureuse, un résultat qui nous satisfait pleinement

4.2 Java Script

L'utilisation de JavaScript a été minimisée sur le site, se limitant à quatre interventions pour des fonctionnalités à but utilitaire.

5 Conclusions

Ce projet a constitué une expérience formidable et enrichissante pour nous, tant sur le plan des connaissances acquises par la pratique que de l'expérience professionnelle obtenue. Si nous avons l'opportunité de recommencer ce projet, nous nous efforcerions d'aller encore plus loin dans le développement de notre site internet, en poussant les limites de notre créativité et de notre savoir-faire technique.