

TwitchPlanner

Projet individuel de création d'une application web

Nom : Etienne Barberi

Dépôt GitHub : Pragmatel

Année : 3e année

Date de rendu : 13/02/2026

1. Présentation du projet

Le projet TwitchPlanner consiste à développer une application web destinée aux streamers afin de leur permettre de créer et gérer un planning de diffusion. L'objectif principal est de proposer un outil simple permettant d'organiser les streams sur une base hebdomadaire, d'ajouter des événements et de pouvoir exporter le planning sous forme d'image.

Ce type d'outil est utile pour les créateurs de contenu souhaitant structurer leur emploi du temps et partager facilement leur planning avec leur communauté sur les réseaux sociaux.

2. Choix techniques

Pour la réalisation de ce projet, j'ai choisi d'utiliser les technologies suivantes :

- PHP pour la partie back-end
- MySQL pour la base de données relationnelle
- Bootstrap pour la mise en forme de l'interface
- JavaScript pour certaines interactions côté client
- html2canvas pour l'export du planning en image
- XAMPP comme environnement de développement local
- Git et GitHub pour la gestion de versions

Ces technologies ont été choisies car elles correspondent aux compétences vues en cours et permettent de réaliser une application web fonctionnelle sans complexité excessive.

3. Modélisation de la base de données

La base de données repose sur une structure relationnelle simple composée de trois tables principales.

Table users

- id
- email
- password_hash
- twitch_url
- logo_path

Table plannings

- id
- user_id
- title
- week_start

Table events

- id
- planning_id
- game_name
- game_image_url
- stream_title
- day_of_week
- start_time
- end_time

Un utilisateur peut posséder plusieurs plannings, et chaque planning peut contenir plusieurs événements. Les relations sont assurées par des clés étrangères afin de garantir la cohérence des données.

4. Fonctionnalités développées

L'application permet aux utilisateurs de :

- Créer un compte et se connecter
- Modifier leur profil (email, mot de passe, lien Twitch, logo)
- Créer, modifier et supprimer des plannings
- Ajouter plusieurs événements par jour dans un planning
- Modifier ou supprimer des événements existants
- Naviguer entre différentes semaines
- Exporter un planning complet au format PNG

5. Difficultés rencontrées

Plusieurs difficultés ont été rencontrées durant la réalisation du projet. La principale a été la gestion correcte des relations entre les plannings et les événements, notamment pour s'assurer qu'un utilisateur ne puisse accéder qu'à ses propres données.

Une autre difficulté a concerné l'export du planning en image, qui a nécessité l'utilisation d'une bibliothèque JavaScript externe et une organisation précise de la structure HTML.

Ces problèmes ont été résolus en structurant correctement la base de données, en sécurisant les accès côté serveur et en testant progressivement chaque fonctionnalité.

6. Compétences acquises et mises en pratique

Ce projet m'a permis de mettre en pratique et d'approfondir plusieurs compétences, notamment :

- Le développement back-end en PHP
- La conception et l'utilisation d'une base de données relationnelle
- La gestion des sessions et de l'authentification
- L'organisation d'un projet web complet
- L'utilisation de Git et GitHub pour le versionnement du code

7. Conclusion

Le projet TwitchPlanner répond aux objectifs fixés et propose une application simple, fonctionnelle et adaptée aux besoins des streamers. Il représente une bonne synthèse des compétences acquises durant la formation et pourrait être amélioré à l'avenir par l'ajout de fonctionnalités supplémentaires comme l'intégration d'API externes ou une personnalisation avancée des plannings.