

Université de Cergy-Pontoise

RAPPORT

pour le projet de développement web
Licence d'Informatique deuxième année

sur le sujet

Conception d'un site web agrégateur de données

rédigé par

GERARD Quentin et **VILAIN** Matthieu



Mai 2017

Table des matières

1	Introduction	2
2	Architecture du site web	2
2.1	Architecture physique	2
2.2	Architecture Logique	2
3	Choix Techniques	3
3.1	Type de fichier	3
3.2	Charte graphique	3
4	Déroulement du projet	3
4.1	Synchronisation du travail	3
4.2	Répartition du travail	4
4.3	Problèmes rencontrés	4
5	Conclusion	4

Table des figures

1	Architecture Physique du site web	2
2	Barre de navigation	2
3	Palette de couleur du site web	3

Liste des tableaux

1	Répartition des tâches	4
---	----------------------------------	---

Remerciements

Les auteurs du projet voudraient remercier M.Lemaire et JL.Bourdon.

1 Introduction

Dans le cadre du module de Développement Web du second Semestre de L2, les étudiants doivent réaliser en binôme un projet en réutilisant les éléments appris en cours. Le projet consiste en la réalisation d'un site web permettant la mise en valeur et la recherche dans les données publiques de l'ONISEP, concernant les établissements d'enseignements supérieur en France. Notre binôme est composé de Matthieu VILAIN, étudiant en L2 CMI SIC, et de Quentin GERARD étudiant en L2 CMI SIC.

2 Architecture du site web

Dans cette section, nous présentons l'architecture du site web réalisé.

2.1 Architecture physique

L'architecture physique du site web est divisé en 4 parties :

- Les pages web : à la racine du site web
- Les fonctions php : dans les librairies dans le dossier "lib" ainsi que dans le dossier "include"
- Les différentes ressources : dans les dossier "res" et "img"
- Le style du site : dans les dossier "css" et "police"

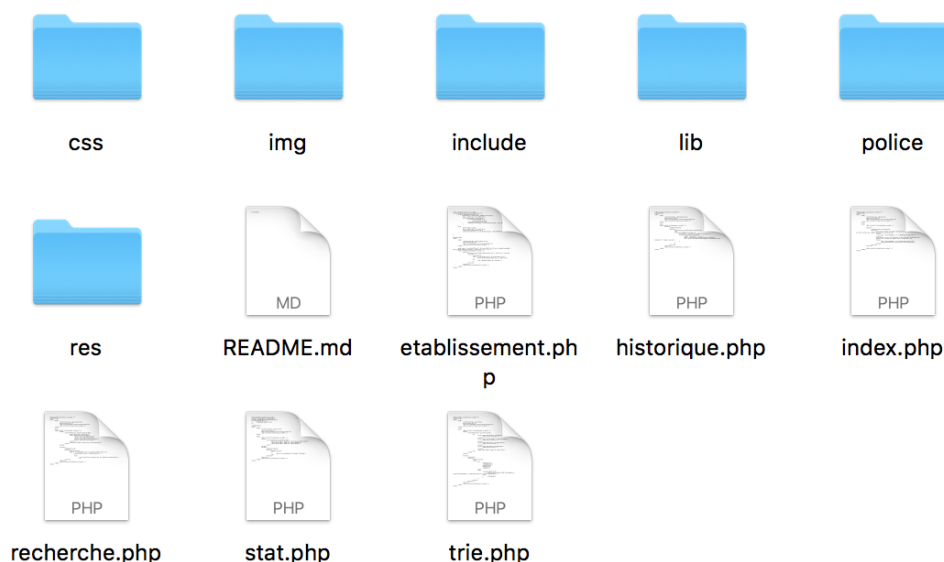


FIGURE 1 – Architecture Physique du site web

2.2 Architecture Logique

Le site web est construit de telle manière à ce que chaque page soit accessible à partir de n'importe quelle autre page. Ainsi chaque page est directement accessible via la barre de navigation présente en haut de chaque page, seule la page "établissement" est accessible via un lien pouvant être obtenu par une recherche d'établissement, un tri ou sur l'historique.



FIGURE 2 – Barre de navigation

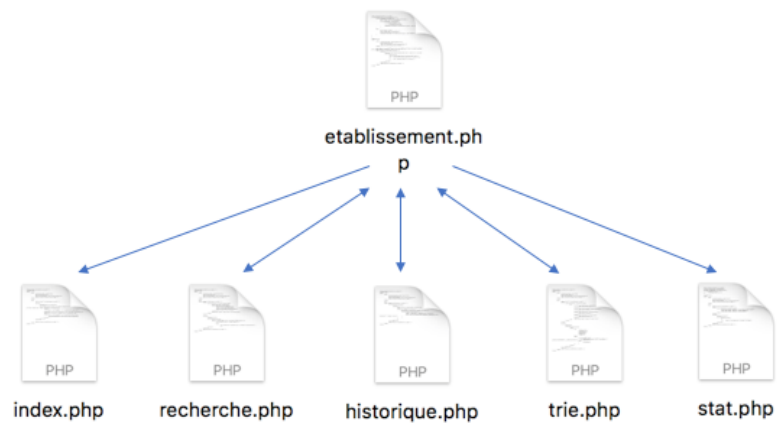


FIGURE 3 – Architecture Logique

3 Choix Techniques

3.1 Type de fichier

Pour ce projet nous avons le choix entre 2 types de fichiers pour le stockage de la base de données :

- Extensible Markup Language (XML)
- Comma-separated values (CSV)

Nous avons choisi d'utiliser un fichier CSV pour stocker notre jeu de données, et ainsi réutiliser les connaissances acquises en cours.

3.2 Charte graphique

Notre site web se veut sobre, élégant et intuitif, c'est pour quoi nous avons utilisé une palette de couleur assez sobre et pas trop vive. Le bleu est très présent sur notre site web, en effet c'est une couleur sobre, ministériel, qui instaure un sérieux, ce qui crée une cohérence avec l'objet du site web.



FIGURE 4 – Palette de couleur du site web

Les polices d'écritures utilisé reste dans cette même idée de rester sobre, c'est pourquoi nous avons choisi d'utiliser les polices :

- Sansation
- Avenir
- Et Trebuchet MS

4 Déroulement du projet

Dans cette section, nous décrivons comment la réalisation du projet s'est déroulée au sein de l'équipe de projet.

4.1 Synchronisation du travail

Afin de pouvoir travailler sur ce projet nous avons utilisé la plateforme Github

4.2 Répartition du travail

Valentin	Quentin
ALU	unité d'adressage
Compte rendu	Unité de controle
à définir	à définir

TABLE 1 – Répartition des tâches

4.3 Problèmes rencontrés

- l'implémentation de l'opération soustraction
- réalisation de l'unité d'adressage
- la bascule D qui créait un problème d'oscillation

5 Conclusion

On est pas obligé d'en faire une donc on peut la supprimer si tu veux