

Projet Stade-trotter

Pré-ing 2,
MEF 2

CLABAUT Ewan, HAMELIN Simon



Cy - Tech
2024/2025

Objectif du projet :

L'objectif est de créer un site web pour une agence de voyages qui propose des séjours configurés par étapes. Le client peut choisir un circuit prédéfini avec des lieux géographiques fixés, mais a la possibilité de personnaliser divers aspects tels que l'hébergement, la restauration, les activités et le transport. Ce concept de séjour « pseudo-sur-mesure » combine l'efficacité d'un circuit standardisé avec la flexibilité des options individuelles. Par ailleurs, le site offrira aux utilisateurs la possibilité de s'inscrire, se connecter, modifier leurs options de voyage et procéder à l'achat via une phase de paiement intégrée. Le développement du projet se fera par étapes, en plusieurs phases, chacune correspondant aux chapitres du cours d'Informatique 4 (HTML + CSS, PHP, JavaScript + DOM, requêtes asynchrones), et sera évalué tout au long du semestre.

Méthodologie collaborative :

Notre équipe a adopté une approche collaborative moderne pour mener à bien le projet. Nous avons utilisé GitHub, ce qui nous a permis de collaborer en temps réel. Cette solution a garanti un environnement de développement homogène pour tous et facilité le partage immédiat de nos modifications via des commits réguliers et des pull requests structurées.

En tant que colocataires, la proximité a largement facilité la communication directe et la résolution rapide des problèmes. Toutefois, lorsque nous ne pouvions pas échanger en face-à-face, nous utilisons WhatsApp pour des discussions rapides et pour coordonner nos actions. Cette combinaison d'outils a permis de maintenir un flux de travail fluide et efficace tout au long du projet.

De plus, nous avons instauré des réunions journalières pour faire le point sur l'avancement du projet, ajuster la répartition des tâches et documenter les décisions prises. Cette organisation a favorisé la transparence, la réactivité et une adaptation rapide aux imprévus, garantissant ainsi la qualité et la cohérence de notre travail collaboratif.

Planning de réalisation :

Phase 1 :

Semaine du 3 février :

- **Lecture approfondie du projet et étude du cahier des charges :**
 - Simon et Ewan ont travaillé ensemble, avec Simon consacrant environ 60 % de son temps à analyser les exigences fonctionnelles et techniques, et Ewan investissant les 40 % restants pour identifier les contraintes et les ressources nécessaires.
- **Configuration du dépôt GitHub pour centraliser le développement collaboratif :**
 - Simon a pris en charge 70 % de cette tâche, incluant la mise en place du dépôt, tandis qu'Ewan a contribué à hauteur de 30 %, notamment en intégrant les collaborateurs.
- **Création des premières pages statiques :**
 - Page de présentation du site : Réalisée entièrement par Simon.
 - Page d'accueil : Développée intégralement par Simon.
 - Pages d'inscription et de connexion : Conçues par Ewan.

Semaine du 10 février :

- **Poursuite de la création des pages statiques :**
 - Page de recherche de voyages avec filtres : Développée par Simon.
 - Page de profil utilisateur : Réalisée par Ewan.
 - Page « administrateur » pour la gestion des utilisateurs : Conçue par Ewan.
- **Intégration de la charte graphique dans un fichier CSS commun :**
 - Simon et Ewan ont collaboré à parts égales pour définir les couleurs, les typographies et les styles globaux.
- **Tests initiaux de navigation et vérification de la cohérence de l'interface :**
 - Simon et Ewan ont partagé équitablement cette tâche, chacun testant les liens internes et les interactions utilisateur.
- **Revue finale et correction des bugs avant le commit final de la Phase 1 :**
 - Simon et Ewan ont conjointement identifié les bugs fonctionnels et résolu les problèmes de style.
- **Rédaction du rapport :**
 - Simon et Ewan ont collaboré à parts égales, chacun contribuant à 50 % de cette tâche, reflétant les efforts conjoints de l'équipe.

Phase 2 :

Semaine du 17 février :

- **Début de l'apprentissage du PHP :**
 - Les bases du langage et l'architecture globale du site ont été abordées, permettant à l'équipe de comprendre les fondements du développement.
- **Apprentissage PHP :**
 - Simon a fait un effort plus important, prenant en charge la majorité des tâches d'apprentissage, bien qu'il ait été convenu initialement que les tâches seraient partagées de manière équitable avec Ewan.

Semaine du 3 mars :

- **L'accent a été mis sur l'interface du chatbot :**
 - Une première version fonctionnelle a été développée, permettant d'établir les processus d'interaction avec l'utilisateur.
- **Développement de l'interface du chatbot :**
 - Simon s'est concentré à 100 % sur la mise en place de la première version fonctionnelle du chatbot en utilisant l'API de Gemini.
- **Tests de fonctionnement du chatbot :**
 - Simon a mené une part plus importante des tests initiaux pour s'assurer que les interactions de base du chatbot fonctionnaient comme prévu, au-delà de la répartition initiale de 50 %.

Semaine du 10 mars :

- **Dynamique de connexion :**
 - Une avancée importante a été réalisée sur le module de connexion grâce à l'intervention d'Ewan, assurant une gestion sécurisée des sessions.
- **Module de connexion sécurisé :**
 - Ewan a pris en charge 100 % du travail sur la gestion sécurisée des sessions utilisateurs avec PHP.
- **Correction de bugs :**
 - Simon a identifié et corrigé plusieurs bugs afin de garantir la stabilité du site, en travaillant à 100 % sur cette tâche.

Semaine du 17 mars :

- Le quizz PHP a mobilisé l'équipe, combiné à l'optimisation de l'aspect paiement et à la restructuration des voyages (format JSON et section « destinations »).
- **Optimisation du paiement :**
 - Ewan a pris en charge l'optimisation de l'aspect du paiement en PHP (100 %).
- **Restructuration des voyages (JSON) :**
 - Simon a travaillé à 100 % sur la restructuration des voyages en format JSON et l'amélioration de la partie « destinations ».
- **Tests de fonctionnalité :**
 - Simon a contribué plus largement aux tests de la synchronisation des données entre le front-end et le back-end, au-delà de la répartition initiale de 50 %.

Semaine du 24 mars :

- **La phase de finalisation :**
 - La phase de finalisation des fonctionnalités PHP a été réalisée, notamment la gestion du paiement et la synchronisation avec le front-end.
- **Finalisation des fonctionnalités PHP :**
 - **Simon a plus contribué à cette phase et à tout fait pour finaliser les fonctionnalités PHP** liées au paiement et à la synchronisation.
- **Rédaction du rapport :**

- Simon a rédigé le rapport final de la phase 2, en collaboration avec Ewan, chaque membre ayant contribué à 50 % à cette tâche.

Phase 3 :

Semaine du 7 avril :

- **Phase de lecture du sujet :**
 - Durant cette semaine, bien que nous ayons eu d'autres engagements et évaluations dans des domaines différents, nous avons consacré du temps à la lecture du sujet. Cette phase nous a permis de bien comprendre les attentes et de poser les bases du travail à venir. Nous avons également pris le temps de définir nos priorités, de nous organiser et de répartir les tâches de manière à aborder les prochaines étapes de façon structurée.

Semaine du 14 avril :

- **Première phase de développement du js :**
 - Le temps maussade en Bretagne a motivé Simon à se concentrer pleinement sur le JavaScript. Il a commencé par finaliser la deuxième fonctionnalité que nous n'avions pas terminée auparavant en raison de circonstances imprévues. Bien que le bouton noir/blanc n'ait pas eu le rendu visuel attendu, ce travail nous a permis de progresser. Je tiens à m'excuser pour ce problème visuel, car étant daltonien, il m'est parfois difficile de juger certaines couleurs. Cette phase de développement a vu Ewan travailler davantage sur le JavaScript, prenant une part plus importante dans le développement des aspects fonctionnels du code.

Semaine du 21 avril :

- **Deuxième phase du développement js :**
 - Cette semaine, nous avons abordé la réécriture du filtre, que nous avons initialement développé en PHP, en l'adaptant pour qu'il fonctionne en JavaScript. Une fois cette tâche accomplie, nous avons effectué une série de tests pour vérifier que tout fonctionnait correctement, notamment la vérification des formulaires et la navigation sur les pages. Bien qu'il ait été dit que cette phase a été partagée de manière égale, Ewan a en réalité apporté une contribution plus importante au développement.

Semaine du 28 avril :

- **Dernière phase de développement :**
 - Ewan s'est occupé de la gestion du panier, une fonctionnalité essentielle du site. De son côté, Simon a travaillé sur la modification du profil utilisateur et de la page administrateur, notamment en intégrant un prix dynamique en fonction des options sélectionnées. Simon a également pris l'initiative de créer un système de récupération de mots de passe, en définissant la réponse par défaut comme étant "naya" pour tous les utilisateurs, mais modifiable dans le profil. Bien que chaque membre ait contribué, **Ewan a vraiment pris les devants dans le domaine du JavaScript.**

Simon a également rédigé le bilan de cette phase, mais il semble qu'Ewan n'ait pas eu l'opportunité de le lire, sauf peut-être lors du premier rendu.

Phase 4 :

Semaine du 5 mai :

Lors de la première phase de développement des requêtes asynchrones, Simon a travaillé intensément pour résoudre de nombreux problèmes de sécurité. Il a également créé la possibilité de modifier le voyage même après qu'il ait été payé, directement dans le profil de l'utilisateur. De plus, il a ajouté la fonctionnalité permettant aux administrateurs VIP de modifier les fichiers JSON, ainsi que la possibilité de bannir des utilisateurs lorsqu'ils rafraîchissent la page.

Semaine du 19 mai :

Dans la deuxième phase de développement des requêtes asynchrones, Ewan a implémenté la possibilité de modifier les informations dans le profil de l'utilisateur. Simon a renforcé la sécurité en introduisant le bannissement des utilisateurs, et a également entrepris de convertir toute la dynamique PHP en JavaScript, afin d'éliminer les requêtes PHP. Enfin, Simon a rédigé le rapport, que Ewan a pris le soin de relire et de corriger.

Difficultés rencontrées :

1. Manque de créativité :
2. L'un des défis principaux a été de surmonter le manque de créativité lors de la conception des interfaces utilisateur et des éléments visuels du projet. Trouver des idées originales et attrayantes pour rendre l'application conviviale et esthétiquement plaisante a nécessité plusieurs séances de brainstorming et d'échanges d'idées au sein de l'équipe. Pour surmonter cette difficulté, nous avons consulté divers sites internet liés à notre thématique afin de nous en inspirer et observer les tendances du moment.
3. Communication et échanges d'idées :
4. Bien que nous soyons colocataires, ce qui facilitait la communication directe, des imprécisions apparaissaient parfois dans nos échanges via WhatsApp. Pour améliorer la clarté de nos communications, nous avons instauré des réunions rapides quotidiennes afin de clarifier les objectifs et de synchroniser nos efforts. Cette démarche a grandement contribué à réduire les malentendus et à améliorer notre efficacité collective.
5. Problèmes techniques :
6. Le cache local sur Wamp affichait parfois d'anciennes versions du site, rendant difficile la visualisation des modifications. Ce problème a été résolu en ajustant les paramètres du serveur et en améliorant la gestion du cache, garantissant ainsi que les dernières versions des fichiers étaient toujours utilisées.
7. Tensions d'équipe :

8. Des divergences de visions ont causé des tensions, mais ces désaccords ont été gérés grâce à des échanges francs et réguliers, permettant de parvenir à des compromis constructifs et de renforcer la collaboration au sein de l'équipe.

Présentation des pages :

Page d'accueil :

Elle présente le concept de l'agence, avec un aperçu des circuits proposés et des options de personnalisation disponibles, permettant aux utilisateurs de découvrir rapidement les services offerts.

Page de présentation :

Présentation détaillée du projet et de l'équipe qui l'a réalisé, mettant en avant les compétences et les contributions de chaque membre.

Page de recherche de voyages :

Permet aux utilisateurs de filtrer les circuits en fonction de différents critères (dates, lieux, options, etc.), facilitant ainsi la recherche du voyage idéal.

Page d'inscription :

Formulaire pour la création d'un compte utilisateur, incluant les champs nécessaires (nom, email, mot de passe, etc.) et la validation des données pour assurer l'intégrité des informations.

Page de connexion :

Interface permettant aux utilisateurs inscrits d'accéder à leur espace personnel en saisissant leurs identifiants.

Page de profil utilisateur :

Affiche les informations personnelles de l'utilisateur, avec la possibilité de modifier ses données (nom, adresse, préférences de voyage, etc.).

Page administrateur :

Réservée aux administrateurs du site, cette page offre des outils de gestion pour superviser les utilisateurs (voir les identifiants dans le fichier id admin.txt).

Page de choix du voyage :

Permet aux utilisateurs de sélectionner le circuit qui les intéresse parmi les options proposées sur le site.

Page de récapitulatif :

Affiche un récapitulatif détaillé du voyage choisi, incluant les informations sur les étapes, les options sélectionnées et le prix total.

Page de paiement :

Permet aux utilisateurs de finaliser leur achat en saisissant leurs coordonnées bancaires pour procéder au paiement du voyage.

Page de retour :

Affiche un message confirmant que la transaction a été réussie ou échouée, avec un lien de retour vers la page principale du site.

Page de panier :

Page où l'on peut voir les différents voyages pas encore payés de l'utilisateur.

Page de reset du mot de passe et ses pages liées :

Permettant à l'utilisateur de réinitialiser son mot de passe, encore faut-il qu'il n'oublie pas la réponse à sa question.

Page de détail d'un voyage :

Permettant de donner le détail d'un voyage étant accessible depuis la page profil.

Défi proposé :

1. Création d'un chatbot :
2. Utilisation de l'API de Gemini pour enrichir le chatbot d'une capacité d'interaction plus naturelle et évolutive, permettant des réponses personnalisées et adaptées aux demandes des utilisateurs. (ma clé privée est sur GitHub pour que cela fonctionne 😊)

Mise en place d'une méthode de récupération de mot de passe :

Méthode de récupération de mot de passe à l'aide d'une question proposée lors de l'inscription (dans notre cas, la réponse est toujours « naya »).

Bibliographie :

1. Idée de création

- a. [Voyages foot - Composez facilement votre voyage foot](#)
- b. [Voyages Football | Séjours inclus billet match | Hémisphères Voyages](#)
- c. [Le site numéro 1 pour réserver son voyage foot](#)
- d. [ChatGPT](#)
- e. [GitHub Copilot](#)
- f. [Figma: The Collaborative Interface Design Tool](#)

2. Widgets

- a. [Embeds et widgets de football gratuits pour votre blog ou votre site Web | FootyStats](#)
- 3. **chatbot**
 - a. [construire un chatbot](#)
 - b. [chat UI](#)

Projet Stade-trotter

Pré-ing 2,
MEF 2

CLABAUT Ewan, HAMELIN Simon



Cy - Tech
2024/2025