**Documentation Fonctionnelle et Technique Détaillée**

*Monteiro – Gonçalves – Boganin*

**Documentation Fonctionnelle et Technique Détaillée**

**ASSOCIATION SPORTIVE**

*2021*

**Table des matières**

1. **Historique des modifications**
2. **Introduction**
3. Contexte
4. Objectif du site
5. Organisation du projet
6. Périmètre du projet
7. Rôles de la plateforme
8. Définitions des termes
9. **Les données**
10. Dictionnaire de données
11. Modèle Entité-Association
12. Script de création
13. **Les fonctionnalités**
14. Backlog
15. Arborescence
16. Cas d’utilisation
17. Maquettes
18. **Dossier Technique**
19. S’inscrire à un événement
20. Mailer
21. Oublie de mot de passe
22. **Veille contextualisée**
23. **Conduite de projet**
24. Répartition des tâches
25. Compte Rendu
26. **Historique des modifications**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | **Nom** | **Version** |
| 09/01/2021 – 26/04/2021 | Hugo Monteiro,  Laura Gonçalves,  Lucas Boganin | Symfony 5, Docker,  ChartJS, Webpack |

1. **Introduction**
2. Contexte

L’Association Sportive est un site web applicatif permettant à ses utilisateurs de consulter des événements sportifs. De s’inscrire et désinscrire aux événements. Il a été réalisé dans le cadre du projet de deuxième année BTS SIO au sein du lycée Saint-Vincent de Senlis et en groupe de 3 personnes (Hugo Monteiro, Laura Gonçalves, Lucas Boganin).

1. Objectif du site

L’Association Sportive donne la possibilité aux élèves de Saint-Vincent de faire une demande d’inscription sur le site qui devra être validé par un administrateur. Après validation les utilisateurs peuvent se connecter à l’application web. Ils peuvent consulter les événements sportifs et s’y inscrire. Télécharger des documents et administrer leur profil.

1. Organisation du projet

Le projet a été réalisé en groupe de 3 personnes qui sont Hugo Monteiro, Laura Gonçalves et Lucas Boganin.

Tous les trois avaient le rôle de développeu.r.se, rédact.eur.rice de documentation et testeu.r.se.

1. Périmètre du projet

L’Association Sportive est composée de 5 pages principales :

1. Accueil
2. Événements
3. Administration
4. Statistique
5. Profil
6. Rôles de la plateforme

L’Association Sportive recueille 3 types de profils avec des accès distincts :

* Les internautes qui ont accès uniquement à la page d’accueil et la page d’inscription/connexion.
* Les membres qui ont accès à toutes les fonctionnalités hormis le système d’administration et les statistiques. On devient utilisateur après la validation de son inscription par un administrateur.
* Les administrat.eur.rice..s qui ont les mêmes accès que les membres ainsi que l’accès au système d’administration permettant l’ajout, suppression et modification de contenu ou utilisateur. Ainsi que l’accès aux statistiques du site.

1. Définitions des termes

|  |  |
| --- | --- |
| Terme | Définition |
| Internaute | Un internaute est un utilisateur du site dont on ne connait pas l’identité, outre celle fournie par son fureteur (adresse IP, langue, etc …). |
| Membre | Un internaute qui a complété son inscription, qui a fourni son adresse courriel et qui a été validé par un administrateur. |
| Administrateur | L’administrateur est un membre particulier qui possède des droits d’administration sur le site, et le droit de consulter les statistiques du site. |

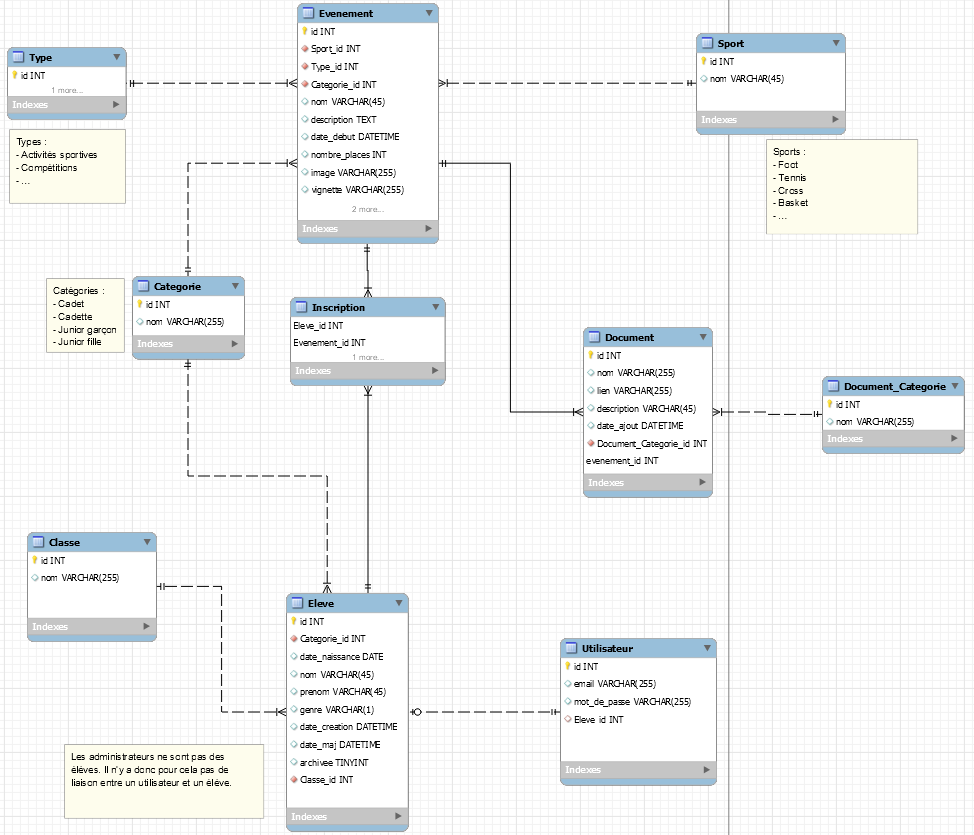
1. **Les données**
2. Dictionnaire de données

Une image contenant table

Description générée automatiquementUne image contenant table

Description générée automatiquement

1. Modèle Entité-Association



1. Script de création

Une image contenant texte, capture d’écran

Description générée automatiquementUne image contenant texte

Description générée automatiquement

1. **Les fonctionnalités**
2. Backlog

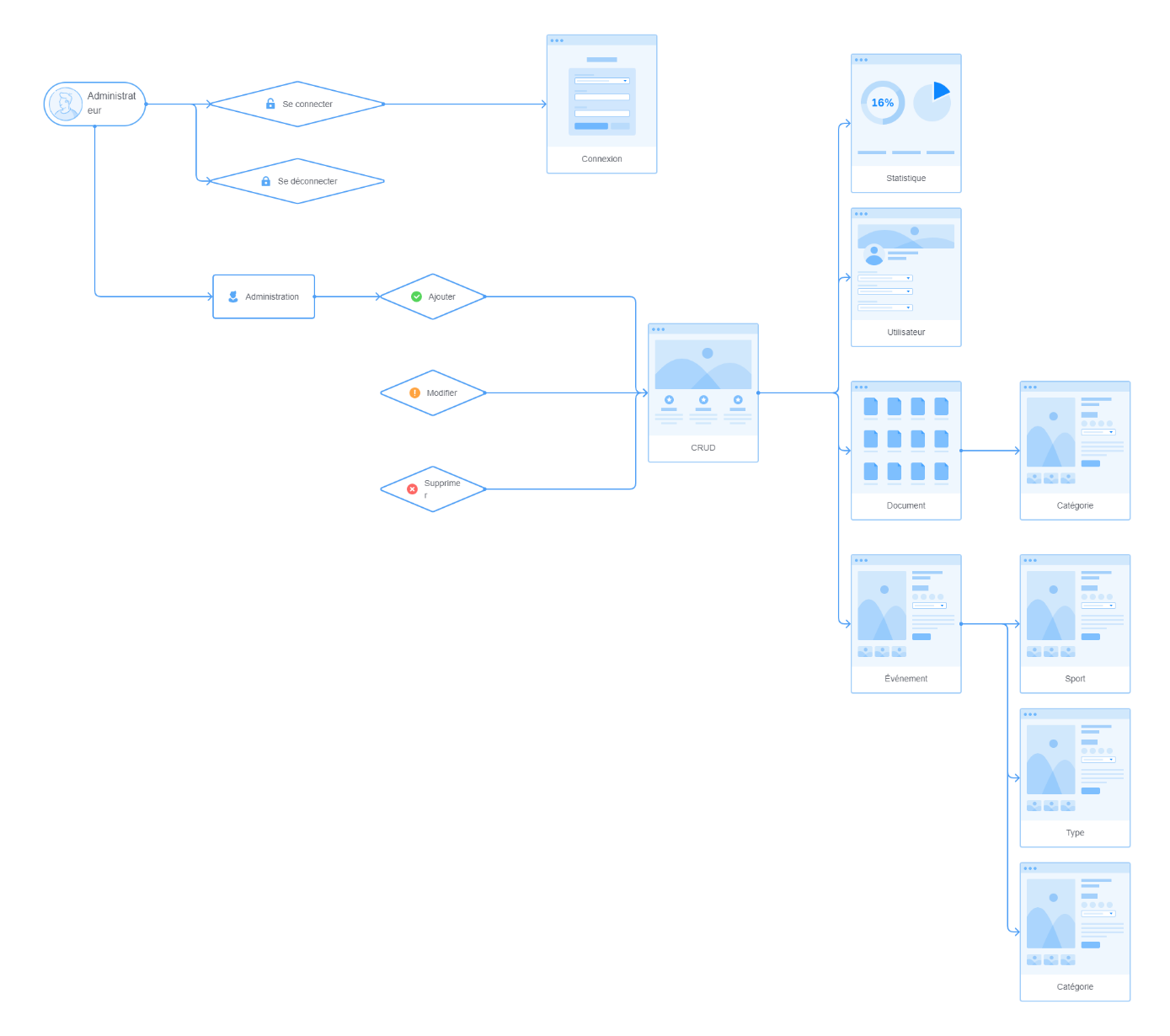
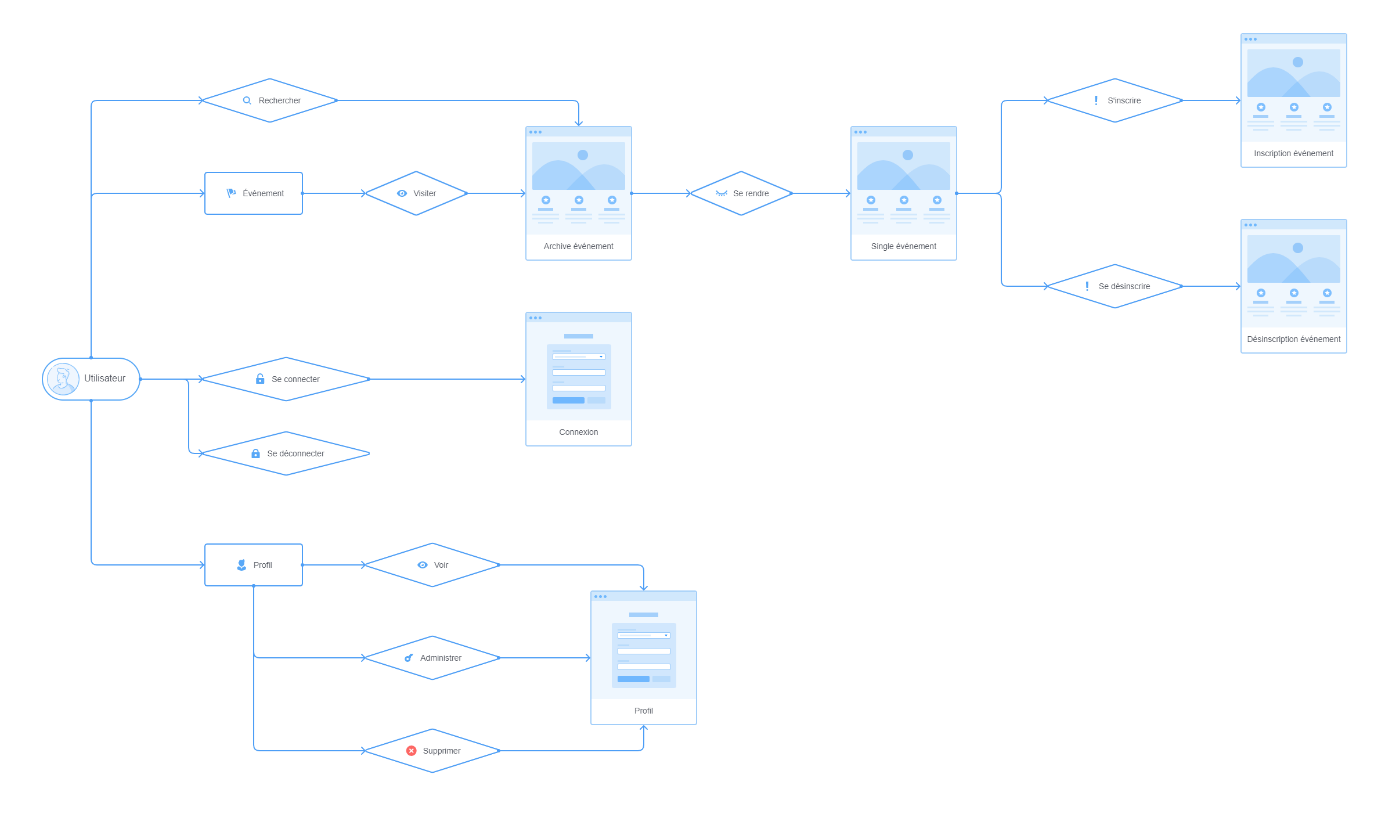
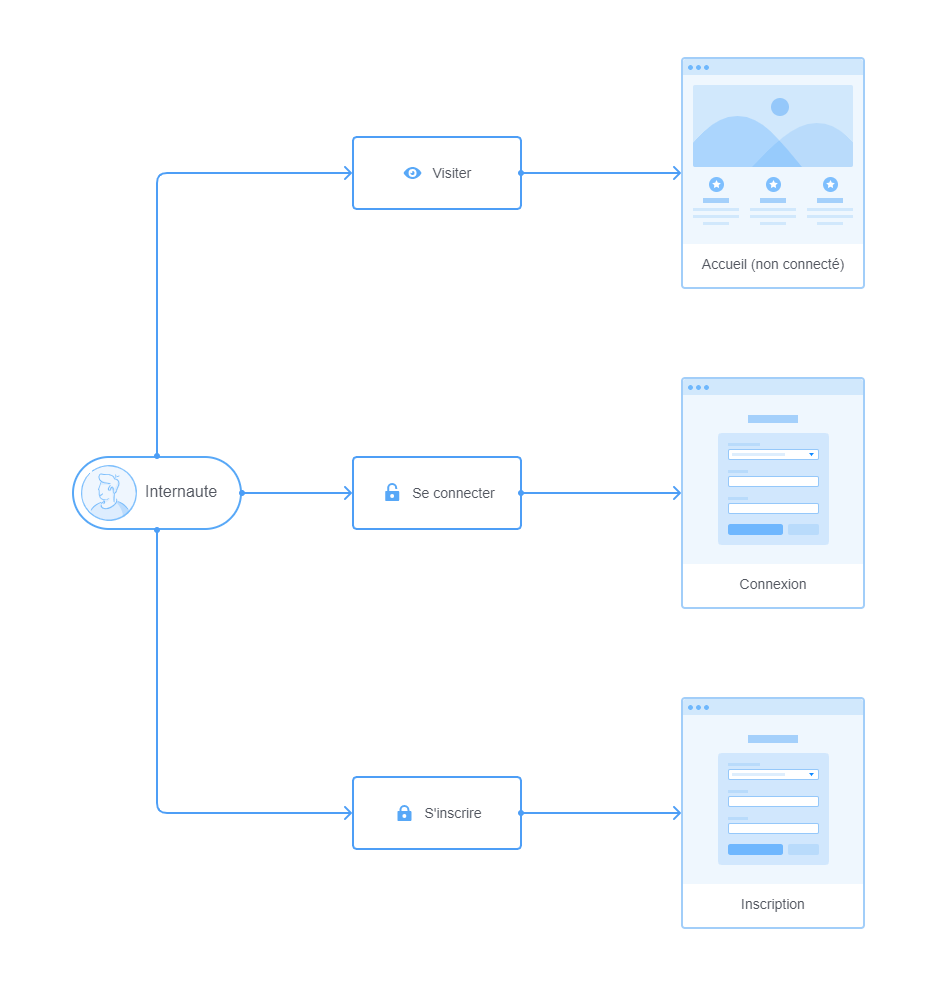
|  |  |
| --- | --- |
| Fonctionnalité | Descriptif |
| Gestion des accès du site | Inscription : l’utilisateur va pouvoir créer un compte |
| Connexion : l’utilisateur va pouvoir se connecter au site si son inscription a été validée |
| Déconnexion : l’utilisateur pourra se déconnecter |
| Oubli de mot de passe : l’utilisateur fait une demande d’oubli de mot passe envoyer à l’administrateur |
| Validation de l’inscription : l’administrateur valide l’inscription une fois la demande faite afin qu’il accède au site |
| Gestion des événements | Inscription : l’utilisateur peut s’inscrire à un événement s’il appartient à la catégorie associée |
| Visualisation : l’utilisateur peut visualiser un événement ou la liste des événements |
| Documentation : l’utilisateur peut télécharger les documents à l’évènement auxquels il est inscrit |
| Espace administrateur  Espace administrateur | Gestion événement : suppression édition ajout de l’événement |
| Gestion utilisateur : suppression édition ajout de l’utilisateur |
| Gestion document : suppression édition ajout des documents |
| Gestion catégorie événement : suppression édition ajout de catégorie des événements |
| Gestion catégorie document : suppression édition ajout de catégorie des catégories |
| Gestion des sports : suppression édition ajout de sport |
| Gestion des types : suppression édition ajout des types de l’événement |
| Gestion des statistiques : vu des statistiques |
| Espace utilisateur | Modification de son profil : éditions de ses informations |
| Vu de ses événements : l’utilisateur peut visualiser les événements auxquels il est inscrit |

1. Arborescence

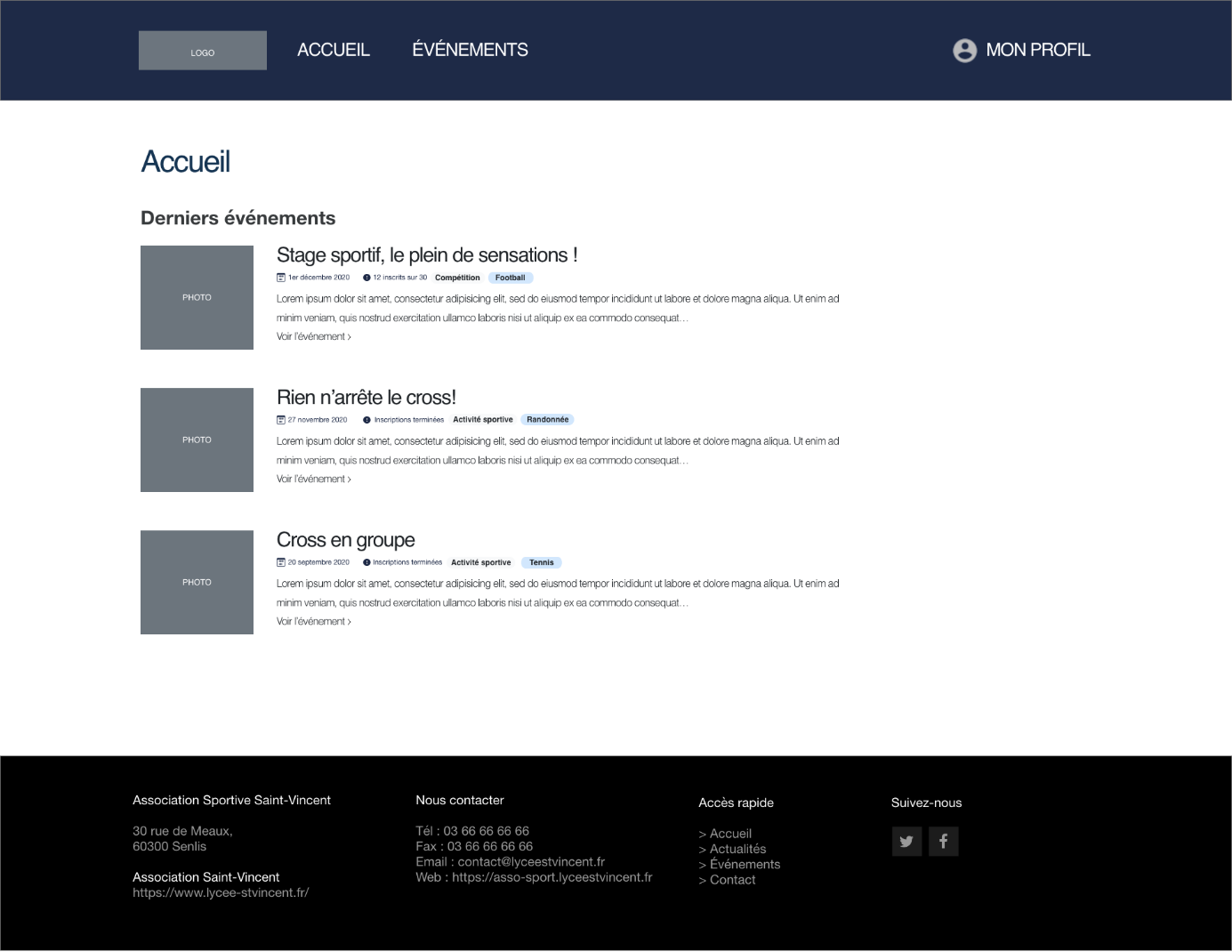
Une image contenant texte, équipement électronique, afficher, vide

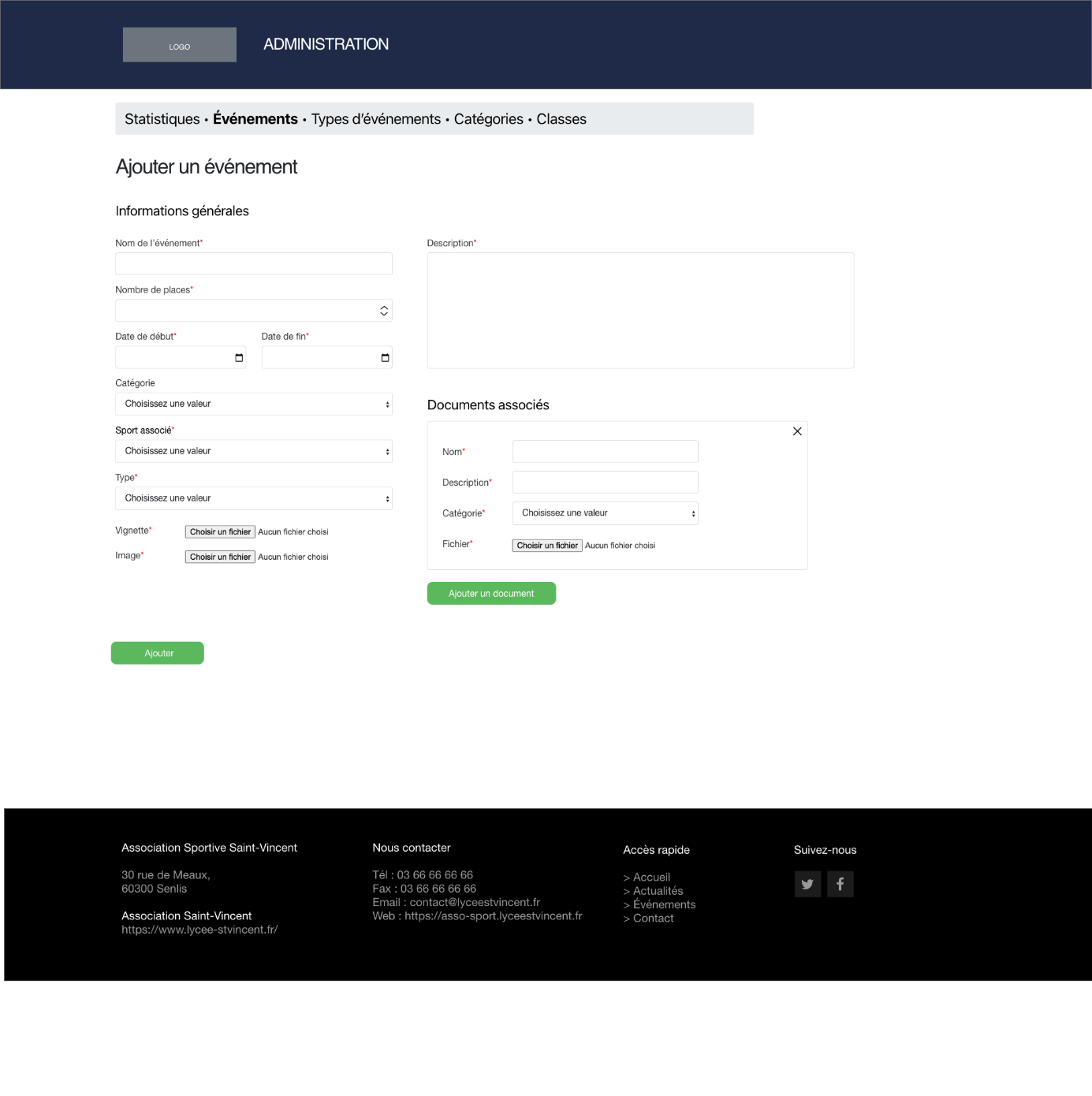
Description générée automatiquement

1. Cas d’utilisation



1. Maquettes

I – Page d’accueil (connecté)

II – Ajout d’un événement

Une image contenant texte

Description générée automatiquementIII – Vue d’un événement

Une image contenant texte

Description générée automatiquementIV – Archive événement

1. **Dossier Technique**
2. S’inscrire à un événement

Objectif

La fonctionnalité « s’inscrire à un événement » est accessible uniquement pour les utilisateurs. Cette fonctionnalité accorde la possibilité de s’inscrire à un événement si :

* Il reste au moins une place à cet événement
* L’événement est toujours actif
* L’utilisateur n’est pas déjà inscrit à l’événement

Une fonctionnalité complémentaire permet de se désinscrire à un événement si :

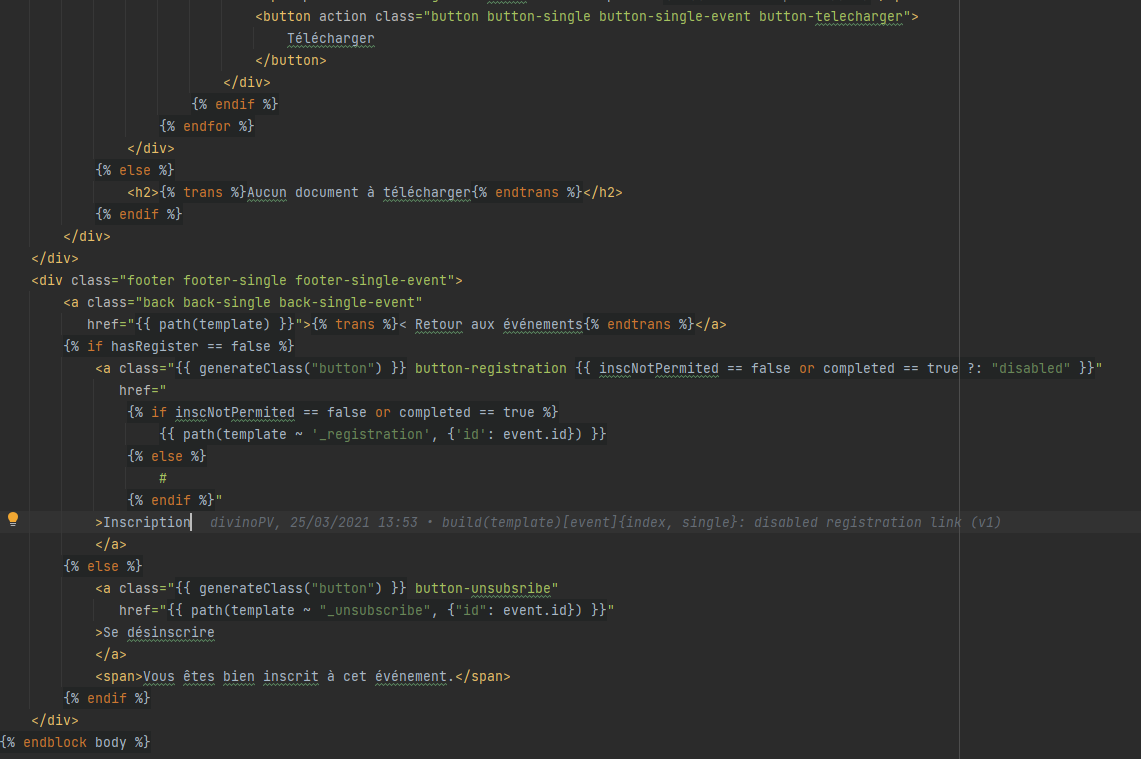
* L’utilisateur est inscrit à cet événement
* L’événement est toujours actif

Les événements sont créés par les administrateurs, mais un administrateur ne peut pas participer à un événement.

Extrait de code

Une image contenant texte

Description générée automatiquement



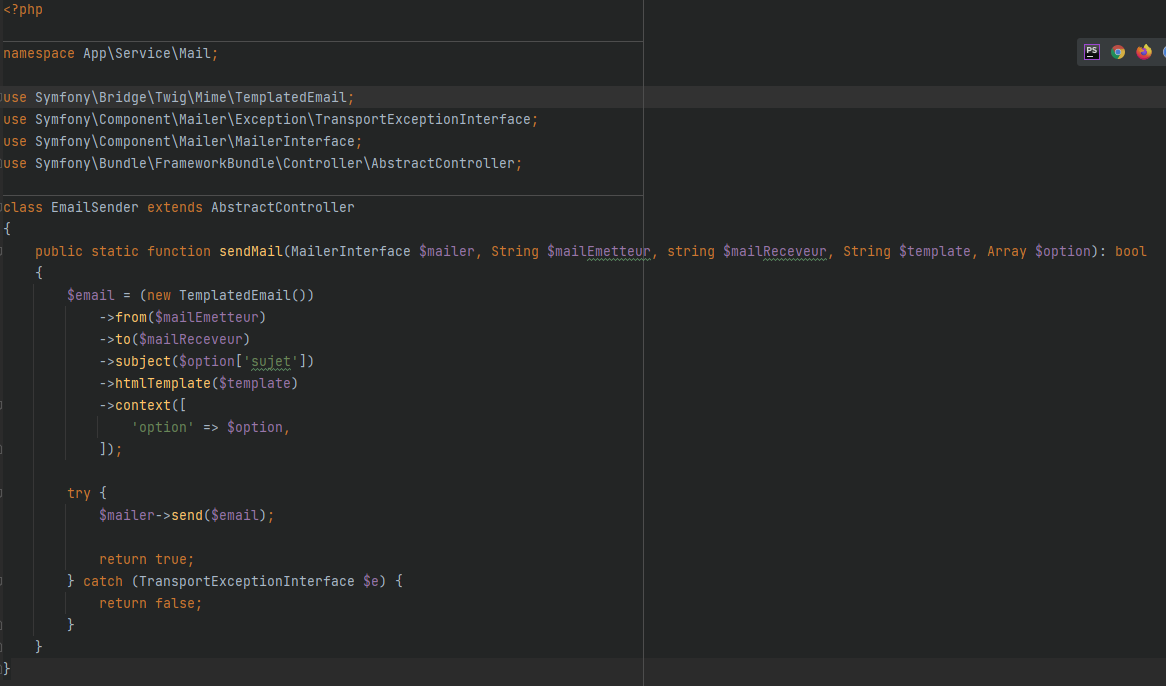
1. Mailer

Objectif

La fonctionnalité « mailer » est automatique et indolore pour les utilisateurs et les administrateurs. Cette fonctionnalité permet l’envoie d’un mail automatique à un utilisateur ou à un administrateur, elle est utilisée dans 3 contextes :

* Un utilisateur s’inscrit sur la plateforme, un mail est envoyé à un administrateur pour activer le compte de l’utilisateur.
* Un administrateur active le compte d’un utilisateur, un mail est envoyé à l’utilisateur pour l’informer de l’activation du compte.
* L’utilisateur fait une demande d’oubli de mot de passe, un mail est envoyé à un administrateur pour réinitialiser le mot de passe.

Extrait de code



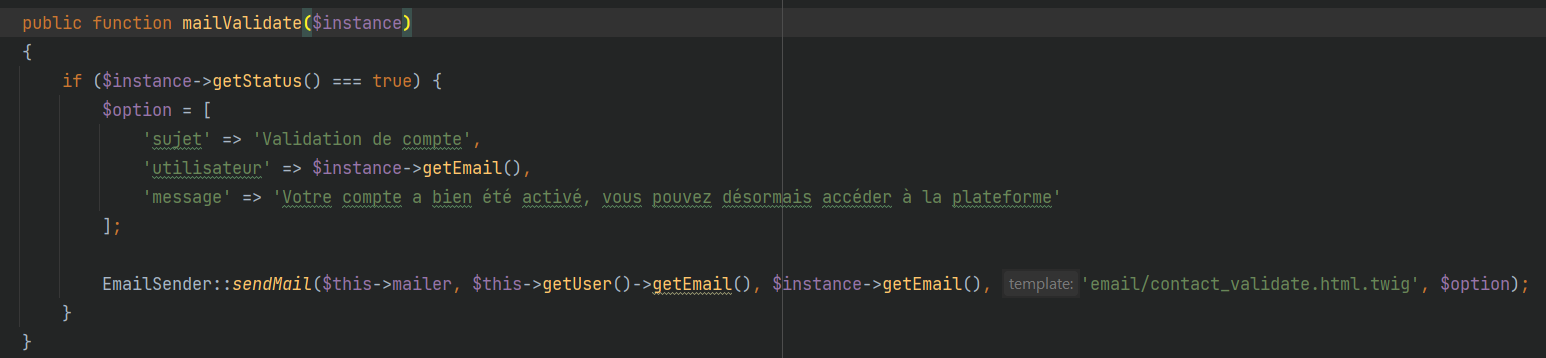
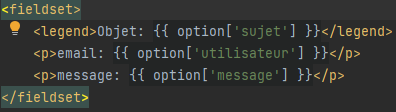
Méthode qui envoie le mail

Construction du mail

Paramètres :

* Mailer : élément qui permet l’envoie du mail.
* MailEmetteur : adresse électronique de l’émetteur du mail
* MailReceveur : adresse électronique du destinataire du mail
* Template : corps du mail (exemple : corps pour validation compte)
* Option : tableau qui regroupe les informations à insérer dans le corps du mail

Fonction sendMail

*Cas d’utilisation « mail de validation » :*

Option : Tableau d’informations

Appel de la fonction sendMail si la condition est respectée

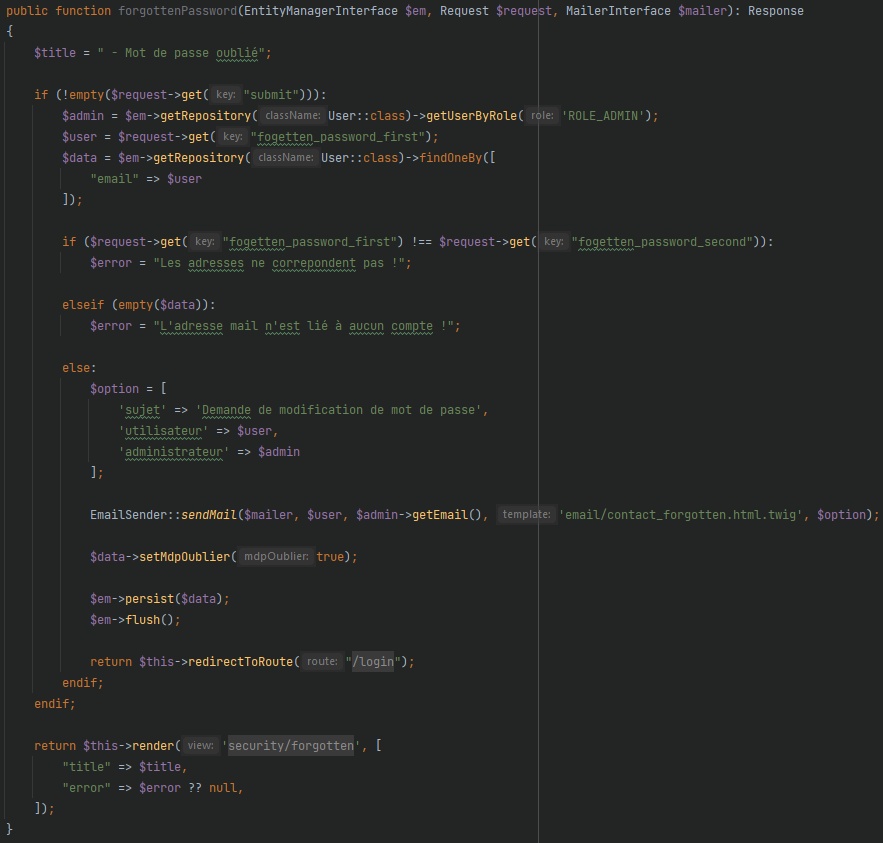
Template mail de validation

Fonction mailValidate

1. Oublie de mot de passe

Objectif

La fonctionnalité « Oublie de mot de passe » permet d’effectuer une demande de réinitialisation de son mot de passe à un administrateur par mail. Cette fonctionnalité est dépendante de la fonctionnalité « Mailer »

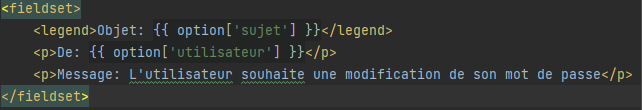
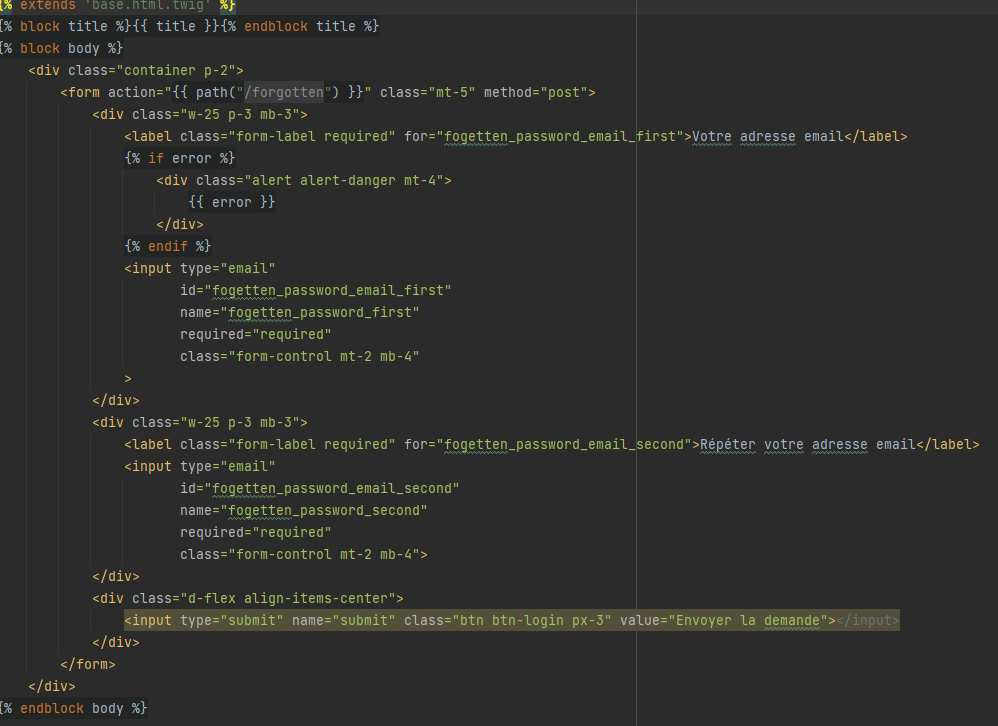
Extrait de code

Si l’utilisateur à saisie un mail valide existant alors un mail sera envoyé à un administrateur, sinon un message d’erreur sera affiché

Vérifications :

* Le formulaire a été soumis
* Les adresses saisies sont identiques (saisie du mail puis ressaisie pour confirmer)
* L’adresse saisie est existante

Fonction forgottenPassword



Formulaire oublie de mot de passe

Template mail mot de passe oublié

1. **Veille contextualisée**

Hugo Monteiro :

Lors de ce projet j’ai approfondi mes connaissances sur Symfony en visualisant des vidéos sur YouTube ou en suivant des formations sur internet. Ce qui m’a permis d’accroitre mes compétences en php orienté objet. J’ai également appris comment utiliser Webpack, Node et Yarn avec Symfony par l’utilisation du bundle Webpack Encore.

Je me suis intéressé à l’architecture triangulaire du SASS en m’initiant à l’ITCSS tout en continuant à perfectionner mon utilisation des conventions OOCSS et BEM. Jusqu’à greffer ces conventions ensemble pour suivre le BEMIT.

Je me suis notamment initié aux méthodes agiles (Scrum, Kaban, xP). J’ai appris à rédiger des users stories, utiliser behat et PlantUML.

Laura Gonçalves :

Lucas Boganin :

1. **Conduite de projet**
2. Répartition des tâches

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Développeu.r.se | Tâche | Durée |
| Hugo | Page d’accueil connecté | 1 jour |
| Laura | Page d’accueil déconnecté | 1 jour |
| Lucas | S’inscrire sur le site | 1 jour |
| Hugo | Oubli de mot de passe | 1/2 journée |
| Lucas | Footer | 1/2 journée |
| Hugo | Menu Principal | 1/2 journée |
| Lucas et Laura | Jeu d’essai | 1 jour |
| Hugo et Laura | Formulaire de connexion | 1 jour |
| Hugo | Archive événements | 2 jours |
| Hugo et Lucas | Fiche événement | 2 jours |
| Hugo | S’inscrire à un événement | 2 jours |
| Lucas et Laura | Administration | 2 jours |
| Lucas | Page de connexion/inscription | 1 jour |
| Hugo | Statistique | 1/2 journée |
| Laura | Profil | 2 jours |
| Laura | Gestion des élèves | 2 jours |
| Hugo | Mise en place Docker | 1 jour |
| Hugo, Laura et Lucas | Documentation fonctionnelle et technique | 2 jours |
| Laura, Lucas et Hugo | Cahier de recette | 1 jour |

1. Compte Rendu

Ce projet nous a permis de solidifier nos connaissances en Symfony. D’avoir une expérience en développement agile. De s’initier à Webpack, Node et Yarn. Nous avons complété nos compétences en gestion et management de projet ainsi que la stratégie et l’organisation de celui-ci. De découvrir de nouvelles conventions plus riches qui amènent l’optimisation de l’architecture et de notre code.