Documentation technique

Table des matières

[Table des versions 4](#_Toc134533205)

[Introduction 4](#_Toc134533206)

[Rappel de l’énoncé 4](#_Toc134533207)

[Organisation 4](#_Toc134533208)

[Livrables 4](#_Toc134533209)

[Description de l’application 4](#_Toc134533210)

[Méthodologie 5](#_Toc134533211)

[S’informer 5](#_Toc134533212)

[Planifier 5](#_Toc134533213)

[Décider 5](#_Toc134533214)

[Réaliser 5](#_Toc134533215)

[Contrôler 5](#_Toc134533216)

[Évaluer 5](#_Toc134533217)

[Planification 5](#_Toc134533218)

[Diagramme sur Excel 5](#_Toc134533219)

[Outils externes 6](#_Toc134533220)

[Analyse fonctionnelle 6](#_Toc134533221)

[Canevas 6](#_Toc134533222)

[Page inscription 6](#_Toc134533223)

[Page identification 7](#_Toc134533224)

[Page profil 7](#_Toc134533225)

[Page modifier mot de passe 8](#_Toc134533226)

[Page d’accueil 9](#_Toc134533227)

[Page détaillé d’un jeu vidéo 9](#_Toc134533228)

[Page d’édition de jeux vidéo 10](#_Toc134533229)

[Analyse organique 10](#_Toc134533230)

[Liste des technologie utilisées 10](#_Toc134533231)

[Base de données 10](#_Toc134533232)

[Plan de test et tests 11](#_Toc134533233)

[Environnement de test 11](#_Toc134533234)

[Scénarios de test 11](#_Toc134533235)

[Évolution des tests 12](#_Toc134533236)

[Échec des tests et raison 12](#_Toc134533237)

[Conclusion 13](#_Toc134533238)

[Difficultés rencontrées 13](#_Toc134533239)

[Variantes de solutions et choix 13](#_Toc134533240)

[Améliorations possibles 13](#_Toc134533241)

[Bilan personnel 13](#_Toc134533242)

[Remerciement 13](#_Toc134533243)

[Annexes 13](#_Toc134533244)

[Bibliographie 13](#_Toc134533245)

[Glossaire 13](#_Toc134533246)

[Termes techniques 13](#_Toc134533247)

[Table des illustrations 13](#_Toc134533248)

# Table des versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N° de version** | **Date** | **Auteur** | **Changements apportés** |
| **1.0** | 27.04.2023 | Mofassel Haque Srijon Rahman  <srijon.rhmn@eduge.ch> |  |

# Introduction

# Rappel de l’énoncé

## Organisation

|  |
| --- |
| **Maître d’apprentissage** |
| Pascal Comminot  <pascal.comminot@edu.ge.ch> |

|  |
| --- |
| **Élève** |
| Mofassel Haque Srijon Rahman  <srijon.rhmn@eduge.ch > |

|  |  |
| --- | --- |
| **Experts** | |
| Borys Folomietow  <borys@folomietow.ch> | Yvan Poulin  <yvpoulin@gmail.com> |

## Livrables

* Rapport du projet avec le code source au format PDF
* Planning du projet
* Journal de Bord
* Résumé du TPI sur 1 page A4Matériel et logiciel à disposition
* Un PC standard d’école, 2 grand écrans
* Laragon avec phpMyadmin pour développer mon site web et pour la gestion de ma base de données.
* Windows 10 comme système d’exploitation
* Visual studio code
* Suite Office

## Description de l’application

Le site comportera les pages :

* Accueil : Page dédié à accueillir l’utilisateur sur le site en affichant des jeux vidéo.
* Inscription : Page permettant à l’utilisateur de se créer un compte comportant comme champs, son pseudo, son nom et prénom, son email et son mot de passe.
* Connexion : Page permettant à l’utilisateur de se connecter si celui-ci possède un compte au sein du site.

# Méthodologie

Pour ce projet, j’ai décidé d’utiliser la méthode en 6 étapes car elle parfaite pour les projets individuelle et facile à comprendre.

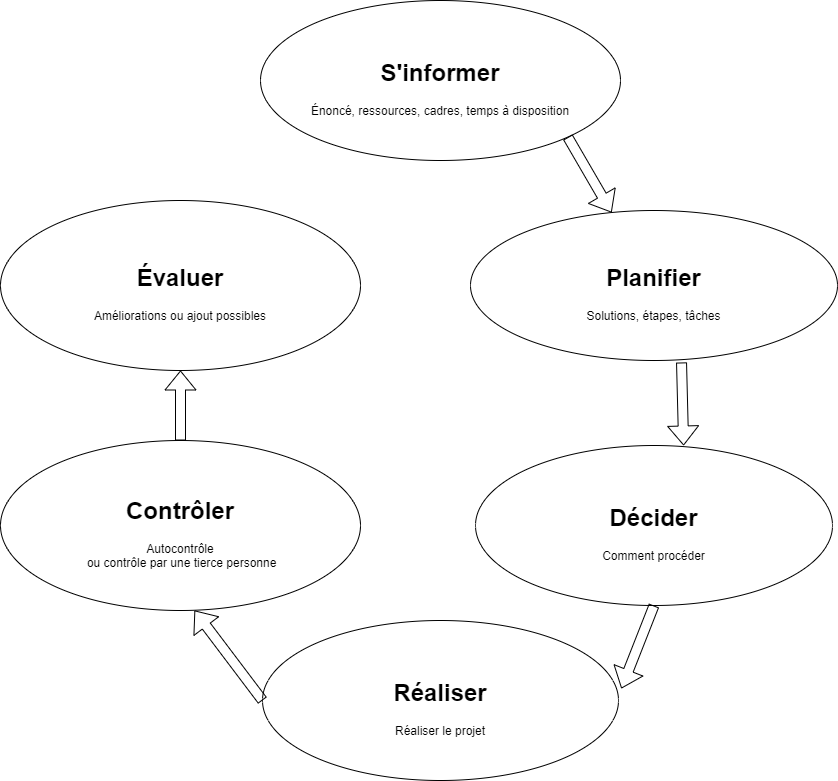


Figure Méthode en 6 étapes

## S’informer

## Planifier

## Décider

## Réaliser

## Contrôler

## Évaluer

# Planification

## Diagramme sur Excel

# Outils externes

# Analyse fonctionnelle

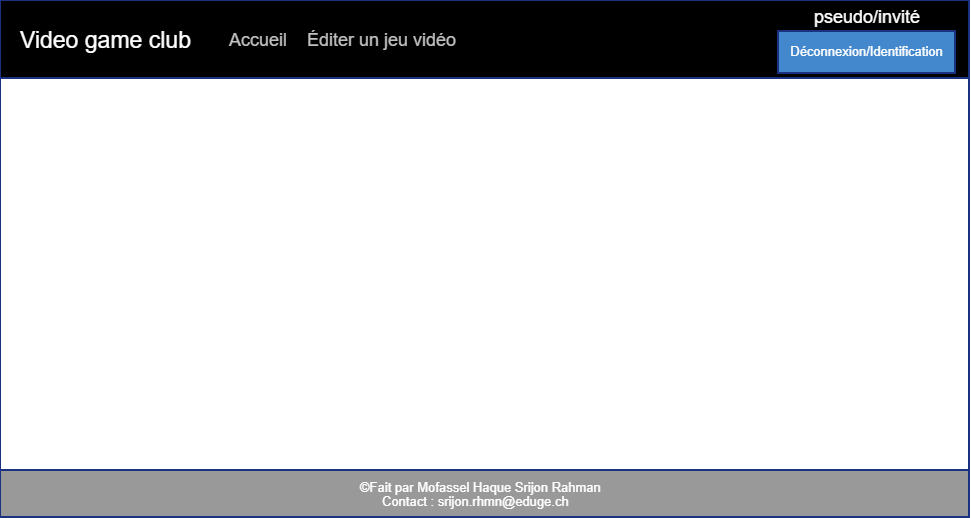
Canevas

Figure Maquette pour le canevas

Le canevas sera un utilisé comme modèle pour chaque page du site web. Nous pouvons voir que le site possède une barre de navigation en en-tête avec le titre du site web, la possibilité de voir si nous sommes anonymes (le site nous affiche le mot « invité » avec le bouton pour se connecter) ou si nous sommes connectés (le site affiche notre pseudo avec le bouton pour se déconnecter) et des liens vers d’autre page. Le canevas possède aussi une zone centrale pour le contenu des pages et un pied de page contenant du texte affichant le nom de la personne ayant fait le site web et son email.

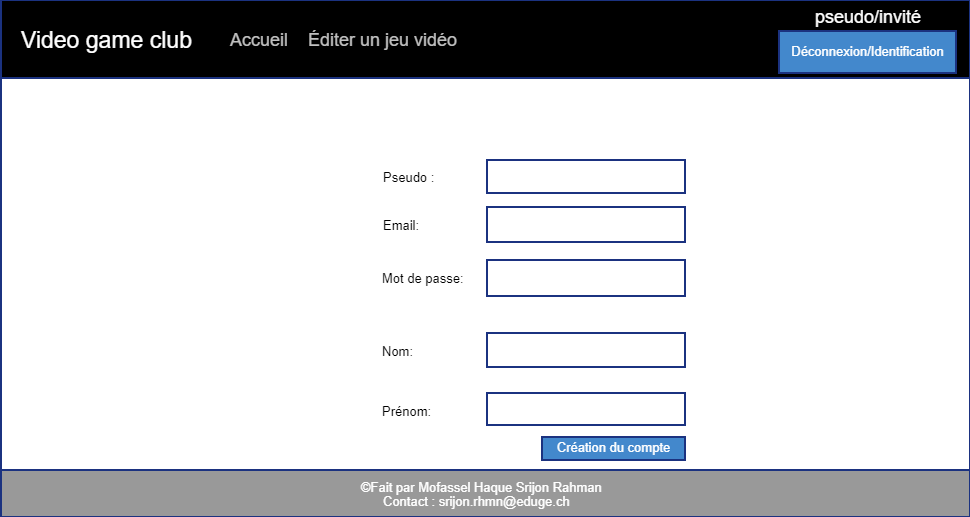
Page inscription

Figure Maquette de la page d'inscription

Maquette affichant à quoi ressemblera la page permettant de s’inscrire dans le site web. L’utilisateur devra remplir les champs indiqués et cliquer sur le bouton « Création du compte » pour créer son compte dans le site web.

Page identification

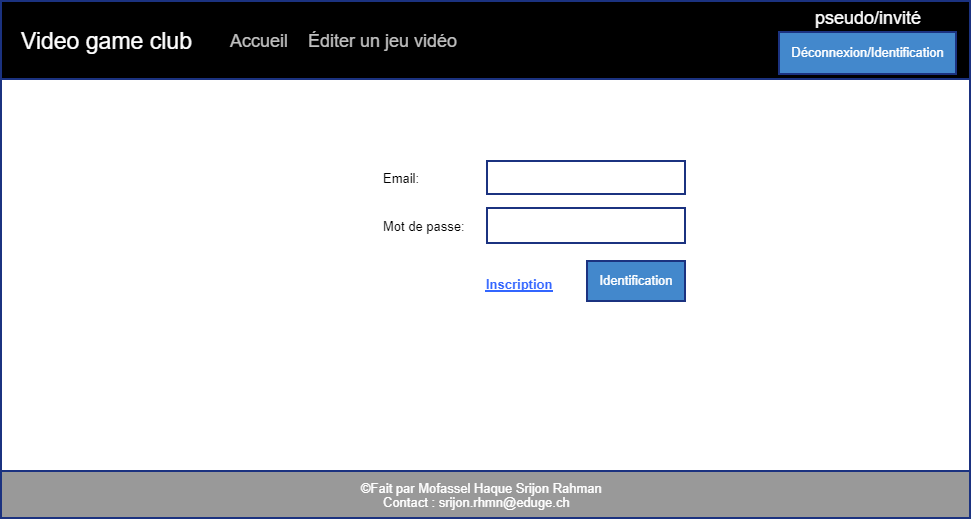


Figure Maquette de la page d'identification

Page permettant à l’utilisateur de pouvoir se connecter (si ce dernier possède déjà un compte enceint du site). Pour ce faire l’utilisateur devra remplir les champs indiqués avec les mêmes données qu’il avait mis pour l’inscription et cliqué sur le bouton « Identification ». Si l’utilisateur ne possède pas de compte, il peut toujours aller à la page d’inscription en cliquant sur le lien « Inscription ».

## Page profil

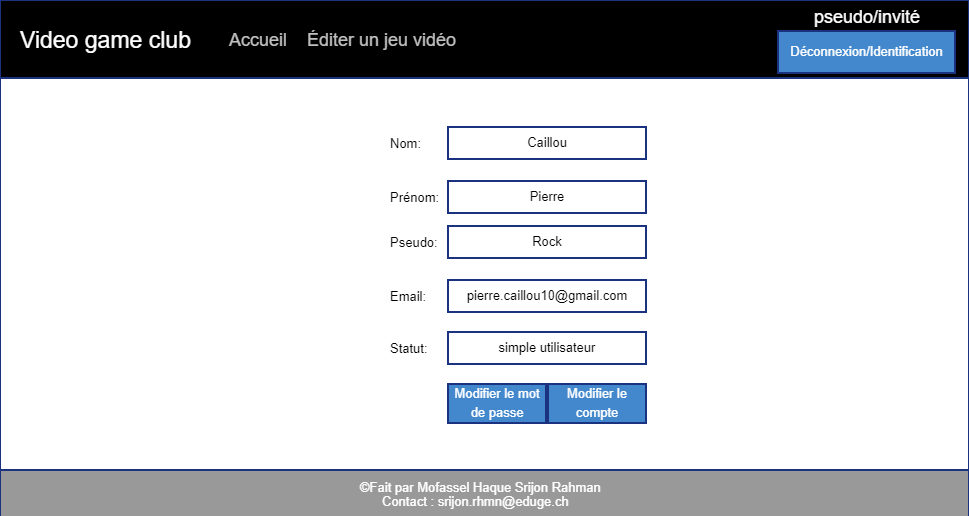


Figure Maquette de la page profil pour l'utilisateur

Page affichant les données de l’utilisateur (sauf son mot de passe) dans des champs auquel l’utilisateur ne pourra modifier directement, pour ce faire il doit cliquer sur le bouton « Modifier le compte » qui l’emmènera dans la page pour. Si l’utilisateur veut modifier son mot de passe, il doit alors cliquer sur le bouton « Modifier le mot de passe » qui l’emmènera aussi dans la page pour.

Page modifier profil

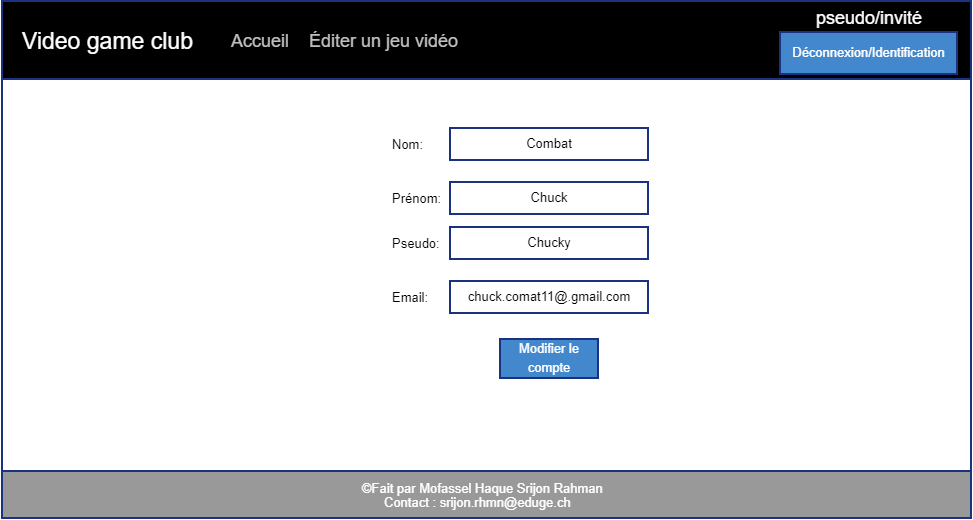


Figure Maquette sur la page de modification du profil de l'utilisateur

Sur cette page l’utilisateur pourra modifier ces données en les écrivant dans les champs pour et en cliquant à la fin sur le bouton « Modifier le compte ».

## Page modifier mot de passe

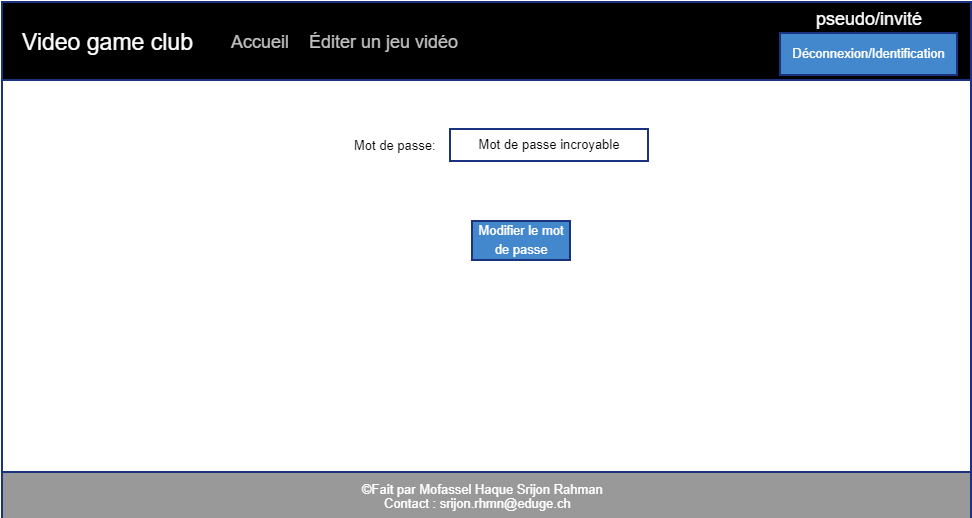


Figure Maquette de la page pour modifier le mot de passe de l’utilisateur

Page affichant le mot de passe de l’utilisateur (remplacé par des points noirs) dans un champ auquel l’utilisateur pourra modifier s’il le veut et ensuite cliquez sur le bouton « Modifier le mot de passe » pour mettre à jour son mot de passe.

## Page d’accueil



Figure Maquette sur la page d'accueil

Cette page est accessible à tous et présente aux utilisateurs les jeux vidéo se trouvant dans la base de données avec leurs données. Les utilisateurs auront la possibilité de chercher le nom du jeu qu’il souhaite en utilisant la bar de recherche, en sélectionnant l’âge minimum et maximum et en cochant des cases pour les plateformes et les genres. Une zone de texte affichera le nombre de jeux vidéo se trouvant dans la base de données, une autre affichera le nombre de de jeux résultant de la recherche fait par l’utilisateur.

## Page détaillé d’un jeu vidéo

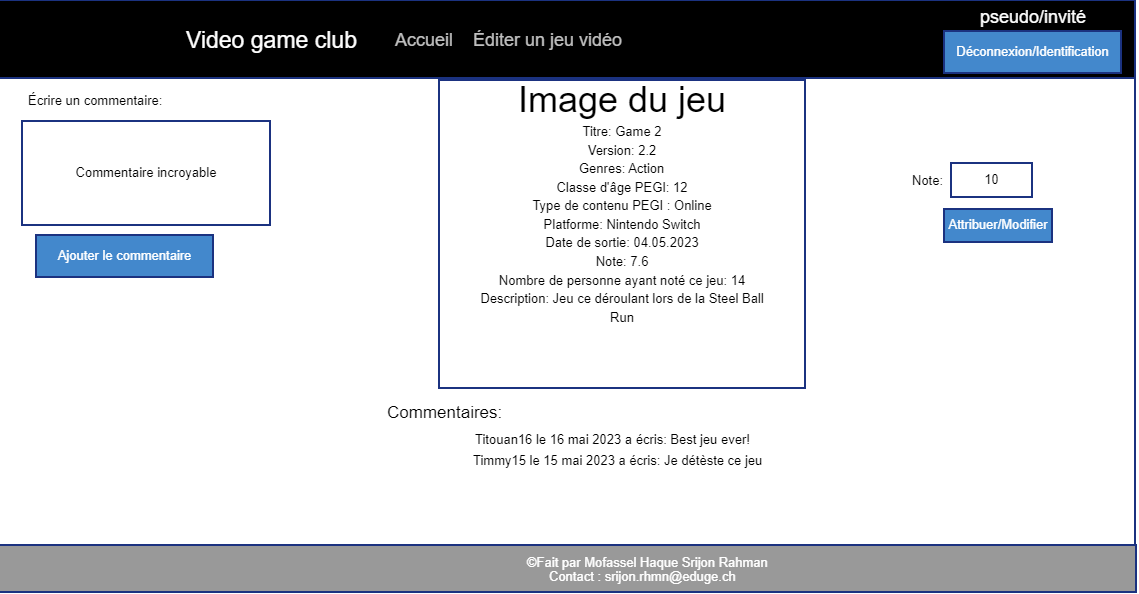


Figure Maquette sur la page détaillée d'un jeu vidéo

Page affichant les données du jeu vidéo ainsi que ses commentaires (qui ne sont pas visible au utilisateurs anonyme). Les utilisateurs connectés auront la possibilité ajouter leur propre commentaire et attribuer une note au jeu ou la modifier.

## Page d’édition de jeux vidéo

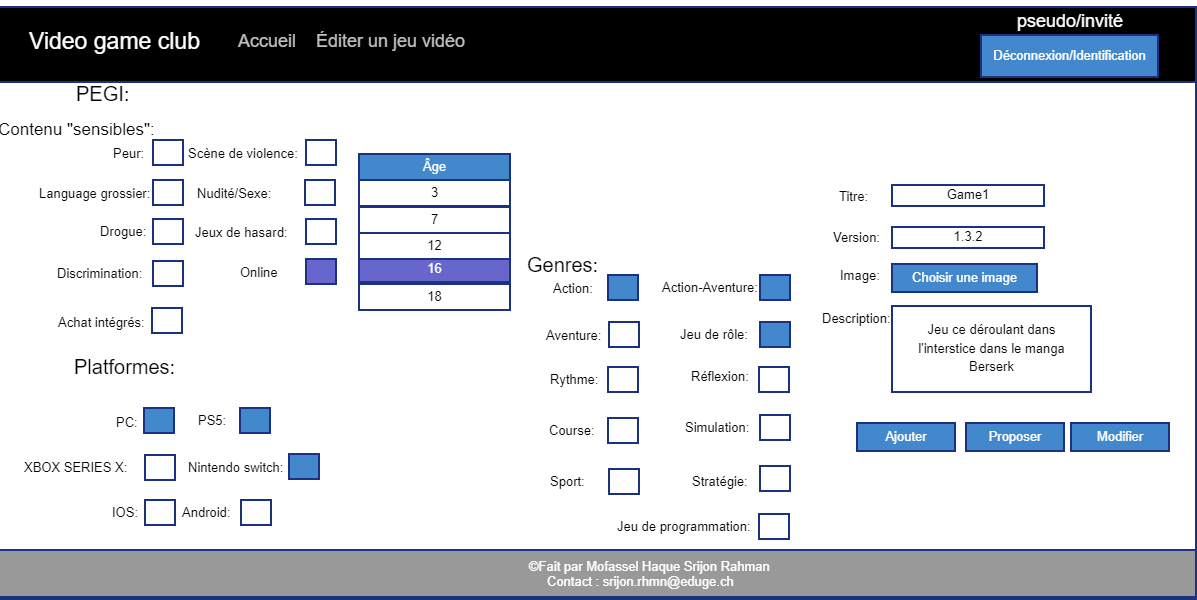


Figure Maquette de la page d'édition de jeu vidéo

Sur cette page l’utilisateur standard pourra proposer un jeu en cliquant sur le bouton pour et en remplissant les champs avant, en sélectionnant l’âge dans le menu déroulant et encochant les cases pour les plateformes, les genres et les contenus PEGI. L’administrateur aura le choix de soit ajouter cette proposition dans le site et donc dans la base de données ou d’abord modifier quelques données puis l’ajouter.

# Analyse organique

## Liste des technologie utilisées

* Bootstrap 5.2.1
* PHP
* HTML5
* MySql
* CSS3

## Base de données

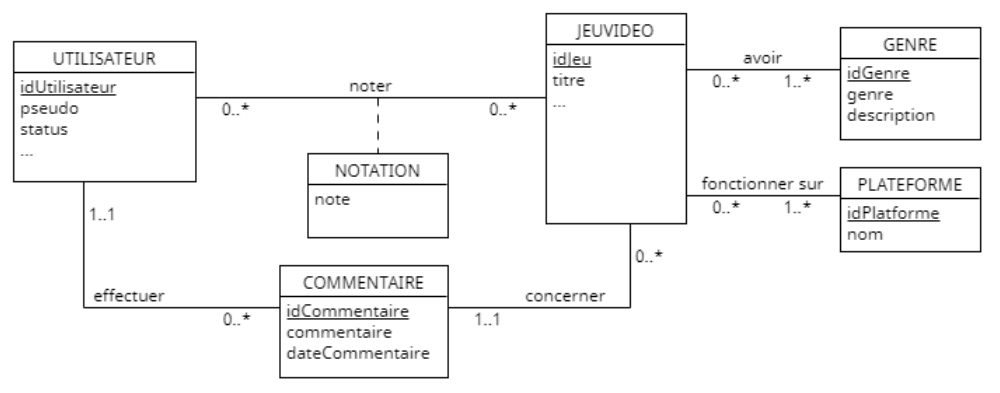


Figure Modèle conceptuel de la base de données, donné par l'énoncé

Figure Modèle conceptuel du projet

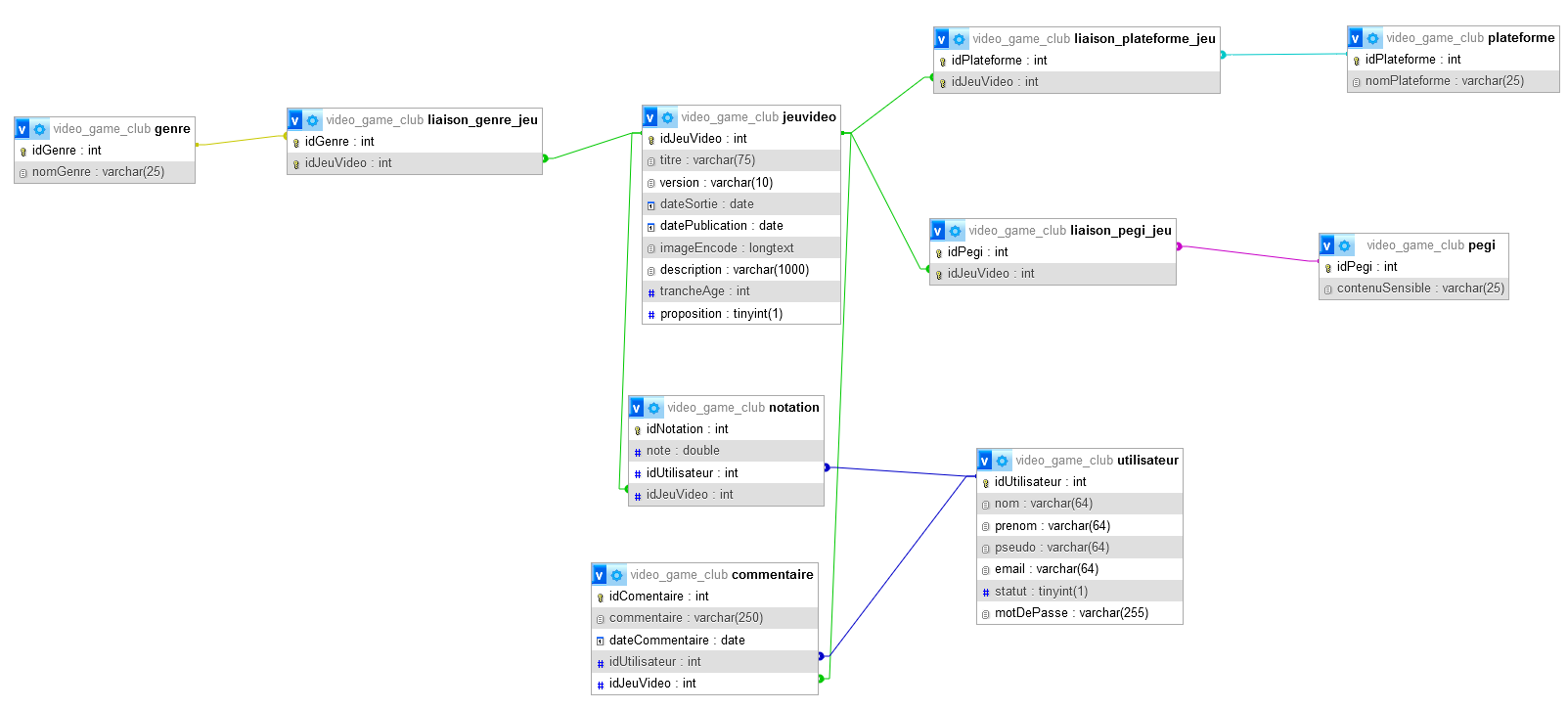


Figure Modèle physique de données utilisé dans le projet

# Plan de test et tests

## Environnement de test

* PHP : 8.1.10
* MySql : 8.0.30
* Apache : 2.4.54

## Scénarios de test

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **User story** | **Situation** | **Résultat** | **Statut** |
| Inscription | Création du compte de l’utilisateur | Quand on clique sur le bouton « S’inscrire », le compte est créé. Si le compte est déjà existant, un message d’erreur s’affiche. S’il manque des données ou que les valeurs ne sont pas conformes aux règles des champs alors la page affiche un message d’erreur. | Si un compte a déjà cette adresse email ou ce pseudo, que les données sont manquantes ou encore que les données ne respectent pas les règles des champs, un message d’erreur s’affiche. Sinon, un nouveau compte est créé. | OK |
| Identification | Connexion au compte de l’utilisateur | L’utilisateur remplit les champs et clique sur le bouton « S’identifier ». Un message d’erreur s’affiche si les identifiants de connexions sont incorrects, s’ils n’existent pas ou s’ils sont vides. Sinon, l’utilisateur est connecté à son compte. | Un message d’erreur erreur s’affiche si ce n’est pas bon, sinon on est connecté. | OK |
| Profil | Affichage des données de l’utilisateur | Quand on arrive sur la page profil, on est directement envoyé à la page d’identification si on n’est pas connecté, sinon la page affiche nos données. | On est envoyé à la page d’identification si on n’est pas connecté, sinon la page affiche nos données | OK |
| Modifier le profil | Modifier les données de l’utilisateur | Après avoir modifier les données dans les champs et cliquer sur le bouton « Modifier le compte ». La base de données met à jour les données de l’utilisateur et envoie ce dernier dans la page profil. | Les données de l’utilisateur ont été modifier et ont pu être constater dans la page profil de l’utilisateur | OK |
| Modifier le mot de passe | Mettre à jour le mot de passe de l’utilisateur | Après avoir modifier les données dans les champs et cliquer sur le bouton « Modifier le mot de passe ». La base de données met à jour le mot de passe de l’utilisateur et envoie ce dernier dans la page profil. | Le mot de passe de l’utilisateur a été modifier et l’utilisateur se retrouve dans la page profil | OK |
| Proposer un jeu | Ajout d’un jeu vidéo dans la base de données | Au moment où l’utilisateur standard cliquera sur le bouton « Proposer », le jeu sera automatiquement ajouté dans la base de données |  |  |
| Valider le jeu | Le jeu est affiché dans le site | Au moment où l’administrateur cliquera sur le bouton « Valider », le jeu sera automatiquement affiché dans le site |  |  |
| Modifier le jeu | Les données du jeu sont mises à jour | Au moment où l’administrateur cliquera sur le bouton « Modifier », les données du jeu seront mises à jour dans la base de données |  |  |
| Affichage des jeux |  | Lorsque qu’on arrive à la page d’accueil, la page affiche les 20 premiers jeu vidéo les plus récents avec quelques données | Les jeux sont affichés | OK |
| Rechercher un jeu |  | Après que l’utilisateur aye rempli les champs nécessaires à sa recherche et aye cliqué sur le bouton « Rechercher » |  |  |

## Évolution des tests

## Échec des tests et raison

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **User story** | **Situation** | **Raison de l’échec** | **Date de l’échec** |
| Identification | Connexion au compte de l’utilisateur | Les fonctions pour vérifier si l’email et le pseudo n’existe pas bug. | Si l’utilisateur ne veut pas modifier son email ou son pseudo, alors il sera refusé car le site uniquement remarqué qu’il y a un pseudo ou un email existant qui sont celui de l’utilisateur de base | 04.05.2023 |
| Affichage des jeux |  | La page affiche une erreur disant qu’il n’arrive pas à récupérer les données sur les tranches d’âge PEGI | Le champs trancheAge se trouve dans la table pegi au lieu de la table jeuvideo | 09.05.2023 |
| Affichage des jeux |  | La page affiche une erreur disant qu’il n’arrive pas à récupérer les données sur les notes des jeux | Les notes ne sont pas calculées en moyenne pour les jeux | 09.05.2023 |
| Bar de recherche |  | L’utilisateur ajoute un titre dans la barre de recherche et clique sur le bouton de « Rechercher ». | La page n’affiche aucun jeu et met à la place des messages d’erreur disant qu’il ne trouve pas ce que je cherche, alors que le titre que je cherche se trouve dans la base de données | 09.05.2023 |

# Conclusion

## Difficultés rencontrées

## Variantes de solutions et choix

## Améliorations possibles

## Bilan personnel

## Remerciement

# Annexes

## Bibliographie

## Glossaire

### Termes techniques

## Table des illustrations

[Figure 1 Méthode en 6 étapes 5](#_Toc134533060)

[Figure 2 Maquette pour le canevas 6](#_Toc134533061)

[Figure 3 Maquette de la page d'inscription 6](#_Toc134533062)

[Figure 4 Maquette de la page d'identification 7](#_Toc134533063)

[Figure 5 Maquette de la page profil pour l'utilisateur 7](#_Toc134533064)

[Figure 6 Maquette sur la page de modification du profil de l'utilisateur 8](#_Toc134533065)

[Figure 7 Maquette de la page pour modifier le mot de passe de l’utilisateur 8](#_Toc134533066)

[Figure 8 Maquette sur la page d'accueil 9](#_Toc134533067)

[Figure 9 Maquette sur la page détaillée d'un jeu vidéo 9](#_Toc134533068)

[Figure 10 Maquette de la page d'édition de jeu vidéo 10](#_Toc134533069)

[Figure 11 Modèle conceptuel de la base de données, donné par l'énoncé 10](#_Toc134533070)

[Figure 12 Modèle conceptuel du projet 11](#_Toc134533071)

[Figure 13 Modèle physique de données utilisé dans le projet 11](#_Toc134533072)

Code source