Documentation technique

Table des matières

[Table des versions 4](#_Toc130976941)

[Introduction 4](#_Toc130976942)

[Rappel de l’énoncé 4](#_Toc130976943)

[Organisation 4](#_Toc130976944)

[Livrables 4](#_Toc130976945)

[Matériel et logiciel à disposition 4](#_Toc130976946)

[Description de l’application 4](#_Toc130976947)

[Méthodologie 5](#_Toc130976948)

[S’informer 5](#_Toc130976949)

[Planifier 5](#_Toc130976950)

[Décider 5](#_Toc130976951)

[Réaliser 5](#_Toc130976952)

[Contrôler 5](#_Toc130976953)

[Évaluer 5](#_Toc130976954)

[Planification 5](#_Toc130976955)

[Diagramme sur Excel 5](#_Toc130976956)

[Généralités concernant l’implémentation 6](#_Toc130976957)

[Base de données 6](#_Toc130976958)

[Dictionnaire de données 6](#_Toc130976959)

[Structure du projet 6](#_Toc130976960)

[Outils externes 6](#_Toc130976961)

[Analyse fonctionnelle 6](#_Toc130976962)

[Analyse organique 9](#_Toc130976963)

[Plan de test et tests 9](#_Toc130976964)

[Périmètre des tests 9](#_Toc130976965)

[Équipement de test 9](#_Toc130976966)

[Scénarios de test 9](#_Toc130976967)

[Évolution des tests 9](#_Toc130976968)

[Échec des tests et raison 9](#_Toc130976969)

[Conclusion 10](#_Toc130976970)

[Difficultés rencontrées 10](#_Toc130976971)

[Variantes de solutions et choix 10](#_Toc130976972)

[Améliorations possibles 10](#_Toc130976973)

[Bilan personnel 10](#_Toc130976974)

[Remerciement 10](#_Toc130976975)

[Annexes 10](#_Toc130976976)

[Bibliographie 10](#_Toc130976977)

[Table des illustrations 10](#_Toc130976978)

# 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.

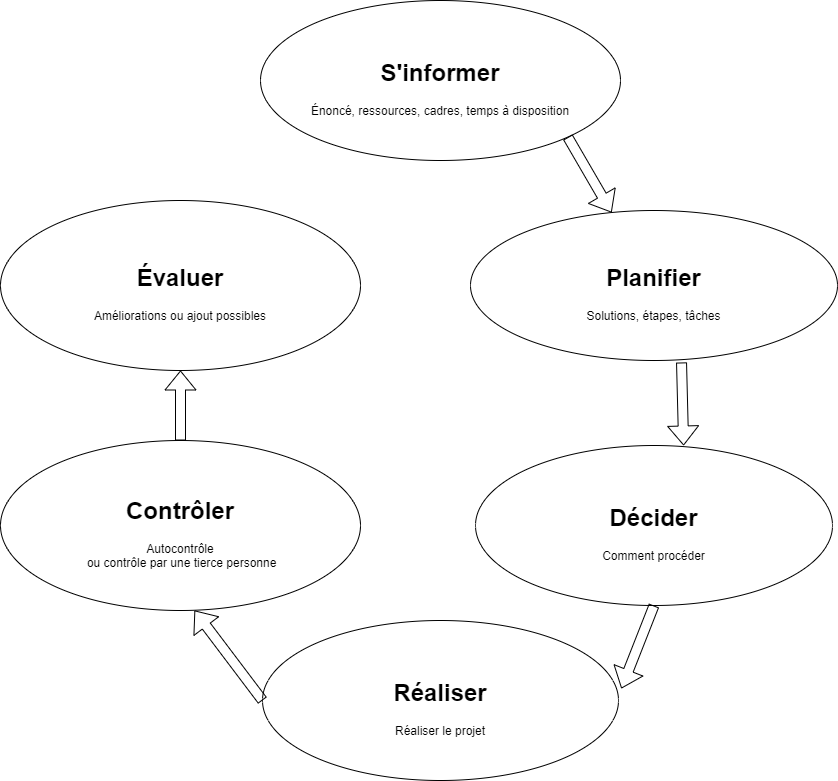


Figure Méthode en 6 étapes

## S’informer

## Planifier

## Décider

## Réaliser

## Contrôler

## Évaluer

# Planification

## Diagramme sur Excel

# Généralités concernant l’implémentation

## Base de données

## Dictionnaire de données

## Structure du projet

# Outils externes

# Analyse fonctionnelle

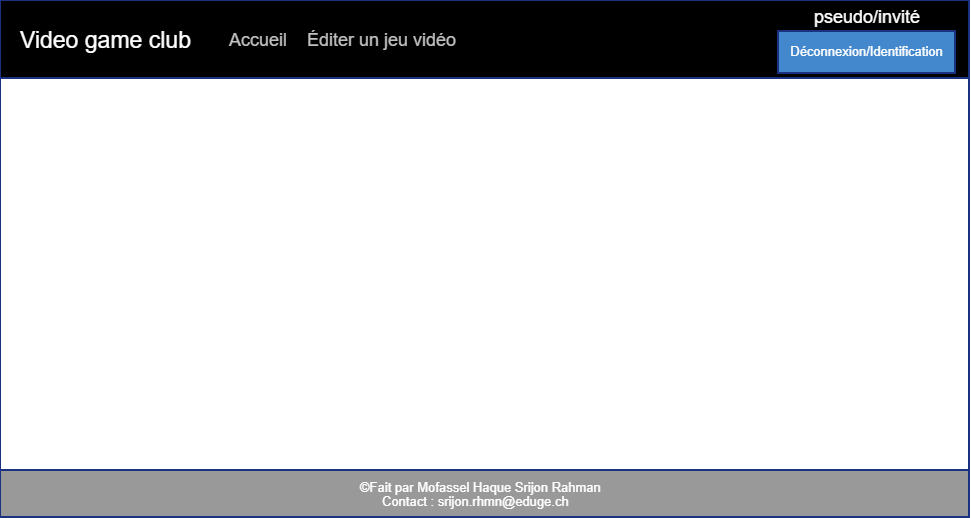
Canevas

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.

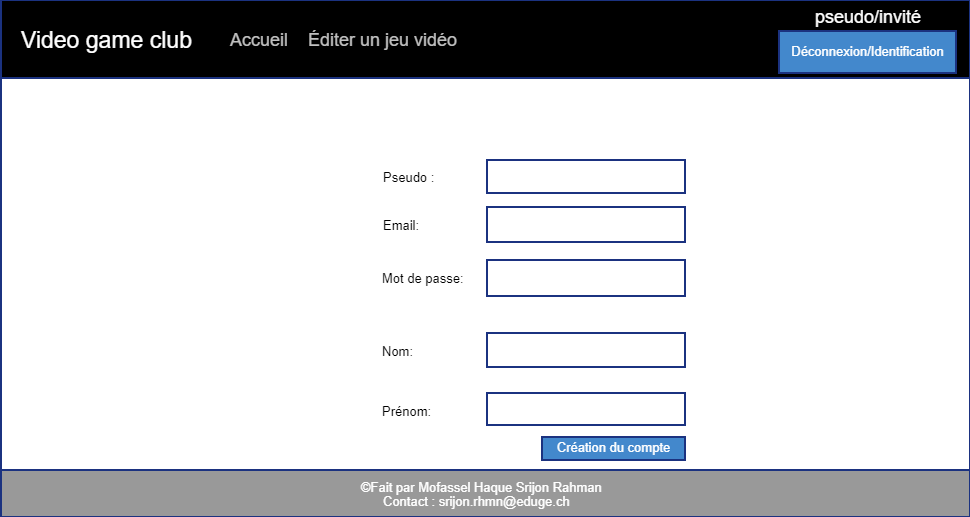
Page inscription

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.

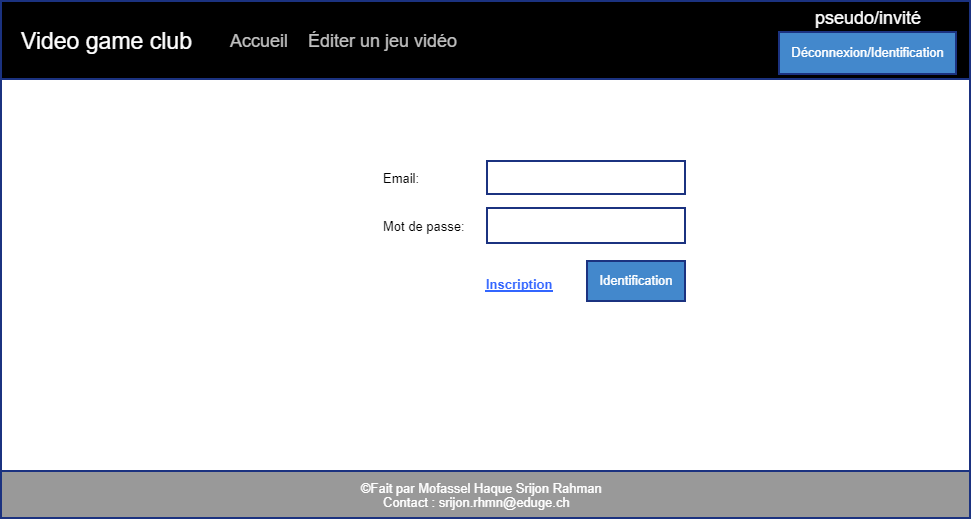
Page identification

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.

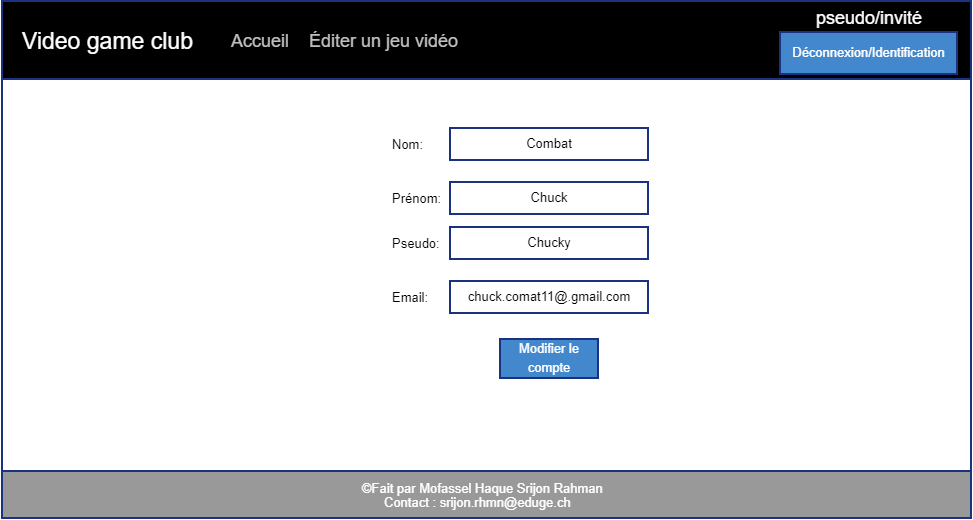
Page modifier profil

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. L’administrateur aura le choix de soit ajouter cette proposition dans le site et donc dans la base de données ou d’abord modifier quelque données puis l’ajouter.

# Analyse organique

# Plan de test et tests

## Périmètre des tests

## Équipement de test

## Scénarios de test

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **User story** | **Situation** | **Résultat** | **Statut** |
| Création du compte | Inscription | Quand on clique sur le bouton de confirmation du formulaire, le compte est créé. Si le compte est déjà existant, une erreur s’affiche. | Si un compte a déjà cette adresse email, un message d’erreur s’affiche. Sinon, un nouveau compte est créé. | OK |
| Connexion au compte | Identification | Quand on se connecte, un message d’erreur s’affiche si les identifiants de connexions sont incorrects ou n’existent pas. Sinon, l’utilisateur est connecté à son compte. | Une erreur s’affiche si ce n’est pas bon, sinon on est connecté. | OK |
| Affichage du profil | Profil | 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 | 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 |  |  |

## Évolution des tests

## Échec des tests et raison

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **User story** | **Situation** | **Raison de l’échec** | **Date de l’échec** |
|  |  |  |  |  |

# 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](#_Toc134004544)

[Figure 2 Maquette pour le canevas 6](#_Toc134004545)

[Figure 3 Maquette de la page d'inscription 7](#_Toc134004546)

[Figure 4 Maquette de la page d'identification 7](#_Toc134004547)

[Figure 5 Maquette de la page profil pour l'utilisateur 8](#_Toc134004548)

[Figure 6 Maquette sur la page de modification du profil de l'utilisateur 8](#_Toc134004549)

[Figure 7 Maquette de la page pour modifier le mot de passe de l’utilisateur 9](#_Toc134004550)

Code source