Une image contenant texte, capture d’écran, Police, logo

Description générée automatiquement

Documentation technique

Table des matières

[Table des versions 4](#_Toc135225939)

[Introduction 4](#_Toc135225940)

[Rappel de l’énoncé 4](#_Toc135225941)

[Organisation 4](#_Toc135225942)

[Livrables 4](#_Toc135225943)

[Matériel et logiciel à disposition 4](#_Toc135225944)

[Description de l’application 5](#_Toc135225945)

[Méthodologie 6](#_Toc135225946)

[S’informer 6](#_Toc135225947)

[Planifier 6](#_Toc135225948)

[Décider 6](#_Toc135225949)

[Réaliser 6](#_Toc135225950)

[Contrôler 7](#_Toc135225951)

[Évaluer 7](#_Toc135225952)

[Planification 7](#_Toc135225953)

[Diagramme sur Excel 7](#_Toc135225954)

[Analyse fonctionnelle 8](#_Toc135225955)

[Canevas 8](#_Toc135225956)

[Page inscription 8](#_Toc135225957)

[Page identification 9](#_Toc135225958)

[Page profil 9](#_Toc135225959)

[Page de modification de profil 10](#_Toc135225960)

[Page de modification de mot de passe 10](#_Toc135225961)

[Page d’accueil 11](#_Toc135225962)

[Page détaillé d’un jeu vidéo 11](#_Toc135225963)

[Page d’édition de jeux vidéo 12](#_Toc135225964)

[Analyse organique 12](#_Toc135225965)

[Liste des technologies utilisées 12](#_Toc135225966)

[Base de données 12](#_Toc135225967)

[Dictionnaire de données 13](#_Toc135225968)

[Structure du projet 16](#_Toc135225969)

[Outils externes : 16](#_Toc135225970)

[Pencil 16](#_Toc135225971)

[GitHub Desktop 16](#_Toc135225972)

[Bootstrap 17](#_Toc135225973)

[Analyse de fonctionnalité majeures 17](#_Toc135225974)

[Affichage des jeux vidéo recherché 17](#_Toc135225975)

[Plan de test 18](#_Toc135225976)

[Environnement de test 18](#_Toc135225977)

[Scénarios de test 18](#_Toc135225978)

[Conclusion 20](#_Toc135225979)

[Difficultés rencontrées 20](#_Toc135225980)

[Variantes de solutions et choix 20](#_Toc135225981)

[Améliorations possibles 21](#_Toc135225982)

[Bilan personnel 21](#_Toc135225983)

[Remerciement 21](#_Toc135225984)

[Annexes 21](#_Toc135225985)

[Commit sur GitHub 21](#_Toc135225986)

[Bibliographie 21](#_Toc135225987)

[Table des illustrations 22](#_Toc135225988)

# Table des versions

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

# Introduction

Voici la documentation technique de mon projet « Video game club ». Ce projet à été réalisé dans le cadre du Travail pratique individuel en mai 2023. Il a été réalisé afin de pouvoir valider ma formation d’informaticien et ainsi avoir mon CFC (« Certificat Fédéral de Capacité ») de 3 ans au Centre de Formation Professionnelle Technique du Petit-Lancy.

Le but de mon projet est de réalisé un site web affichant des jeux vidéo auquel l’utilisateur pourra uniquement les voir, il aura aussi la possibilité de se crée un nouveau compte et de s’identifié. Une fois connecté l’utilisateur pourra poster un commentaire à un jeu, lui attribuer une note ou modifier la note attribuée. L’utilisateur pourra aussi proposer un jeu vidéo à afficher sur le site mais ne sera valider que par l’administrateur.

# Rappel de l’énoncé

## Organisation

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

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

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

## Livrables

* Rapport de projet, contenant la documentation technique et le code en annexe
* Manuel utilisateur
* Journal de Travail
* Résumé du TPI

## Matériel et logiciel à disposition

* Un PC standard d’école, 2 grand écrans, un clavier et une souris
* 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 pour éditer le code
* Suite Office pour la documentation

## Description de l’application

Le site comportera les pages :

* Canevas : Modèle visuel pour chaque page du site web.
* Accueil : Page dédié à accueillir l’utilisateur sur le site en affichant des jeux vidéo et un formulaire de recherche pour les jeux vidéo.
* Inscription : Page permettant à l’utilisateur de se créer un compte comportant comme champs, son pseudo, son nom, son prénom, son email et son mot de passe.
* Identification : Page permettant à l’utilisateur de se connecter si celui-ci possède déjà un compte.
* Profil : Page affichant les données de l’utilisateur connecté.
* Modification de profil : Page permettant à l’utilisateur de modifier ses données
* Modification de mot de passe : Page permettant à l’utilisateur de modifier son mot de passe.
* Détail d’un jeu : Page permettant à l’utilisateur de poster un commentaire sur le jeu qu’il a sélectionné, lui attribuer une note ou la modifier (s’il est connecté) et lire les données du jeu vidéo.
* Édition d’un jeu : Page permettant à l’utilisateur connecté de pouvoir proposer un jeu vidéo à afficher dans la page d’accueil. Seul l’administrateur pour valider et donc l’afficher, il peut aussi modifier quelques données du jeu proposé avant de le valider ou peut directement le supprimer de la base de données.

# Méthodologie

Pour ce projet, j’ai décidé d’utiliser la méthode en 6 étapes car elle est parfaite pour les projets individuelle et facile à comprendre. Une image contenant texte, diagramme, cercle

Description générée automatiquement

Figure Méthode en 6 étapes

## S’informer

Pour faire mon projet, j’ai dû d’abord m’informer en commençant par lire l’énoncé, l’analyser et comprendre ce que je dois faire pour réaliser le site.

## Planifier

J’ai fait un planning prévisionnel pour évaluer le temps que j’aurais à finir les tâches qui me sembles les plus importants à réaliser. J’ai par la suite fait un planning effectif auquel je remplissais chaque jour, ainsi je pouvais constater la différence entre ce que j’avais initialement prévu et ce qui s’est réellement arrivée.

## Décider

Durant mon travail, j’ai dû prendre des décisions sur comment réaliser les pages de mon site et surtout comment réaliser leurs fonctionnalités. J’ai aussi dû en prendre lorsque je devais choisir entre travailler sur la documentation maintenant ou la faire une autre fois et travaillé sur le code à la place.

## Réaliser

J’ai suivi mon planning prévisionnel tant bien que mal avec parfois des retards mais m’a permis d’implémenter les différentes fonctionnalités dans mon code. Mais d’aussi avancer dans la documentation.

## Contrôler

Je faisais de temps à autre des tests sur mes fonctionnalités afin d’avoir la confirmation que cela marchait bel et bien, mais quand j’avais du retard sur le planning prévisionnel, je préférai travailler sur la documentation et laisser les tests pour plus tard.

## Évaluer

À la fin de chaque journée, j’ai rédigé un bilan dans mon journal de bord, résumant tout ce que j’ai fait de la journée

# Planification

Si vous regardez les deux images de planning ci-dessous, vous remarquerez qu’il y a eu beaucoup de retard par rapport à ce qui était prévu dans le prévisionnel et que j’ai rajouté la tâche d’insertion de la base de données. Si j’ai autant de retard, c’est parce que j’ai été retardé à cause des différentes fonctionnalités du site auquel je les ai trouvé plus compliqué que prévu.

## Diagramme sur Excel

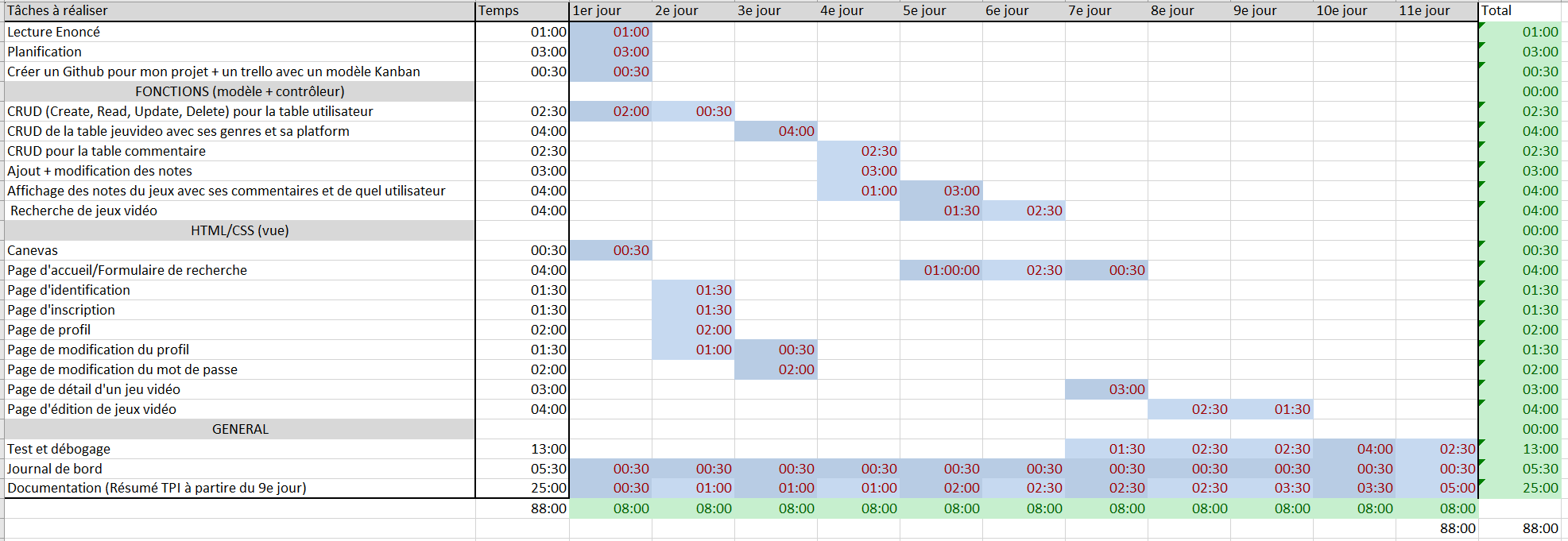


Figure Diagramme prévisionnel

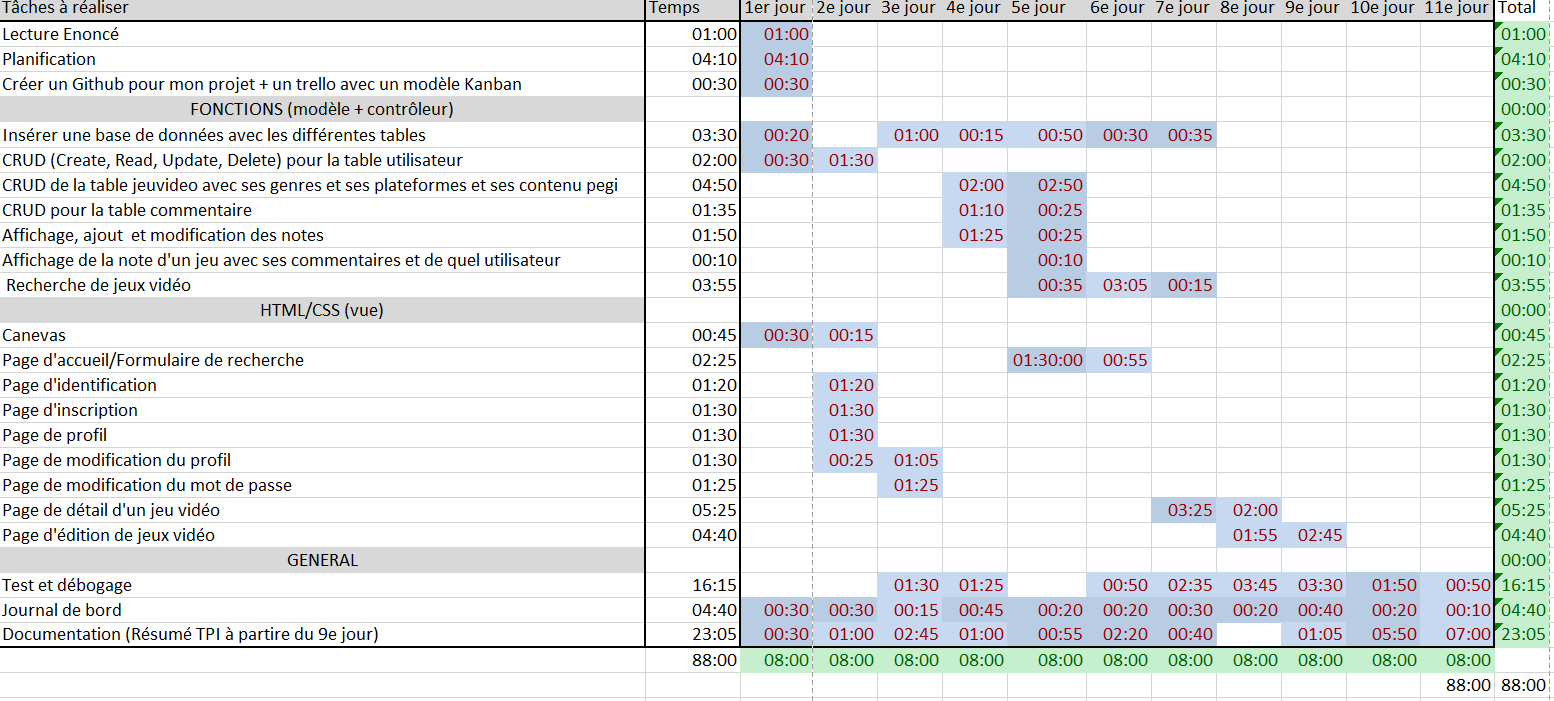


Figure Planning effectif

# Analyse fonctionnelle

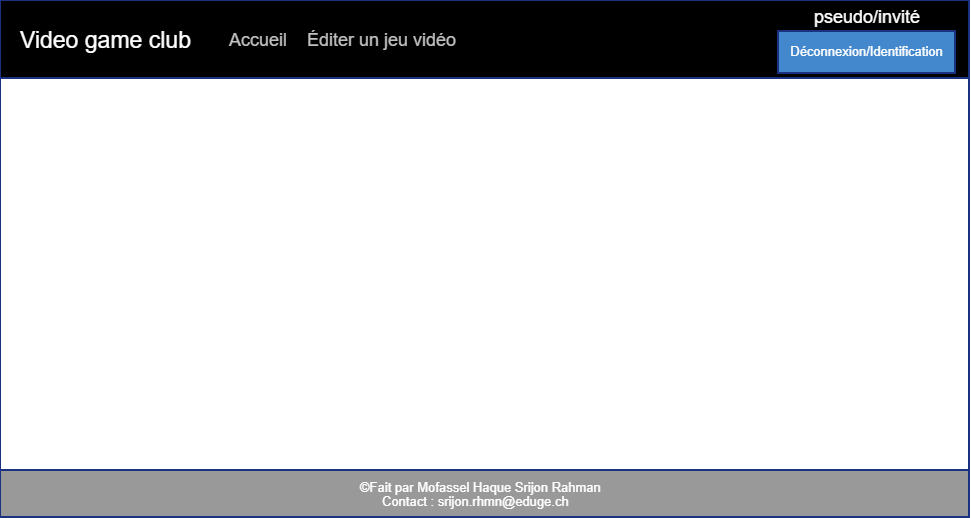
Canevas

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.

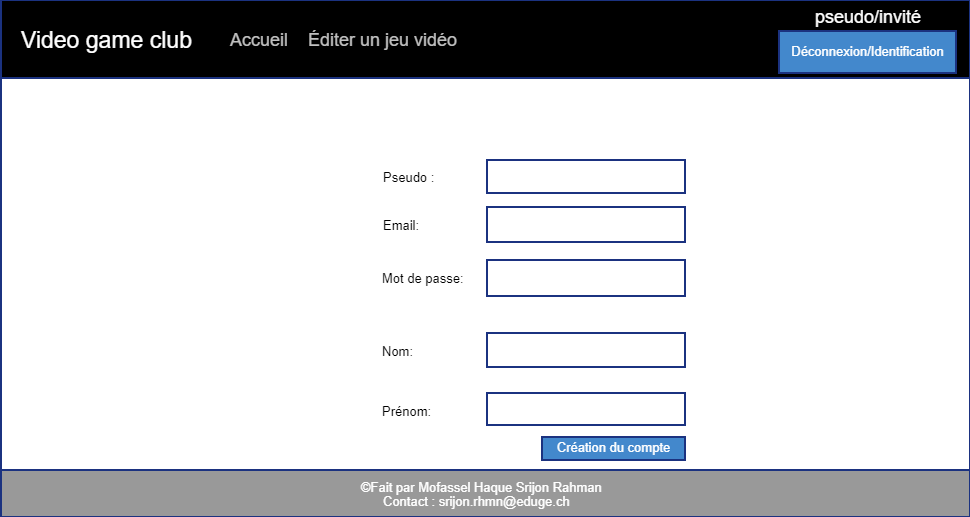
Page inscription

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

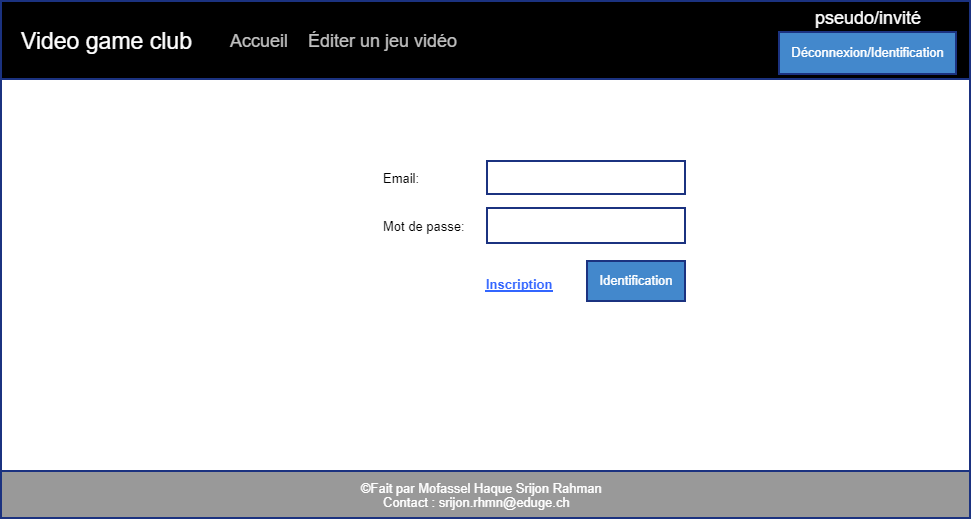


Figure Maquette de la page d'identification

Page permettant à l’utilisateur de pouvoir se connecter (si ce dernier possède déjà un compte au sein 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 ». Une fois connecté la barre de navigation se met à jour ses données et affiche la le pseudo de l’utilisateur avec la possibilité de se déconnecter, d’allée à la page d’édition de jeu vidéo et d’allée dans la page profil.

## Page profil

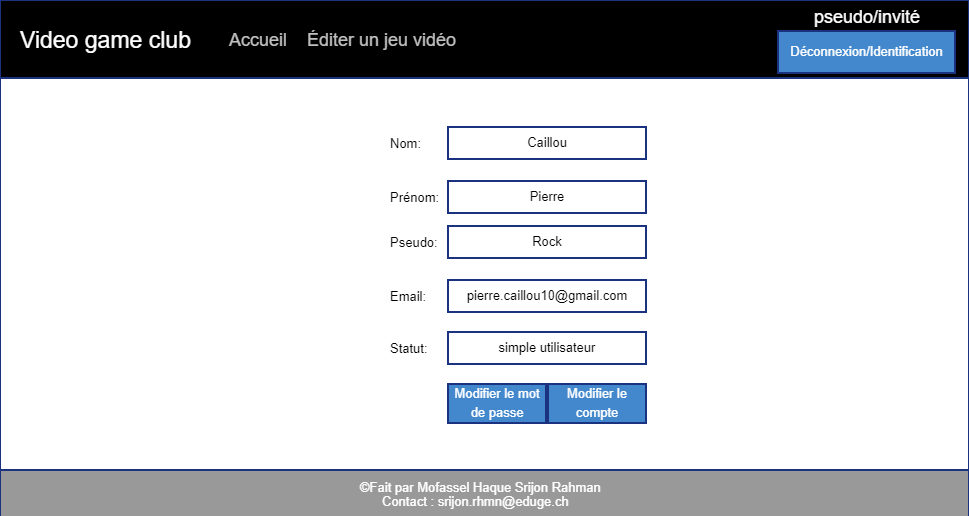


Figure Maquette de la page profil pour l'utilisateur

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 de modification de profil

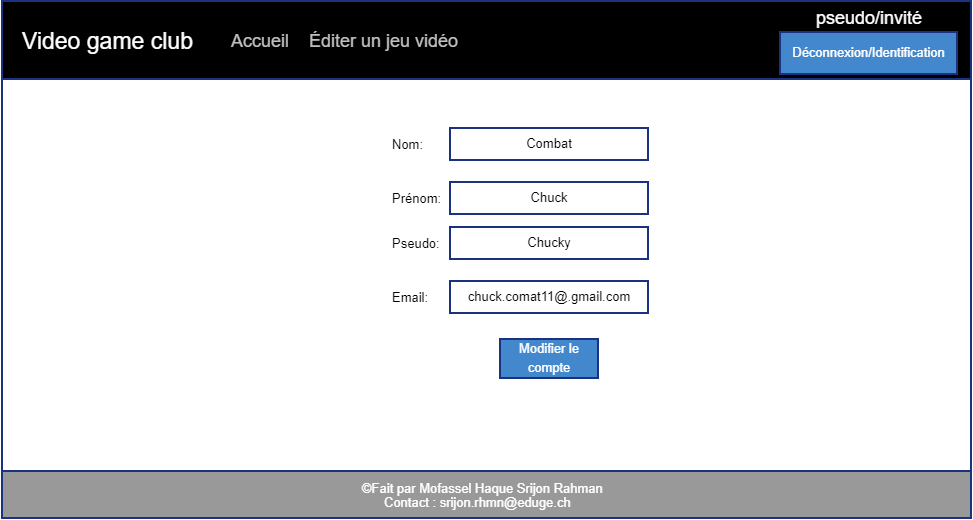


Figure Maquette sur la page de modification du profil de l'utilisateur

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 de modification de mot de passe

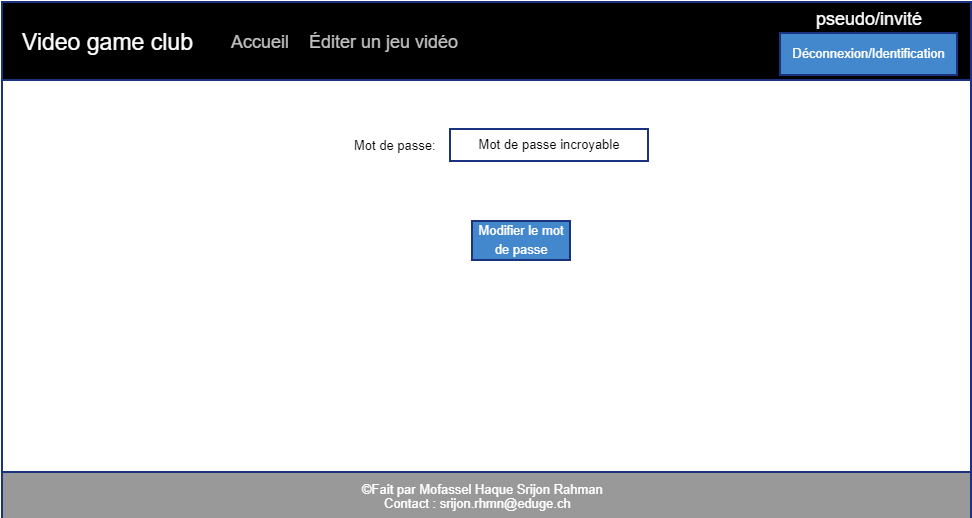


Figure Maquette de la page pour modifier le mot de passe de l’utilisateur

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

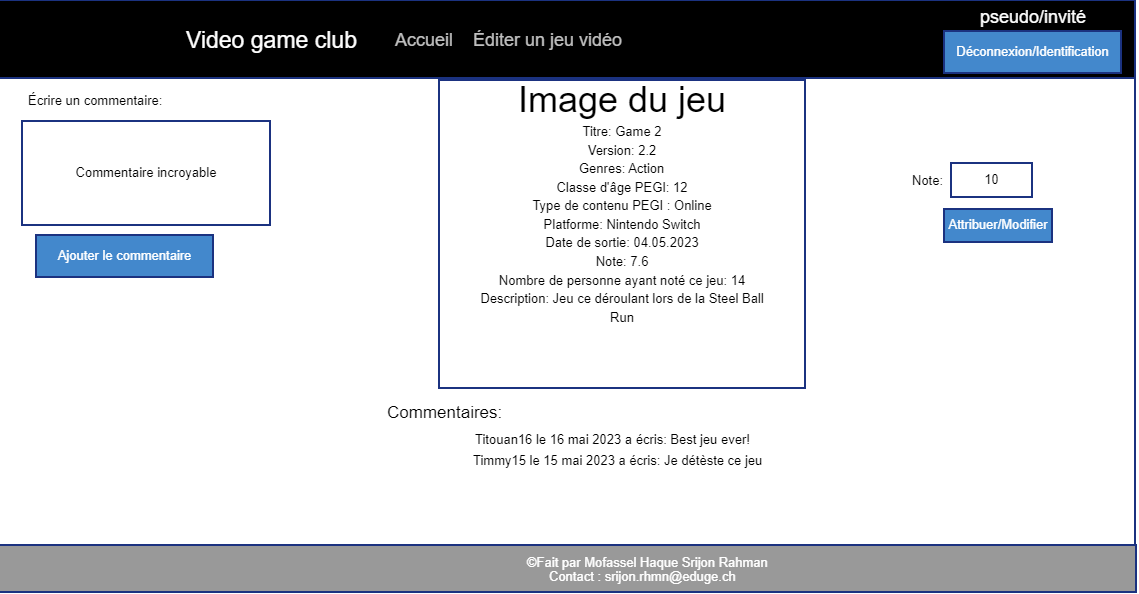


Figure Maquette sur la page détaillée d'un jeu vidéo

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

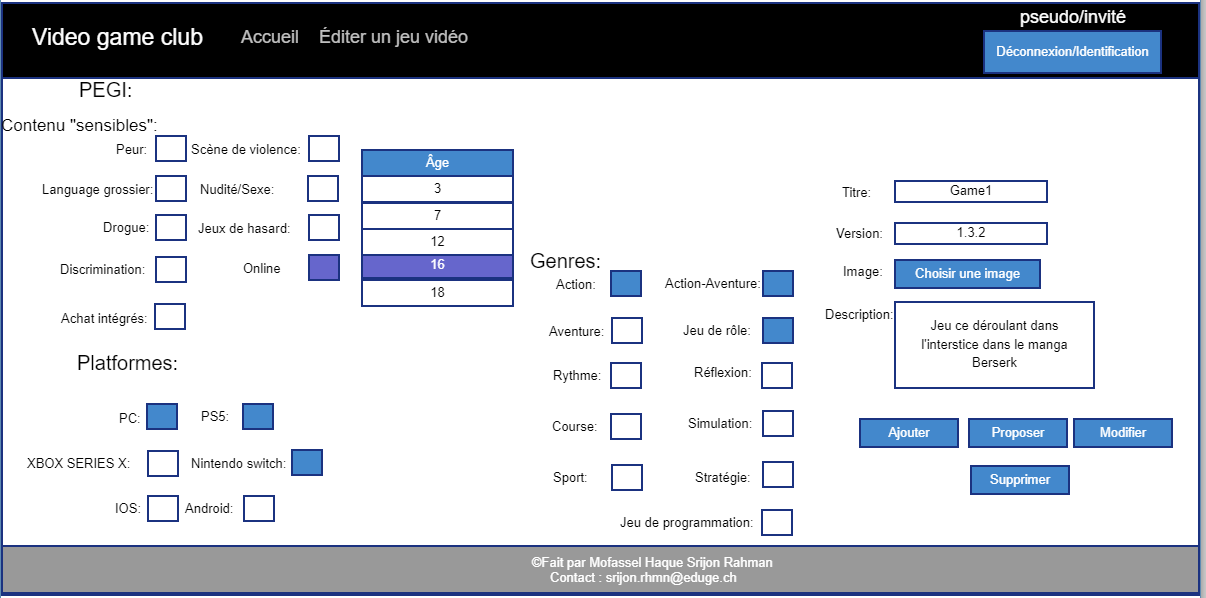


Figure Maquette de la page d'édition de jeu vidéo

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 entre ajouter cette proposition dans le site et donc dans la base de données, d’abord modifier quelques données puis l’ajouter et supprimer le jeu de la base de données.

# Analyse organique

## Liste des technologies utilisées

* Bootstrap 5.2.1
* PHP 8.1.10
* HTML5
* MySql 8.0.30
* CSS3

## Base de données

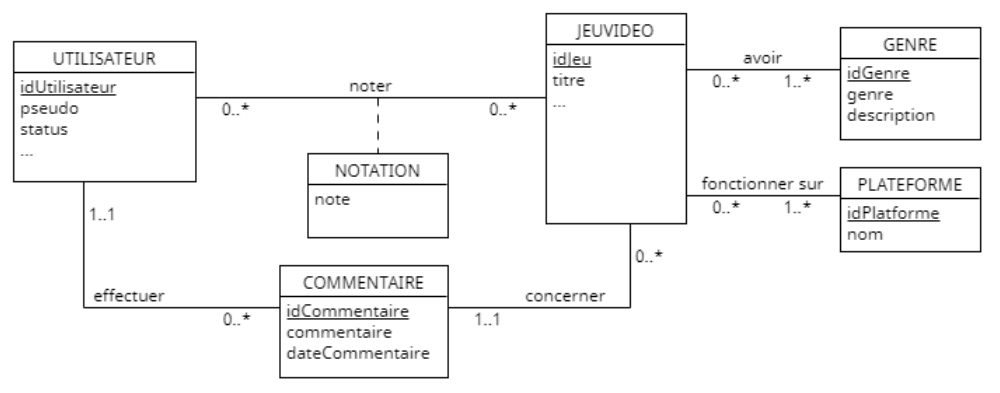


Figure Modèle conceptuel de la base de données, donné par l'énoncé

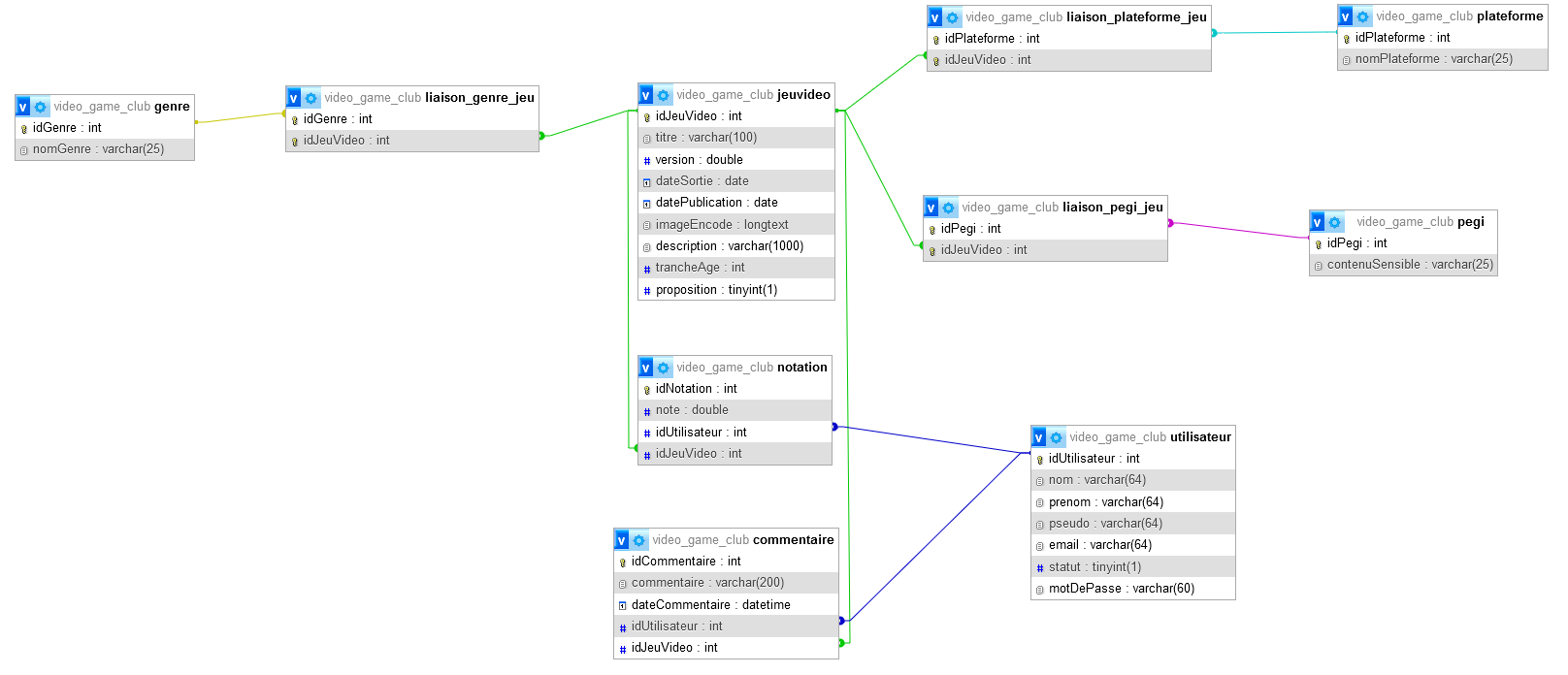


Figure Modèle physique final de la base de données après plusieurs consultations avec le maître d’apprentissage

## Dictionnaire de données

Voici le dictionnaire de données de mon site web, tel qu’il a été conçu par phpMyAdmin :

utilisateur

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idUtilisateur (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| nom | varchar(64) | Non | *Aucun(e)* |
| prenom | varchar(64) | Non | *Aucun(e)* |
| pseudo | varchar(64) | Non | *Aucun(e)* |
| email | varchar(64) | Non | *Aucun(e)* |
| statut | tinyint(1) | Non | *Aucun(e)* |
| motDePasse | varchar(60) | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idUtilisateur | 6 | A | Non |

jeuvideo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idJeuVideo (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| Titre | varchar(100) | Non | *Aucun(e)* |
| version | double | Oui | *NULL* |
| dateSortie | Date | Non | *Aucun(e)* |
| datePublication | Date | Oui | *NULL* |
| imageEncode | longtext | Oui | *NULL* |
| description | varchar(1000) | Non | *Aucun(e)* |
| trancheAge | int | Non | *Aucun(e)* |
| proposition | tinyint(1) | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idJeuVideo | 2 | A | Non |

commentaire

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idCommentaire (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| commentaire | varchar(200) | Non | *Aucun(e)* |
| dateCommentaire | datetime | Non | *Aucun(e)* |
| idUtilisateur | int | Non | *Aucun(e)* |
| IdJeuVideo | int | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idComentaire | 2 | A | Non |
| idUtilisateur | BTREE | Non | Non | idUtilisateur | 2 | A | Non |
| idJeuVideo | 2 | A | Non |
| idJeuVideo | BTREE | Non | Non | idJeuVideo | 1 | A | Non |

notation

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idNotation (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| note | double | Non | *Aucun(e)* |
| idUtilisateur | int | Non | *Aucun(e)* |
| IdJeuVideo | int | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idNotation | 0 | A | Non |
| idUtilisateur | BTREE | Non | Non | idUtilisateur | 0 | A | Non |
| idJeuVideo | 0 | A | Non |
| idJeuVideo | BTREE | Non | Non | idJeuVideo | 0 | A | Non |

genre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idGenre (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| nomGenre | varchar() | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idGenre | 10 | A | Non |

pegi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idPegi (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| contenuSensible | varchar(25) | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idPegi | 9 | A | Non |

plateforme

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idPlateforme (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| nomPlateforme | varchar(25) | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idPlateforme | 6 | A | Non |

liaison\_genre\_jeu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idGenre (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| idJeuVideo (Primaire)(Étrangère) | int | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idGenre | 3 | A | Non |
| idJeuVideo | 3 | A | Non |
| idJeuVideo | BTREE | Non | Non | idJeuVideo | 2 | A | Non |

liason\_pegi\_jeu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idPegi (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| idJeuVideo(Primaire)(Étrangère) | int | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idPegi | 2 | A | Non |
| idJeuVideo | 3 | A | Non |
| idJeuVideo | BTREE | Non | Non | idJeuVideo | 2 | A | Non |

liason\_plateforme\_jeu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Colonne** | **Type** | **Null** | **Défaut** |
| idPlateforme (Primaire) | int | Non | *Aucun(e)* |
| idJeuVideo(Primaire)(Étrangère) | int | Non | *Aucun(e)* |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom de l’index** | **Type** | **Unique** | **Compressé** | **Colonne** | **Cardinalité** | **Interclassement** | **Null** |
| PRIMARY | BTREE | Oui | Non | idPlateforme | 3 | A | Non |
| idJeuVideo | 3 | A | Non |
| idJeuVideo | BTREE | Non | Non | idJeuVideo | 2 | A | Non |

## Structure du projet

Pour mon projet, j’ai dû utiliser le patron de conception MVC (pour Modèle, Visuel et Conceptuel) qui séparent le code en trois partie, la partie modèle pour le dossier « css » et le dossier « img », la partie visuelle avec le dossier « vue » et la partie conceptuel avec les « fonctions », « classes », « bd » et enfin « config ».

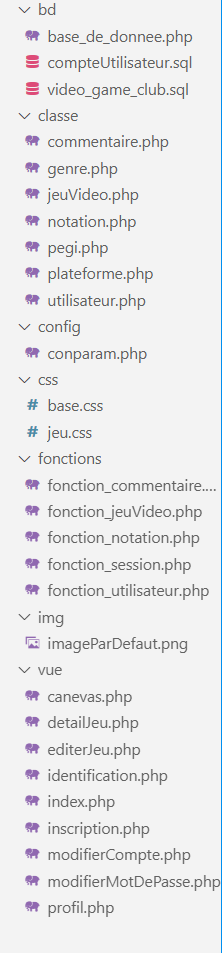
* bd : Contient deux fichier SQL et un fichier PHP pour la connexion entre le site et la base de donnée, le premier fichier SQL est pour ajouter un compte utilisateur et l’ autre pour l’insertion de la base de donnée. Ils doivent être inséré dans une application de gestion de base de données.
* classe : Contient différentes classes PHP pour pouvoir créer des objets et ainsi pouvoir faire du traitement avec, comme ajouter ou afficher les données par exemple.
* config : Contient un fichier PHP contenant les paramètres de connexion entre le projet et la base de donnée.
* css : Contient du script CSS3 pour le visuel du site.
* fonctions : Contient les différentes fonctionnalités du site en PHP.
* img : Contient une image par défaut pour les jeux vidéo sans image.
* vue : Contient les différentes pages PHP du site.

Figure Arborescence du projet

## Une image contenant clipart, Graphique, symbole, conception Description générée automatiquementOutils externes :

Figure Logo du logiciel Pencil

### Pencil

C’est logiciel permettant de créer des maquettes de site web par exemple. Avec ça j’ai pu m’imaginer à quoi ressemblera mon site à peu près.

### GitHub Desktop

Github Desktop est un logiciel gratuit qui me permet de déposer mon projet TPI sur un site d’hébergement du nom de « GitHub », et ainsi avoir une sauvegarde de mon projet au cas où il y aurait eu un problème avec ce dernier.

Figure Logo de Github Desktop

### Bootstrap

Bootstrap est un Framework gratuit contenant plusieurs outils pour améliorer le visuel des d’un site web. Il m’a logiquement permis d’améliorer le visuel de certains composants HTML.

Une image contenant Graphique, graphisme, symbole, Police

Description générée automatiquement

Figure Logo de Bootstrap

## Analyse de fonctionnalité majeures

### Affichage des jeux vidéo recherché

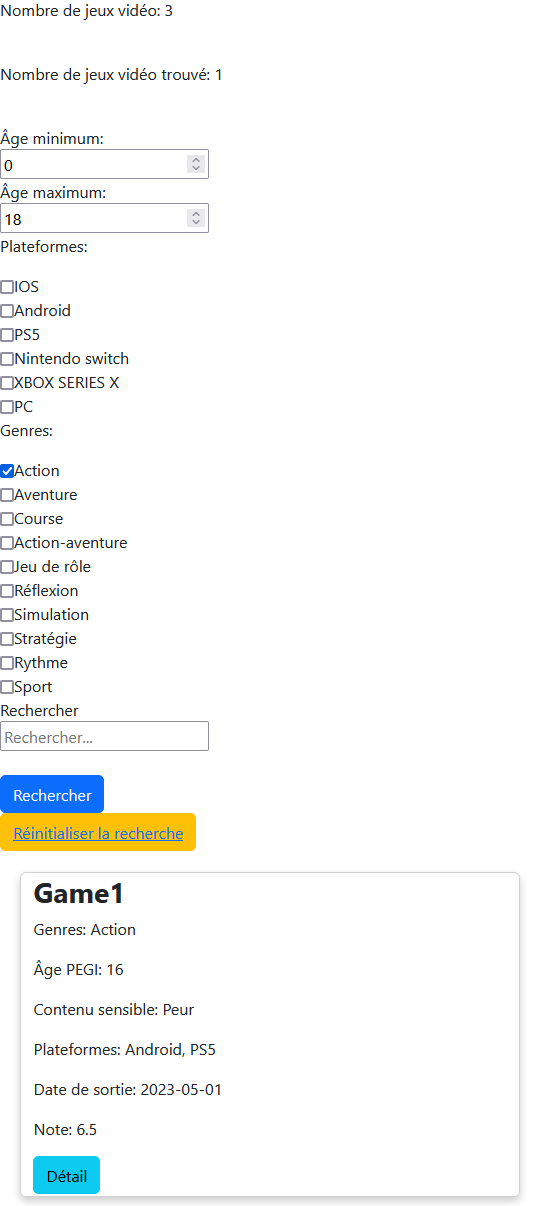
Quand un utilisateur arrive à la page d’accueil et qu’il souhaite chercher un jeu vidéo spécifique parmi ceux présent dans la page d’accueil, il pourra faire appel au formulaire de recherche présent sur la même page.

Par exemple si l’utilisateur cherche un jeu avec comme genre « Action » entre 0 et 18 pour l’âge. Alors le formulaire fera appel à la fonction ci-dessous qui va parcourir dans toute la base de données pour trouver un jeu correspondant aux critères donnés par l’utilisateur. Une image contenant texte, capture d’écran, nombre, Police

Description générée automatiquement

Figure Fonction pour afficher les jeux vidéo recherchés

Le résultat donnera ceci :



# Plan de test

## Environnement de test

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

## Scénarios de test

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **Numéro du teste** | **Situation** | **Résultat** | **Statut** |
| Inscription | 1.1 | 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 | 1.2 | 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 s’affiche si ce n’est pas bon, sinon on est connecté. | OK |
| Barre de navigation | 1.3 | Une fois l’utilisateur connecté, la barre de navigation affiche le pseudo de l’utilisateur avec la possibilité d’aller à la page profil, d’aller à la page d’édition de jeu et la possibilité de se déconnecter. Sinon il affiche uniquement la possibilité d’aller à la page d’accueil, d’aller à la page d’identification et affiche le mot « invité » à la place du pseudo | Affiche les liens et le pseudo pour l’utilisateur connecté. Affiche le mot « invité », la possibilité de s’identifier ainsi que les liens pour aller à la page d’accueil | OK |
| Profil | 1.4 | 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 | 1.5 | 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 | 1.6 | 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 |
| Affichage des jeux | 2.1 | 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 | 2.2 | Après que l’utilisateur aye rempli les champs nécessaires à sa recherche et aye cliqué sur le bouton « Rechercher » | Les jeux recherchés sont affichés | OK |
| Affichage d’un jeu | 3.1 | Sur la page de détail d’un jeu vidéo, on montre à l’utilisateur toutes les données du jeu vidéo choisi, ainsi que le nombre d’utilisateur ayant noté ce jeu | La page affiche le jeu sélectionné par l’utilisateur avec ses données et le nombre de personne ayant noté ce jeu | OK |
| Poster un commentaire | 3.2 | L’utilisateur ajoute un commentaire sur un jeu vidéo après avoir rempli le champ pour et cliqué sur le bouton « Poster » et est ensuite affiché dans la page du jeu commenté | La page affiche le dernier commentaire ajouté par l’utilisateur. | OK |
| Attribuer une note | 3.3 | L’utilisateur donne une note à un jeu après avoir rempli le champ pour cliquer sur le bouton « Attribuer une note » | La page affiche la nouvelle note du jeu en moyenne | OK |
| Modifier la note | 3.4 | L’utilisateur modifie la note qu’il a attribué à un jeu après avoir rempli le champ pour cliquer sur le bouton « Modifier une note » |  | OK |
| Site Responsive | 4.1 | L’utilisateur voudrait rendre la fenêtre de sa page plus petite. L’affichage du site s’adapte aux diverses tailles d’écran | L’affichage du site s’adapte aux diverses tailles d’écran | OK |
| Formulaire sticky | 4.2 | L’utilisateur n’a pas respecté un champ d’un formulaire. Le champ est rempli par la donnée donné par l’utilisateur après l’envoi du formulaire | Dans la page de modification du compte, les champs pseudo et email sont vide après l’envoie du formulaire. Même chose pour l’input image et celle de la date de publication. | KO |
| Proposer un jeu | 5.1 | Au moment où l’utilisateur standard cliquera sur le bouton « Proposer », le jeu sera automatiquement ajouté dans la base de données. Sinon un message d’erreur s’affiche | Le jeu est ajouté dans la base de données. Un message d’erreur s’affiche s’il manque des champs. | OK |
| Valider le jeu | 5.2 | Au moment où l’administrateur cliquera sur le bouton « Valider », le jeu sera automatiquement affiché dans le site | N’est pas pu encore tester | KO |
| Modifier le jeu | 5.3 | Au moment où l’administrateur cliquera sur le bouton « Modifier », les données du jeu seront mises à jour dans la base de données. S’il y a un ou plusieurs champs qui ne sont pas respecté, alors un message d’erreur s’affiche. | N’est pas pu encore tester | KO |
| Supprimer le jeu | 5.4 | Au moment où l’administrateur cliquera sur le bouton « Supprimer », le jeu vidéo sera définitivement supprimé de la base de données. | Le jeu a été supprimé de la base de données | OK |

# Conclusion

## Difficultés rencontrées

J’ai rencontré des difficultés au niveau de l’affichage des données d’un jeu vidéo, ainsi que l’ajout des données du jeu dans la base de données, car je ne savais pas comment faire avec ma base de données donné par l’énoncé il m’aura fallu plusieurs consultations avec mon maître d’apprentissage pour compléter ma base de données et plusieurs décisions à prendre dans la manière d’écrire mon code en faisant en sorte qu’il soit le plus factorisé possible. J’ai aussi rencontré des difficultés pour respecter le planning prévisionnel, car je l’avais fait à la va-vite et avec les différentes consultations avec mon maître et ma lenteur de travail, j’ai pris du retard par moment.

## Variantes de solutions et choix

## Améliorations possibles

Pour la partie codage, je commencerai par corrigé plusieurs erreurs comme celui de l’affichage des valeurs sticky du formulaire pour la page de modification du compte, ainsi que pour l’input image de la page d’édition de jeu vidéo. Et ensuite je corrigerai sûrement la partie administrateur dans la page d’édition. Et enfin je ferais en sorte de factorisé mon code comme l’affichage des différents jeux vidéo présents dans la page par exemple. Et pour la partie documentation j’améliorai juste le planning prévisionnel pour ne plus jamais prendre du retard à l’avenir.

## Bilan personnel

Faire ce TPI aura été stressant, au début je pensais que ce serai simple au vu de la demande de l’énoncé et que j’y arriverai au bout de seulement 7 jours, mais après avoir eu du retard sur plusieurs tâches, j’ai vite compris que ce n’était pas le moment de penser ainsi et de commencé à être sérieux. Je ne faisais souvent pas trop attention à la documentation qui me semblais facile à faire. Mais à la fin je me rends compte que c’est beaucoup de chose à écrire et qu’il est encore plus important que le site. Si je devais refaire mon TPI, je commencerais par faire écrire la documentation technique jusqu’à l’analyse organique. Aussi je ferais mieux pour le planning prévisionnel dont j’ai eu du mal à respecter durant ce TPI. Je suis néanmoins heureux d’avoir pu le réalisé, car cela m’a motivé à mieux travailler la prochaine fois.

## Remerciement

Je tiens à remercier mes experts, monsieur Poulin et monsieur Folomietow pour leurs conseille sur comment je devais écrire le journal de bord ou comment je devais écrire mon code à certain moment. Monsieur Comminot pour m’avoir énormément aidé sur la gestion de la base de données, les requêtes SQL et sur la compréhension de l’énoncé. Et bien sûr mes proches pour m’avoir motivé à continuer et ne pas perdre le moral.

# Annexes

## Commit sur GitHub

|  |  |
| --- | --- |
| **Titre** | **Description** |
| Planification fini |  |
| Create Planification.xlsx |  |
| Update Journal\_de\_bord.md |  |
| Update TPI |  |
| Create Planification.xlsx |  |
| Update README.md |  |
| update tpi |  |
| Merge branch 'main' of https://github.com/Srijon-pixel/Srijon\_Rahman\_TPI\_2023 |  |
| Update Journal\_de\_bord.md |  |
| update doc |  |
| Delete ~$cumentation\_Technique\_Srijon\_Rahman.docx |  |
| update canevas |  |
| update Journal\_de\_bord.md |  |
| update code |  |
| update code 02.05.23 |  |
| update code | Pas mal de modification et d'ajout pour chaque page du site(exemple: impossible d'aller dans la page profil tant qu'on est pas connecté ou bien rendre plus sécurisé les formulaires d'inscription et de connexion) + ajout de la page de modifictaion de mot de passe pour l'utilisateur |
| Mise à jour du planning, la doc technique et le journal de bord | J'ai rajouté des tâche dans le planning, ai commencé le plan de test, ai écris beaucoup de panse-bête dans le journal de bord |
| Mis à jour du code | Fini la partie de l'utilisateur + début de la partie pour les jeux vidéo |
| Début page d'accueil | Fini les fonctions sur la tables jeuvideo et ses liaisons, début des fonctions sur la recherche + de l'analyse organique |
| Mise à jour du TPI | fini l'affichage des jeux, fin de la vue pour l'accueil |
| Supprimer le fichier fonction\_jeu\_video.php | C'est un fichier doublons et inutile |
| TPI mis à jour | Factorisation du code, fin de la fonction pour la recherche, début de la page pour détaillé un jeu vidéo, ajout de quelque testes pour le plan le test. |
| Mise à jour du code | Fin de la page détaillé d'un jeu vidéo, correction de plusieurs bugs, ajout des case à coché sticky et début de la page d'édition de jeu vidéo. |
| Mise à jour TPI 15.05.2023 | Fin de la page d'édition de jeu vidéo, début du résumé TPI |
| Mise à jour du TPI 16.05.2023 | Bientôt la fin de toutes les tâches à faire pour le TPI. Début du manuel d'utilisateur. |
| Fin du TPI | Rendu de la documentation technique, du manuel d’utilisateur, du résumé du TPI et du code source du site web. |

## Bibliographie

Logo de Pencil : <https://pencil.fr.softonic.com/?ex=CS-1298.0>

Logo de Bootsrap : <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bootstrap_logo.svg>

Logo de GitHub Desktop : <https://media-ed-online.github.io/intro-web-dev-2018spr/docs/topic-02/github-desktop-intro/>

Pour avoir la taille d’un fichier : <https://www.php.net/manual/fr/function.filesize.php>

Pour avoir la date courante : <https://www.w3schools.com/sql/func_mysql_current_date.asp>

Pour vérifier si une chaîne de caractère possède au moins une lettre : <https://stackoverflow.com/questions/9587907/how-to-check-if-string-has-at-least-one-letter-number-and-special-character-in>

Pour la configuration des interclassements dans PHPMyAdmin : <https://support.hostinger.fr/fr/articles/1645813-comment-puis-je-modifier-le-jeu-de-caracteres-de-la-base-de-donnees>

Pour récupérer plusieurs données provenant d’un checkbox en PHP : <https://www.deleze.name/marcel/php/html-php/index.html>

Pour différencier un MCD d’un MLD : <https://www.base-de-donnees.com/mcd/>

Pour éviter les injection XSS : <https://brightsec.com/blog/cross-site-scripting-php/>

Pour séparer un fichier en plusieurs fichiers : <https://www.ilovepdf.com/split_pdf#split,extract>

Pour une partie du CSS : Cyril Rouiller.

## Table des illustrations

[Figure 1 Méthode en 6 étapes 6](#_Toc135225920)

[Figure 2 Diagramme prévisionnel 7](#_Toc135225921)

[Figure 3 Planning effectif 7](#_Toc135225922)

[Figure 4 Maquette pour le canevas 8](#_Toc135225923)

[Figure 5 Maquette de la page d'inscription 8](#_Toc135225924)

[Figure 6 Maquette de la page d'identification 9](#_Toc135225925)

[Figure 7 Maquette de la page profil pour l'utilisateur 9](#_Toc135225926)

[Figure 8 Maquette sur la page de modification du profil de l'utilisateur 10](#_Toc135225927)

[Figure 9 Maquette de la page pour modifier le mot de passe de l’utilisateur 10](#_Toc135225928)

[Figure 10 Maquette sur la page d'accueil 11](#_Toc135225929)

[Figure 11 Maquette sur la page détaillée d'un jeu vidéo 11](#_Toc135225930)

[Figure 12 Maquette de la page d'édition de jeu vidéo 12](#_Toc135225931)

[Figure 13 Modèle conceptuel de la base de données, donné par l'énoncé 12](#_Toc135225932)

[Figure 14 Modèle physique final de la base de données après plusieurs consultations avec le maître d’apprentissage 13](#_Toc135225933)

[Figure 15 Arborescence du projet 16](file:///C:\Users\Srijon%20Rahman\Documents\GitHub\Srijon_Rahman_TPI_2023\Documentation_Technique_Srijon_Rahman.docx#_Toc135225934)

[Figure 16 Logo du logiciel Pencil 16](file:///C:\Users\Srijon%20Rahman\Documents\GitHub\Srijon_Rahman_TPI_2023\Documentation_Technique_Srijon_Rahman.docx#_Toc135225935)

[Figure 17 Logo de Github Desktop 17](file:///C:\Users\Srijon%20Rahman\Documents\GitHub\Srijon_Rahman_TPI_2023\Documentation_Technique_Srijon_Rahman.docx#_Toc135225936)

[Figure 18 Logo de Bootstrap 17](file:///C:\Users\Srijon%20Rahman\Documents\GitHub\Srijon_Rahman_TPI_2023\Documentation_Technique_Srijon_Rahman.docx#_Toc135225937)

[Figure 19 Fonction pour afficher les jeux vidéo recherchés 17](#_Toc135225938)

Code source