Projet Développement Web

# I/ Préparation des données

## A. Collecte des données

Les données ont été collectées sur le site : <https://gamalytic.com/>

Ce sont des données du site de vente de jeux vidéo Steam. La collecte des données est possible via un téléchargement des tableaux de données en format « .csv » (cf. figure 1).

Ce site de données en OpenData nous propose de télécharger les fichiers de données, mais uniquement 50 lignes à la fois (sur plus de 80\_000).

Rajouter figure 1.

Afin de gagner du temps, nous avons développé un code de web scrapping sur Python et plus précisément avec le package BeautifulSoup qui permet cela.

Nous avons ainsi téléchargé massivement les données du site (en OpenData, donc rien d'illégal !).

Il a ensuite fallu télécharger les données du Cloud en local afin de les exploiter.

Les données brutes ne sont pas vraiment utilisables telles quelles au vu de nos objectifs de développement.

## B. Nettoyage des données et création de la Base de données

Mettre une capture d’écran de l’arborescence des fichiers.

Avant toutes manipulations des données (autre qu'exploratoires), il nous a fallu créer nos tables SQL. Cela a été réalisé avec le fichier : creation\_tables\_projet\_dvp\_web.sql

L'utilisation de Pentaho Data Integration (PDI) est essentielle dans cette partie du travail.

En effet, l'outil d'ETL va nous permettre de nettoyer les données et de les insérer dans un Système de Gestion de Bases de Données (SGBD). Le travail réalisé avec PDI a pu être dupliqué dans 2 fichiers différents. Nous avons créé une base de données pour tester et vérifier que notre code fonctionnait avant d'insérer les données dans la table créée avec Doctrine dans Symfony. Nous nous concentreront ici sur nos fichiers tests.

Remarques :

Avec notre base de données de tests, les tables ont effectivement été créées avec le fichier : creation\_tables\_projet\_dvp\_web.sql

Cependant, pour nos bases de données réelles, les tables ont été créées avec l'outil Doctrine intégré au framework Symfony. La création des tables s'est faite à l'aide d'entités et de migrations (expliqué plus tard dans le projet).

1. Extraction et Nettoyage des données.

Les données sont stockées dans divers fichiers CSV. PDI va nous permettre de les réunir et de les joindre quand nécessaire. De plus, cet outil offre de nombreuses fonctionnalités permettant le nettoyage des données notamment en matière de manipulation de chaines de caractères et en termes de changement de type et de format.

2. Export en CSV et insertion dans les tables SQL.

Après avoir réuni les nombreux fichiers, il nous a fallu exporter nos fichiers finaux (qui sont l'équivalent en CSV de nos tables SQL). Cet export nous a ensuite permis la réutilisation de ces fichiers pour insérer les données dans les tables toujours avec PDI. Il nous a aussi permis de faire une analyse exploratoire sur les données avec le langage R.

La réalisation du 1. et l'export des fichiers à l'issue de celui-ci se fait dans le fichier : Extraction\_Nettoyage\_ExportCSV.ktr

Toute la partie d'insertion dans les tables se fait dans les fichiers suivants :

- Insertion\_Workbench\_games.ktr

- Insertion\_Workbench\_genres.ktr

- Insertion\_Workbench\_link\_games\_genres.ktr

Il est possible d'utiliser une "Tâche" (.kjb) de PDI, qui est un fichier de planification d'exécution d'autres programmes de PDI, les "Transformations" (.ktr). La "Tâche" utilisée ici nous sert à ordonner l'exécution des différents fichiers (nettoyage + insertion dans les tables) afin d'ordonner et de centraliser notre travail.

Ce fichier est : Tache\_Insertion\_tables\_Workbench.kjb

Remarque :

Afin de simplifier l'utilisation du programme par les divers membres du groupe, nous avons créé des variables d'environnement modifiables. Le but de ces variables est de gérer la connexion à la base de données locale de chacun afin de pouvoir travailler sur les mêmes données de manière indépendante et de pouvoir progresser dans l'avancement du projet sans être dépendant des autres.

Ces variables sont stockées dans le fichier : ressources/config.txt

# II/ Premier pas en développement

## Apprentissage

Nous avons choisis de nous orienter vers les technologies suivantes pour le développement de notre application :

* Le langage PHP
* Le framework Symfony pour gérer l’architecture de l’application.
* Le framework Bootstrap pour l’aspect visuel de l’application.

La maîtrise de PHP était donc essentielle pour pouvoir se servir des autres outils (notamment Symfony). Pour apprendre ce langage depuis zéro, nous nous sommes orienté vers les cours OpenClassroom qui nous ont permis de nous guider dans notre apprentissage du langage en retrouvant des concepts clé partagés par d’autre langages de programmation (Boucle, Condition, Programmation Orientée Objet de Python entre autre). Nous avons ainsi pu apprendre rapidement les bases du langage et découvrir son utilité dans un contexte de développement web.

Pour apprendre à maitriser Symfony, les cours OpenClassroom furent tout aussi utiles. De plus, ils nous ont aussi permis de nous initier à l’utilisation du framework Bootstrap qui était utilisé dans le code du cours. Des vidéos YouTube complémentaires nous ont permis d’aborder et de comprendre certains concepts plus en détails (ex : l’architecture MVC)

Les liens vers la documentation utilisée est disponible dans la partie Bibliographie.

## Premier code et méthode de travail

Après avoir compris et assimilé les bases de chacune de ces technologies de développement, nous avons essayé de produire notre premier code de manière autonome.

Le but était de développer une première application basée sur l’architecture MVC (Model View Controller). Après avoir structuré l’application, nous nous sommes essayés au développement front pour essayer de faire correspondre l’esthétique de notre première page avec l’une de nos maquettes créées avec Figma. L’objectif était surtout de définir un premier fichier CSS graphique qui nous serait ensuite utile pour le développement graphique de l’application en plus de s’approprier le framework Bootstrap.

Installation du git.

## Premiers essais de connexion à la BD

Toutes les manipulations et opérations en lien avec les BD dans Symfony ont été réalisées avec l’outil Doctrine.

Il est important de noter que nous n’avons pas trouvé de documentation pour connecter notre application à une base de données existante. En effet, il semblerait que l’utilisation de tables SQL existante ne soit pas possible. La raison étant que pour pouvoir exploiter la table dans l’application, il faut créer une « Entity » dans Symfony. Cette « Entity » créée ensuite une table dans notre base de données par le biais d’une « Migration ». La création d’une « Entity » sur une table SQL existante écrase cette table et ses données.

Nous avons donc recréé un schéma MariaDB pour pouvoir l’exploiter avec Symfony. Puis nous avons créé les tables dans cette nouvelle base avec des « Entity ». L’insertion des données dans la table a pu être réalisée comme précédemment avec PDI. (à faire et vérifier).

## Commandes Symfony utiles

### Création des Controllers

Pour créer un Controller

symfony console make :controller

### Doctrine – connexion et gestion de la BD

Pour créer une nouvelle entité (équivalent de la table SQL mais dans php) :

php bin/console make :entity

Pour créer le fichier de maj de la table (après avoir cr’éer la migration) :

php bin/console make :migration

Pour enclencher la maj de la BD a partir du fichier précédent :

php bin/console doctrine :migrations :migrate

# III/ Analyse exploratoire et premiers graphiques

Après avoir insérer nos données dans le SGBD MySQL, nous avons utilisé le langage R afin de réaliser une analyse exploratoire sur nos données. Bien que des analyses exploratoires aient déjà été réalisées, il s’agissait ici d’utiliser une méthode plus rigoureuse afin de se faire une idée précise des graphiques que nous souhaiterions réaliser (bien que nous en ayons déjà une petite idée).

Cette utilisation de R nous a aussi permis de définir la forme de nos données voir de certaine tables que nous avons ensuite créés avec des requêtes SQL (les « View » de MySQL) afin de pouvoir créer les graphiques associés.

Précisions sur les fichiers et l’arborescence.

# Bibliographie

## Sources

Liens vers les données et sites de collecte :

<https://www.kaggle.com/datasets/joebeachcapital/top-1000-steam-games>

<https://gamalytic.com/game-list>

<https://gamalytic.com/genres>

## Documentation

### Apprentissage et prise en main des technologies

<https://openclassrooms.com/fr/courses/918836-concevez-votre-site-web-avec-php-et-mysql>

<https://openclassrooms.com/fr/courses/1665806-programmez-en-oriente-objet-en-php>

<https://openclassrooms.com/fr/courses/8264046-construisez-un-site-web-a-laide-du-framework-symfony-7>

Installation de PHP sur Windows (autre que Xaamp) :

<https://www.youtube.com/watch?v=OVTnj3hcHuc&list=PLjwdMgw5TTLVDv-ceONHM_C19dPW1MAMD&index=3>

Mieux comprendre l’architecture MVC (Model View Controller) :

<https://www.youtube.com/watch?v=gs-61l4Z32M>

Mieux comprendre la notion de routeur :

<https://grafikart.fr/tutoriels/router-php-1149>

Premiers pas avec Doctrine dans Symfony :

<https://symfony.com/doc/6.4/the-fast-track/fr/8-doctrine.html>