

Développement Web
Rapport de projet **Le Bon Coing**

Lina BENALLI
Soheil BENABIDA
Mathis LÉCUYER

Table des matières

1	Présentation du projet	3
2	Répartition des tâches	3
3	Structure du site	4
3.1	Les pages	4
3.2	Les fonctionnalités mises en place	4
3.3	La base de données	5
4	Le déroulement du projet	6
5	Quelques remarques	6

1 Présentation du projet

Dans le cadre de notre formation, nous avons à réaliser un projet dans l'unité d'enseignement de **Développement Web**.

Le but de ce projet était de manipuler les quatre langages étudiés durant le cours et la réalisation d'un site web à savoir *HTML*, *CSS*, *JavaScript* et *PHP*.

Le choix du thème étant libre nous sommes donc parti sur un site de petites annonces du type Leboncoin que nous avons nommé **Le Bon Coing**. Le bon coing en clin d'œil au fruit dont nous avons repris la couleur pour notre charte graphique.

Nous avons plusieurs contraintes techniques à respecter pour la réalisation de ce projet.

Contraintes à respecter :

1. création d'un site structuré et valide (balises HTML et après validation sur le site de W3C)
2. utilisation d'une feuille de style CSS indépendante validée par W3C
3. mise en place de quelques fonctionnalités en JavaScript
4. utilisation du PHP et des sessions
5. gestion d'une base de données et utilisation de PDO
6. fonctionnement sur webetu (plateforme d'hébergement de l'université)

Afin de centraliser le travail de chacun un GitHub a été mis en place. **Le Bon Coing** est un marché en ligne permettant à des personnes de tous types et de tous horizons d'entrer en contact afin de réaliser une ou plusieurs transactions.

Ainsi sur **Le Bon Coing**, vous pourrez découvrir plusieurs types d'annonces. Allant de la voiture à rénover, à la dernière console de jeux à la mode en passant par des confitures faites avec amour.

2 Répartition des tâches

Lors de ce projet et après concertation entre nous, nous avons initialement réparti les tâches de façon équitable et en fonction des affinités de chacun avec les différents langages.

Lina	Soheil	Mathis
Conception de la Base de donnée	Réalisation du logo	Réalisation du wireframe
Insertion des annonces	Insertion des utilisateurs	Réflexion sur l'ergonomie
Vérification des données	Affichage des annonces	Développement des fonctionnalités
Vérification des pages sur W3C	Gestion et suppression des annonces	Inscription/Connexion et design
Rédaction du rapport		

TABLE 1 – Tableau de répartition des tâches initial

Au fur et à mesure du projet, la répartition des tâches n'a pas été respectée et nous avons dû nous sortir de notre champ de prédilection.

Ainsi, vers la fin du projet nous avons tous travaillé sur l'insertion d'images au sein de la base de données afin de résoudre

3 Structure du site

3.1 Les pages

Le Bon Coing est composé de sept pages accessibles différentes et de six pages de script PHP. Pour l'ensemble du site, nous avons 4 fichiers .CSS associé aux pages .PHP

— Les pages accessibles

1. *home.php* qui est la page d'accueil du site web. Elle permet d'accès à la suite du site web, elle contient une section répertoriant les cinq dernières annonces mises en lignes par les utilisateurs ainsi qu'un formulaire de recherche afin de trouver une annonce susceptible de répondre au besoin à l'utilisateur.
2. *connexion.php* permettant à un utilisateur de se connecter au site. Si l'utilisateur essayant de se connecter n'est pas enregistré un lien permet de le renvoyer sur la page *inscription.php*
3. *inscription.php* permettant comme son nom l'indique de s'inscrire sur le site. Chaque informations entrée sur cette page sera ensuite enregistrée dans la base de donnée du site.
4. *deposer-annonce.php* est sans doute l'une des pages les plus importantes avec *gestion.php*. En effet, elle permet à l'utilisateur de déposer une annonce sur le site. Cette dernière sera ensuite enregistrée dans la base de données.
5. *gestion.php* permet à un utilisateur inscrit et connecté au site de gérer les options de son compte mais également les annonces qu'il a mise en ligne.
6. *annonce.php* qui est la page type de l'affichage des annonces. Le navigateur va récupérer les informations de l'annonce en question dans la base de données afin de pouvoir les charger dans la page.
7. *source.html* qui contient les sources des images libres de droit utilisées
8. *user_list.php* qui affiche la liste des utilisateurs du site lorsque un administrateur le demande.

— Les pages de script PHP

1. *deconnexion.php* qui deconnecte l'utilisateur et supprime la session PHP créée lors de la connexion
2. *supprimer.php* qui supprime l'annonce choisie
3. *modifier.php* qui modifie l'annonce sélectionnée
4. *modifier_profil.php* qui modifie les informations du profil de l'utilisateur
5. *supprimer_user.php* qui supprime l'utilisateur choisi par l'administrateur

3.2 Les fonctionnalités mises en place

Afin de proposer de l'interaction à l'utilisateur, nous avons implémenté quelques fonctionnalités JavaScript.

A savoir, pour l'ensemble du site : un menu déroulant, un affichage de formulaire et un mode nuit. Ainsi que pour la page des annonces un carrousel d'images.

Une autre fonctionnalité, la traduction du site a commencé à être développée, cependant dû à un manque de temps, elle est à compléter et à tester.

La fonctionnalité de "Sticky navbar" a été écartée en cours de route car cette dernière entraînait des perturbations.

3.3 La base de données

La base de données du site est une *base de donnée SQLite*, elle est composée de deux tables.

1. La table *annonce_p*, il s'agit de la table liée aux annonces des différents utilisateurs.
Pour la modélisation d'une annonce nous avons décidé de la définir par :
 - **un identifiant** unique à chaque annonce
 - **un identifiant d'utilisateur** qui est directement associé à l'utilisateur en question, il doit être unique.
 - **un nom** afin de préciser à l'utilisateur ce que représente l'annonce.
 - **un type** permettant de classer les différentes annonces en fonction de ce que l'utilisateur recherche.
 - **une date d'ajout** afin de savoir quand l'annonce a été ajouté sur le site.
 - **des images** permettant à l'utilisateur d'avoir une visibilité sur ce qui proposé.
 - **une description** afin de donner plus d'informations à la personne consultant l'annonce (quelles sont les raisons de la mise en vente, ancienneté, etc...)
 - **un prix**
 - **un code postal** pour informer l'utilisateur de la localisation du bien présenté dans l'annonce.

id	id_u	nom	type	date_post	image1	image2
1	1	12 Renault Juvaquat	vehicule	2022-04-25	imgs/renault-juvaquat-gea6b628bd_1920.jpg	<null>
2	2	12 Écran Dell pour ordinateur	informatique	2016-09-15	imgs/pc1.jpeg	imgs/pc2.jpeg
3	3	12 Séjour exotique : nuits dans une yourte	vacances	2022-04-28	imgs/yourte1.jpeg	imgs/yourte2.jpg
4	4	2 Chaises de salle à manger en bois	meublier	2022-01-01	imgs/chaises1.jpeg	<default>
5	5	1 Skyrim Xbox 360 + guide officiel + carte exclusive	multimedia	2018-02-01	imgs/skyrim1.jpeg	imgs/skyrim2.jpeg
6	6	2 Câble Jack	multimedia	2020-12-26	imgs/jack1.jpeg	imgs/jack2.jpeg
7	7	12 Xbox 360 + jeux	multimedia	2016-03-25	imgs/xbox.jpeg	<null>
8	8	12 Confiture de coings pour décoration	meublier	2022-02-15	imgs/confiture.png	<null>
9	11	12 Nintendo wii	multimedia	2022-05-02 06:37:46	images/wii.jpg	<null>

FIGURE 1 – Exemple de données présentent dans la table *annonce_p* partie 1

image2	image3	description	prix	c_postal
<null>	<null>	Une brave auto qui a fait son temps	3500	42000
imgs/pc2.jpeg	<null>	Vend écran de PC Dell. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...	70	43000
imgs/yourte2.jpg	imgs/yourte3.jpg	Séjour de 5 jours où vous logerez dans une yourte au fin fond ...	395	23000
<default>	<default>	Bonjour, je vends deux chaises de salle à manger car je n'en a...	30	44125
imgs/skyrim2.jpeg	imgs/skyrim3.jpeg	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phase...	90	12500
imgs/jack2.jpeg	imgs/jack3.jpeg	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla...	7	42480
<null>	<null>	Praesent rhoncus facilisis blandit. Aliquam sed dolor nec diam...	60	13127
<null>	<null>	Phasellus gravida molestie lorem ut luctus. Fusce iaculis faci...	15	82000
<null>	<null>	Vend ma wii car elle prend la poussière sur l'étagère.	35	43530

FIGURE 2 – Exemple de données présentent dans la table *annonce_p* partie 1

2. La table *user*, il s'agit de la table liée aux utilisateurs du site.
Les utilisateurs sont définis par :
 - **un identifiant** unique à chaque utilisateur
 - **un genre**
 - **un prénom**
 - **un nom**
 - **une date de naissance**
 - **un pseudo**
 - **un mot de passe** crypté en MD5 (Message Digest 5)
 - **un email** afin de pouvoir envoyer un email
 - **un statut** afin de savoir si l'utilisateur est un administrateur ou pas.

	id	genre	prenom	nom	date_n	pseudo	mdp	email	statut
1	1	homme	Soheil	BENABIDA	04/05/2002	jean	ed735d55415bee976b771989be8f7005	senisonn@gmail.com	0
2	2	homme	zdzddzdz	zdzdz	04/05/2002	ouizdzd	122d5e156c286e190cdc9817d8722b2f	senisonn@gmail.com	0
3	12	n-b	John	Doe	01/01/1980	FamousJohn	6579e96f76baa00787a28653876c6127	john.doe@mail.us	0
4	13	femme	Claire	Farron	25/12/2015	Test	098f6bcd4621d373cade4e832627b4f6	senisonn@gmail.com	1

FIGURE 3 – Exemple de données présentent dans la table *user*

4 Le déroulement du projet

Contrairement à ce que nous aurions pu penser, le projet ne s'est pas dérouler sans encombre. Nous avons tous rencontré au moins une difficulté durant toute la durée du projet.

Pour Lina, son problème était lié a l'insertion d'images dans la base de données afin de régler ce problème elle a repris son code de A à Z.

Pour Mathis, il a rencontré un problème lors de la mise en page en CSS après avoir réaliser que l'utilisation de Bootstrap ne serait pas comptabilisé. Il a donc décider de remplacer bootstrap par du CSS pur et d'utiliser des flexbox.

Il a également rentré un problème lors de l'implémentation de la "Sticky navbar".

Enfin Soheil a eu un problème indépendant de sa volonté, en effet, un paquet PHP de son ordinateur s'était désinstallé.

5 Quelques remarques

Lina

Soheil

Mathis

Pour les prochaines années, essayer de banaliser une semaine afin de permettre aux étudiants de se concentrer entièrement sur le projet.