

# Projet Reims au fil du temps

## Propriétés :

- Le nom des variables, des méthodes, des tables, des attributs, des classes et autres dénominations seront inscrites en français
- Chaque fichier PHP devra inclure l'autoload, stocké dans le fichier autoload.include.php, lui-même stocké dans le dossier Classes
- Certaines variables globales seront stockées dans la base de donnée et accessibles depuis la classe Système
- Des constantes seront stockées dans la classe Constantes, décrite dans le fichier Constantes.class.php, inclus obligatoirement dans l'autoload
- Merci de supprimer les fichiers portant l'extension ~ pour éviter la surcharge des dossiers

## GIT :

S'il y a un problème avec git, ou si vous n'en avez pas :

- Placez-vous dans *votre* public HTML
- Créez un dossier 'projet'
- *Dans ce dossier*, ouvrez un terminal
- Tapez 'git init'
- 'git remote add origin --mirror=push https://\$USER@iut-info.univ-reims.fr/projets/infos3\_prj17'
- 'git pull'
- Rentrez votre login et mot de passe
  - o Si erreur, tapez 'export GIT\_SSL\_NO\_VERIFY=true'
- Tapez 'git add \*'

Avant de modifier votre travail :

- Tapez 'git pull'

Après avoir modifié votre travail :

- Tapez 'git commit -a [-m «votre message de commit »]
- 'git push'

## Priorité de programmation :

- Maquettes en HTML *pour chaque possibilité*
- Génération et remplissage factice de la base de données
- Création et écriture des classes liées aux membres et à l'affichage des pages
- Création et écriture des classes liées aux cartes postales et aux métadonnées
- Ecriture des scripts d'ajout de cartes, de validation par un expert, de suppressions par un expert
- Ecriture des scripts de promotion d'un membre, modification des métadonnées par un expert
- Algorithmes

### **Priorité dans les maquettes**

- *Toutes les possibilités* de la page d'accueil, afin de tester l'accès restreint suivant le type d'internaute
- Visionnage d'une carte postale *sans les algorithmes*
- Recherche et visionnage de plusieurs photos
- Visionnage des membres
- Ajout d'une photo – partie2
- Fonctions des algorithmes
- Affiche d'une carte postale avec les algorithmes