

Projet Web

Armanetti Axel & Rigal Théo & Houssard Alexis & Basile Auclair

14 mai 2019

Contents

1 Introduction	1
2 Fonctionnement du site	1
2.1 Création de session	1
2.2 Récupération des matchs du jour	2
2.3 Proposition et recherche de matchs	2
3 Choix effectués	2
4 Difficultés rencontrées	2
5 Limites de notre projet	2
6 Conclusion	3

1 Introduction

Dans le cadre du projet WEB de l'ENSIIE 2018/2019, nous avons choisi d'élaborer un site internet de services, à savoir le covisionnage de matchs de football. Afin d'étailler le principe du site, commençons par contextualiser: Votre équipe favorite s'apprête à jouer une rencontre décisive en championnat que vous ne voudriez en aucun cas manquer ? Malheureusement l'abonnement aux chaînes de télévision sportives vous semble trop cher pour l'utilité que vous en auriez ? Votre télévision rencontre certains problèmes et vous en avez marre des visionnages de qualité médiocre sur des sites de streaming allemands ? Pour palier cela, rejoignez nous sur AperoFoot afin de partager des moments footballistiques avec d'autres amateurs du sport. Il suffit de s'inscrire, de créer votre profil et de rechercher la rencontre souhaitée. Une proposition de covisionnage vous sera faite en échange d'une mince participation dans le but d'organiser un apéritif tel que vous l'entendez.

Maintenant que l'objectif du projet est ciblé, il nous reste à décrire le fonctionnement du site.

2 Fonctionnement du site

2.1 Création de session

On commence tout d'abord par se créer une session en entrant un nom , un prénom, une adresse email et un mot de passe. La création d'une session personnelle est indispensable pour pouvoir utiliser le site, en effet on ne peut rechercher et proposer de matchs qu'en étant connecté à son profil. Après la création de son profil, tout est accessible : on peut rechercher les matchs proposés, réserver une place ou encore proposer une soirée ouverte aux fans du ballon rond. On peut bien sûr également à tout moment se déconnecter , modifier ou encore supprimer son compte personnel.

2.2 Récupération des matchs du jour

La récupération des matchs se fait grâce à une API disponible sur internet, qui à chaque connection nous transmet la liste de tous les matchs joués pendant la journée permettant ainsi à nos utilisateurs d’avoir une vue exhaustive des matchs qu’ils pourront partager sur le site.

Après avoir recherché et trouvé un match qui vous intéresse, il suffit de réserver une place chez l’hôte (s’il en reste bien sûr) dont l’adresse vous sera immédiatement communiquée. Simple et rapide.

2.3 Proposition et recherche de matchs

Si vous voulez proposer un match, il suffit de sélectionner un des matchs joués pendant la journée, saisir votre adresse et votre commentaire sur l’apéro dont vous rêvez et le site s’occupe du reste. Votre proposition apparaîtra à chaque fois qu’un autre utilisateur cherchera un endroit où regarder le match que vous proposez.

3 Choix effectués

Nous avons utilisé phpmysql pour générer les bases de données et des PDO pour s’y connecter et interagir avec elles (ajout, retrait, vérification de mots de passe et d’identifiant,...).

Le code est rédigé en grande partie en HTML, PHP et CSS pour le style (avec quelques traces de Javascript pour les boutons servant à changer de page).

Au niveau de la conception du site afin de conserver une certaine homogénéité dans le site et une “charte graphique” nous avons utilisé des fonctions php pour le header et le footer ainsi que d’autres appels réguliers de classe, comme pour la bannière de titre en début de page. Pour la présentation du site, nous avons utilisé à outrance l’appel css de “display : flex;” que nous maîtrisons pour simplifier la mise en page.

4 Difficultés rencontrées

La majeure difficulté rencontrée a été la gestion des bases de données avec mysql, autant dans la création que la manipulation de celles-ci : nous n’avons par exemple pas réussi à insérer de nouveaux utilisateurs dans nos bases de données (quand un utilisateur souhaite s’inscrire et nous transmet des données via un formulaire, la fonction est censée envoyer ces informations dans la base de donnée, mais ici la fonction ne déclenche pas d’erreur mais ne fait rien).

5 Limites de notre projet

Il y a de nombreux points que nous aurions pu développer dans notre projet, listons les :

- Nous n’avons pas mis de système de validation pour une réservation où un hébergeur pourrait accepter ou refuser un demandeur.
- Une gestion des notifications aurait été appréciable afin que les utilisateurs puissent suivre le traitement de leur demande et recevoir un message dans le cas où leur demande ait trouvé un hôte.
- Il n’y a pas les numéros de téléphone des utilisateurs dans nos bases de données, ils n’ont donc pas énormément de moyens de communiquer entre eux, on aurait pu également mettre en place un chat interne au site.

- Les matchs proposés sont uniquement ceux du jour, et pas ceux des jours à venir, une API plus complète aurait été intéressante pour prévoir les évènements.
- Notre site ne génère aucun de revenu en soi, mise à part une possible mise en place de publicités ou d'un paiement en ligne à l'hébergeur dont une partie nous reviendrait. Ce qui est assez problématique si on voulait en faire une entreprise.

6 Conclusion

En définitive, notre site est opérationnel dans sa quasi totalité, malgré quelques fonctionnalités auxquelles on avait pensées et qui manquent toujours par soucis de temps. Nos choix ont conduit à l'élaboration d'un site qui mise sur un aspect attractif, une accessibilité des plus simples et proposant un service rapide. Enfin cela nous a permis de développer nos compétences en gestion de bases de données, en rédaction de documents de style ainsi qu'en matière de développement d'idées.