



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE
POUR L'INDUSTRIE ET L'ENTREPRISE

PROJET DE WEB

SITE DE COMMANDES DE LANPARTIIE

Le 14Mai 2019

ANDREANI Alexis
BÈGUE Olivier
CLAVIER Corentin
GABBAY Milan

Professeur : Monsieur PARAILLON

Sommaire

1	Instructions d'installation	3
2	Introduction	4
3	Les nouveautés	5
4	Les améliorations structurelles	6
5	Conclusion	7

1 Instructions d'installation

Malheureusement, nous n'avons pas pu utiliser Docker pour ce projet, il est néanmoins possible de le tester sur notre site personnel :

<http://gabbay.iiens.net/site/>.

Au 14/05/2019, on ne peut pas encore se connecter à la base de données (iiens.net ne supporte pas PDO, il faudra réécrire le Modèle avec mysqli).

Vous pouvez, en attendant, utiliser wampserver en important le fichier "bdd/-commandes_njv.sql" dans une nouvelle base "commandes.njv" sur votre phpmyadmin :

<http://localhost/phpmyadmin/>

Avec comme user 'root' et mot de passe aucun.

Si vous devez changer ces informations, pensez à changer aussi la connexion à la BDD dans le fichier : Model/db_connect.php

Vous pouvez vous connecter en utilisant les comptes suivants :

begue2018 : Aucune commande, compte utilisateur normal

gabbay2018 : Aucune commande, compte administrateur

maret2016 : Plusieurs commandes, compte administrateur

wang2017 : Une commande, compte normal et pas de pseudo (on utilise le nom de compte pour l'affichage)

Vous n'avez pas besoin de mettre de mot de passe, en effet c'est le OAuth de Arise qui s'occupera de la connexion à termes, nous n'allons pas retenir dans notre base de données les mots de passes personnels de nos camarades : on ne vérifiera que s'ils sont bien connectés avec l'identification Arise.

Si vous le souhaitez, vous pouvez tester notre base de données avec un serveur MySql (comme Wamp par exemple), celle-ci est disponible dans le dossier bdd.

2 Introduction

L'association LANPARTIIE organise différents évènements au sein de l'école autour des jeux vidéos. Au cours de ces évènements l'association propose un service de commandes de repas pour que les élèves soient directement livrés dans l'école et n'aient pas à sortir chercher à manger.

Il existe donc déjà un site internet sur lanpartie.iens.net qui propose ce service. Cependant, nous pensons que ce site comporte de nombreux problèmes surtout d'un point de vue développeur et administrateur.

En effet, il n'existe tout simplement pas d'interface administrateur. Ce qui signifie que les organisateurs doivent modifier un fichier PHP à la main pour créer un nouvel évènement par exemple. D'autre part, le code du site ne suit pas d'architecture particulière, toutes les fonctionnalités sont mélangées et il n'y a pas de conventions claires. Cela rend ce site très difficile à maintenir et faire évoluer. Ensuite, les tables de la base de données ne sont pas organisées de manière très intuitive et entraînent certaines limites quant à l'évolution du site. Enfin, il n'existe actuellement aucun moyen d'avoir des comptes invités pour les personnes voulant venir à l'évènement mais n'étant pas membre de l'école et qui aimeraient profiter du service de commande.

Nos objectifs sont donc multiples pour ce projet. En premier lieu, nous souhaitons réviser la base de données pour la rendre plus flexible et étendre sa portée en général.

Nous souhaitons également réaliser une refonte complète du code pour profiter des possibilités de langage objet qu'offre PHP et réaliser une architecture Modèle-Vue-Contrôleur. Ainsi, le site sera durable et nos successeurs pourront aisément rajouter les fonctionnalités qui leur conviendront. Enfin nous nous sommes fixés pour objectif l'implémentation d'une interface administrateur pour gérer les évènements et rajouter des éléments dans les différentes tables de la base de données.

3 Les nouveautés

Refonte de la base de données :

Initialement, la base de données dépendait fortement du partenaire actuel de LANPARTIE, O'bigDelice. Les tables portaient son nom et toute la structure se basait sur les produits proposés par ce partenaire. Par exemple il existait une table « meats » et une table « sauces » que nous avons remplacé par une unique table « special ». En effet, avec d'autres partenaires potentiels, les spécificités à chaque nourriture ne sont pas forcément des viandes ou des sauces.

Nous avons donc construit une base de données plus générale, qui permet d'être étendu à autant de partenaires que l'on souhaite chacun avec ces spécificités.

Comptes d'utilisateur :

A termes, le site sera relié aux comptes d'utilisateur d'arise (l'association d'élèves qui gère les différents services informatiques des élèves de l'école). Le système de connexion et d'identification est donc déjà en place. Cependant pour les besoins du projet, nous avons mis en place un système rudimentaire de connexion imitant celui d'arise mais avec trois types de comptes d'utilisateur. Les utilisateurs normaux, les administrateurs et les invités.

Pour ce faire, nous avons réalisé une page de connexion simple ainsi qu'un système de session sur tout le site. Certaines fonctionnalités ne sont évidemment accessibles qu'en mode administrateur. Notamment l'interface de gestion de la base de données.

Les élèves de l'école ont simplement accès au formulaire de commande comme proposé par le site précédent.

Les invités peuvent maintenant aussi bénéficier de ce service via des comptes invités que nous pouvons générer à la volée pour chaque événement. Pour cela, ils ont accès à un formulaire de connexion dédié, différent de celui d'arise.

Les administrateurs ont un lien en plus vers les interfaces administrateur, une pour gérer les événements et la base de données et une pour visualiser l'ensemble des commandes effectuées.

Interface administrateur :

Pour l'interface administrateur, il s'agit pour l'instant principalement d'un formulaire permettant d'ajouter un événement dans la base de données et ainsi pouvoir créer des événements facilement. C'était le principal défaut du système de nos prédécesseurs.

Nous n'avons malheureusement pas eu le temps d'implémenter les autres fonctionnalités que nous souhaitions comme rajouter ou enlever des partenaires et des nourritures de la base.

4 Les améliorations structurelles

Structures objets :

Pour être en accord avec la nouvelle base de données. Nous avons décidé de construire différents objets sur lesquels nous allons travailler.

Voici les classes que nous avons utilisés :

- Utilisateur
- Nourriture
- Special
- Menu
- Commande

Les noms de ces classes nous permettent assez intuitivement de comprendre ce qu'elles représentent.

Utilisateur va contenir toutes les informations sur la personne utilisant le site.

Nourriture représente un plat proposé par un des partenaires. Special correspond à des sauces ou des choix de viandes associé à des nourritures.

Menu est l'association d'une nourriture et de ses *Special*.

Commande correspond à plusieurs menus, c'est sous cette forme que nous allons récupérer les informations du formulaire de commande.

Avec ces structures, il ne nous restait plus qu'à mettre en place notre formulaire principal pour prendre les commandes.

Architecture Modèle-Vue-Contrôleur (MVC) :

Nous avons essayé de respecter une architecture MVC au cours de tout le projet. Cela a rendu le développement du site plus fastidieux mais au final, le résultat est beaucoup plus clair et agréable.

Nous avons fragmenté le code du site en plusieurs parties à répartir dans ces trois catégories. Ensuite, dans les différentes pages du site, il ne nous restait plus qu'à inclure tous ces fragments pour générer la page entière concernée et garder le code très lisible.

Cet aspect du projet a très bien fonctionné et n'a pas posé de problèmes en plus d'être agréable à utiliser et à lire.

5 Conclusion

Ce projet fut fastidieux et beaucoup plus complexe que ce que nous avions imaginé. Nous avons manqué de temps pour implémenter toutes les fonctionnalités que nous voulions.

Cependant, il était aussi très intéressant et vraiment agréable de travailler sur un projet qui nous concerne pour développer un outil que nous allons utiliser.

Difficultés rencontrées :

Au cours du développement du formulaire de commandes. Nous avons réalisé que nos objets ne pouvaient pas parfaitement coller au besoin de ce dernier. C'est pourquoi nous avons utilisés des tableaux associatifs en complément de nos classes. Ceux-ci sont plus flexibles et plus rapides à utiliser. Nous avons fait des classes dans l'espoir d'éviter d'avoir à les utiliser, mais il s'avère que nous n'avions pas assez bien anticipé les besoins du formulaire.

Les améliorations possibles sont multiples et beaucoup plus faciles à implémenter désormais. Premièrement, un style pourrait être ajouté. Une bonne idée serait, également, de récupérer les images des nourritures chez les partenaires pour les afficher dans le formulaire afin d'avoir une meilleure visualisation de ce que l'on commande, par exemple. Cela pourrait aisément être réalisé en rajoutant un attribut à nos objets.