

# Projet Web : Le Challenge Centrale Évry

Groupe R4  
Carla Andrieu  
Camille Balmond Leblanc  
Antoine Boudinelle  
Elias Nacef  
Ly-John Phu

13 mai 2019



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Un grand festival sportif . . . . .	3
1.2	Un événement en l'honneur des étudiants . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Design du site</b>	<b>3</b>
2.1	Choix des couleurs . . . . .	4
2.2	Simplicité et efficacité . . . . .	4
2.3	Techniques CSS . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Point de vue Utilisateur</b>	<b>4</b>
3.1	Pages disponibles . . . . .	4
3.2	Fonctionnalités proposées . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Gestion des comptes</b>	<b>5</b>
4.1	Inscriptions . . . . .	5
4.2	Comptes administrateurs . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Infrastructure PHP</b>	<b>5</b>

# 1 Introduction

L'ENSIIE est une école d'ingénieur en informatique. Les élèves de l'école, les iiens mènent une vie associative riche et se mobilisent en équipes de sport. C'est grâce à cela que fut créé le challenge Centrale Évry.

## 1.1 Un grand festival sportif

Organisé par des élèves de l'ENSIIE, le Challenge Centrale Évry est un **tournoi sportif étudiant** qui rassemble des élèves des grandes écoles d'ingénieurs françaises et étrangères. Depuis sa création, les étudiants se retrouvent en mars à Évry-Courcouronnes pour un affrontement à la fois sportif et artistique pour tenter de remporter le trophée tant convoité.



## 1.2 Un événement en l'honneur des étudiants

Le Challenge Centrale Evry c'est pas moins de *neuf sports* différents, une soirée animée par des DJs professionnels, un Village Challenge avec la possibilité de rencontrer des entreprises, des concours de pompoms, des fanfares ou même des mascottes et des activités variées pour vous divertir entre les matches ou pour promouvoir nos valeurs (le handisport, le développement durable).

# 2 Design du site

Le site se veut simple et accessible. Il s'articule autour d'un trio de couleurs tirées des thèmes de l'ENSIIE : bleu, orange, blanc.

## 2.1 Choix des couleurs

Ces couleurs s’inspirent et représentent l’esthétique générale de l’ENSIIE, esthétique qui se veut sobre, épurée et modernisée. Le choix des couleurs s’est fait en accord avec des normes d’accessibilités. Les nuances de couleurs ont été étudiées pour faire preuve d’un contraste suffisant, même en cas de daltonisme.

## 2.2 Simplicité et efficacité

Notre site utilise un header comportant le nom du tournoi ainsi qu’une barre de navigation pratique. Le but étant de proposer une interface ‘ancree’ pour permettre à l’utilisateur de se repérer facilement et d’accéder ainsi rapidement aux informations dont il a besoin.

Le corps de chaque page contient le juste nécessaire d’information et d’images. L’idée est que l’utilisateur connaît déjà globalement les informations consultables, l’intérêt de sa visite sur le site est surtout d’obtenir les données spécifiques à l’événement et les infos pratiques liées aux lieux.

Le footer comporte simplement les logos de nos sponsors ainsi que la mention copyright.

## 2.3 Techniques CSS

Dans un premier temps nous avons créé les styles associés aux balises principales comme body, h1, h2. Pour modifier certaines caractéristiques dans des classes imbriquées, nous avons utilisé les sélecteurs de descendants (#).

# 3 Point de vue Utilisateur

## 3.1 Pages disponibles

Du point de vue utilisateur, il est possible de visiter le site sous tous ses angles. Une Foire Aux Questions est disponible, qui recense les réponses aux questions les plus fréquentes.

De plus, une rubrique sports permet de découvrir l’ensemble des sports disponibles, ainsi que les règlements associés (disponibles en cliquant sur l’image correspondante). Une rubrique informations pratiques permet de connaître les derniers détails avant le début du tournoi sous forme de tableau.

### 3.2 Fonctionnalités proposées

Les sportifs doivent s'inscrire sur le site pour pouvoir participer à l'événement. Il est possible de le faire grâce à un formulaire qui est vérifié automatiquement par notre architecture. L'utilisateur pourra ensuite se connecter, modifier ses informations et se déconnecter. La modification des informations est contrôlée par une entrée de mot de passe.

## 4 Gestion des comptes

Trois types de comptes sont disponibles : participant, jury et organisateur, avec chacun des spécificités propres.

### 4.1 Inscriptions

Les organisateurs ont un compte par défaut, accessible avec l'identifiant *organisateur@gmail.com*, associé à un mot de passe. Les membres du jury ont de même un compte par défaut, accessible avec l'identifiant *jury@gmail.com*, associé à un mot de passe. Quant aux participants, ils s'inscrivent classiquement dans l'onglet <inscription> en remplissant tous les champs (nom, prénom, etc.).

### 4.2 Comptes administrateurs

Les organisateurs, et seulement eux peuvent modifier le compte d'autres participants. Il leur suffit de se connecter en tant qu'organisateur, d'aller sur l'onglet <modification de compte> puis d'inscrire l'adresse mail du compte à modifier ainsi que le nouveau mot de passe et le nouveau numéro de téléphone. Il est également possible supprimer le compte de quelqu'un d'autre.

## 5 Infrastructure PHP

En ce qui concerne la base de données, db.sql permet tout d'abord d'initialiser la base. Les différentes pages contenant des formulaires telles que modify account, register, modify other ou login passent par des fichiers php process afin d'accéder à cette base et la modifier.

On commence d'abord par se connecter à la base grâce à l'interface PDO. Puis nous établissons une connexion à la table qui nous intéresse pour enfin modifier notre table. Pour cela, nous avons généralement créé des fonctions afin de nous simplifier la tâche.

Les formulaires remplis précédemment apportent des information via des `$_POST` (pour plus de sécurité) et nous permettent d'effectuer nos modifications.

La connexion se déroule comme suit : on établit une connexion avec la base de données puis utilise `$_SESSION` afin de savoir par la suite si l'on est connecté ou non. Les informations sont stockées dans la session qui nous indique si l'on est connecté ou non grâce à `$_SESSION['Active']` par exemple.

On remplit certaines tables initialement avec un `SELECT`. L'inscription est possible en utilisant un `INSERT INTO` dans la bonne table de notre base. La modification des informations d'un compte se sert d'un `UPDATE`. La suppression d'un compte est possible en utilisant un `DELETE`.

En cas d'erreur, un message d'alerte (JavaScript) apparait afin de prévenir l'utilisateur et le redirige vers une autre page. Cette démarche est nécessaire pour ne pas laisser l'utilisateur dans un quelconque doute.

Une jointure a été effectuée entre les tables Utilisateur et Sport. Une jointure (n..n) existe également entre Sport et Logement et s'appelle LogementSport. On peut retrouver un affichage de ces jointures dans l'onglet 'Informations Pratiques'.