Textify

*Rapport de projet WEB*

[Tapez le résumé du document ici. Il s'agit généralement d'une courte synthèse du document. Tapez le résumé du document ici. Il s'agit généralement d'une courte synthèse du document.]

Victor BELIN & Camille REGIS

29/10/2019

Textify

Rapport de projet WEB

https://github.com/VectoorSK/Textify.git

# Presentation

## Identifiants

## Description du projet

# Conception

## Idées

## Mise en Œuvre

## Difficultés

# Annexes

# Presentation

## Identifiants

## Description

Les prérequis du projet WEB 4A d’utiliser Vue.JS ainsi que Node.JS pour la partie serveur. Nous devrons également mettre en place une page d’authentification et d’enregistrement et des interactions CRUD pour le serveur.

Notre projet consiste en la création d’un système de messagerie WEB.

# conception

## Idées

Nous avions, lors de notre semestre en Croatie, créé un système de messagerie chiffrée utilisant le .NET et le C# comme structure.

Nous avons donc décidé de relancer le projet avec VueJS afin de le rendre plus facile à utiliser en se servant d’une interface WEB permettant l’utilisation sur tous les PCs ayant accès à Internet. Toutefois, la partie chiffrée a été mise de côté pour ce projet.

Nous nous sommes également beaucoup inspirés d’idées provenant des applications préexistantes.

## Mise en Œuvre

Nous avons tout deux décidés de s’occuper de nos parties indépendamment, Victor s’occupant de la partie Messagerie et Camille de la partie Compte de l’utilisateur.

Nous avons alors utilisé les exemples Vue et Vuetify afin de construire notre site modélisant au fur et à mesure nos besoins et nos limites.

La partie **Registration** vérifie du côté *Client* si tous les prérequis sont remplis et leurs règles respectées. Il stocke alors dans un tableau déclaré dans la partie *Serveur* du code les données rentrées par l’utilisateur.

L’utilisateur peut alors s’identifier sur la page d’**Authentification** en utilisant son Pseudo et son mot de passe. Les vérifications se font côté *Serveur* en vérifiant la correspondance des mots de passe enregistrés et récupérés.

A screenshot of a social media post

Description automatically generatedSi les données entrées sont exactes, ses données utiles sont stockées dans des cookies que le site réutilisera et actualisera selon ses besoins. A screenshot of a social media post

Description automatically generated

L’utilisateur se retrouve donc sur la page **Profile** qui lui montrera les informations le concernant. Sur le côté l’ensemble des pages auquel l’utilisateur à accès comprenant la **Messagerie**, la **Liste des Amis…**A screenshot of a social media post

Description automatically generated

Il pourra également changer les informations qui lui sont propres directement sur sa page profile actualisant par la même occasion les données côtés *Serveur* et *Client*.

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

L’utilisateur a accès à sa liste d’amis, l’icône de conversation signifie qu’une conversation existe déjà avec cet ami, une icône d’alerte signifie qu’un nouveau message a été reçu sans être vu :

A screenshot of a social media post

Description automatically generated

Il peut également gérer sa liste d’amis :

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Viens ensuite la page de discussion, centre du projet. L’utilisateur peut parler avec ses amis, soit en sélectionnant parmi la liste, soit en cliquant directement sur un ami de sa friendlist :

A screenshot of a social media post

Description automatically generated

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

L’utilisateur à la possibilité d’envoyer des messages textes (qu’il peut accompagner de smileys), il peut également envoyer sa position géographique sous forme de lien google Maps. En sélectionnant le marqueur de localisation il peut aussi faire en sorte que tous ses messages soient accompagnés d’une icône de localisation signifiant que l’on peut voir la ville de provenance en passant sa souri sur celui-ci.

Il peut également envoyer des photos, vidéos ou audio (pour ces derniers, le site n’étant pas relié à une base de données, nous stockons la source image/audio/vidéo sous forme de bytes et cela devient rapidement lent et couteux en ressources pour les afficher) :

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

# Difficultés

Du côté de l’authentification les difficultés se portèrent sur le transfert de données et leur utilisation côté client. La première version des cookies que nous avons implantés ne se gardaient pas en mémoire les données si l’utilisateur rafraichissait la page. Nous avons donc dû utiliser *session-storage* qui nous permet de garder les données quoique l’utilisateur entreprend.