

ÉCOLE NATIONALE DES SCIENCES GÉOGRAPHIQUES



ÉCOLE NATIONALE
DES SCIENCES
GÉOGRAPHIQUES



Projet JEE : Spring et Hibernate

Claire Girardin, Victorien Ollivier

10 février 2024

Sommaire

1	Présentation de l'application	2
1.1	Contexte et sujet choisi	2
1.2	Présentation des différentes pages	2
2	Fonctionnalités opérationnelles et manquantes	5
2.1	Fonctionnalités du sujet mises en place et fonctionnelles	5
2.2	Perspectives d'amélioration	6
3	Comment fonctionne l'application, et comment la faire fonctionner ?	7
3.1	Fonctionnement de l'application	7
3.2	Comment faire fonctionner l'application ?	7
4	Contacts	7

1 Présentation de l'application

1.1 Contexte et sujet choisi

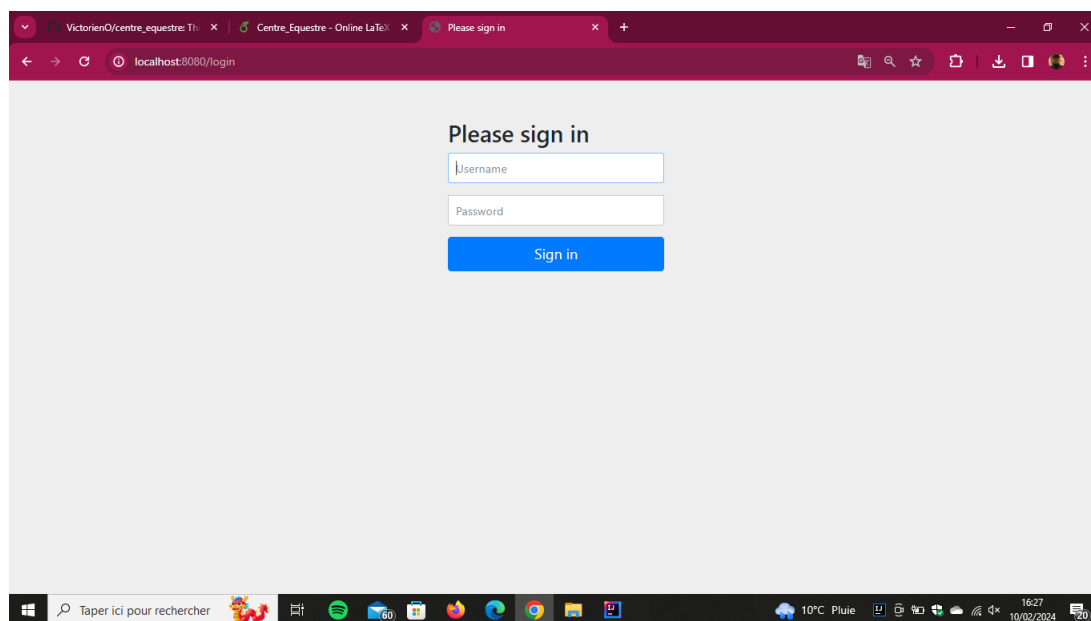
Le contexte du projet est un cours donné par C.Boin dans le M2 TSI (technologies et Systèmes d'Information) de l'ENSG et de l'UGE. Le but du projet était de réaliser une application web en utilisant Spring et Hibernate. Le sujet était plus ou moins libre tant qu'il était de niveau similaire à celui proposé.

Le sujet que nous avons choisi de travailler est la réalisation d'une application web de gestion des cavaliers à des cours d'équitation, c'est-à-dire la mise en place d'un site de gestion administrative d'un centre équestre. Le site doit permettre de gérer les cours et l'inscription des cavaliers. Nous nous sommes donc focalisé sur une petite partie de l'application. Les administrateurs peuvent créer des cours avec plusieurs caractéristiques, inscrire des cavaliers avec leurs informations et inscrire ces cavaliers à différents cours.

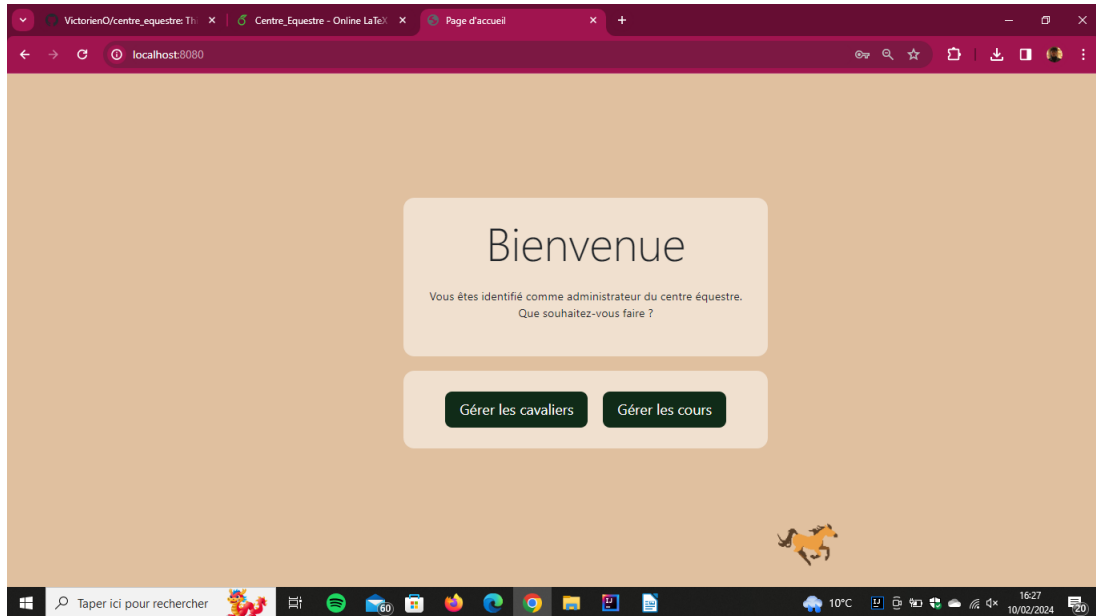
1.2 Présentation des différentes pages

L'application est composée de plusieurs pages que nous allons présenter.

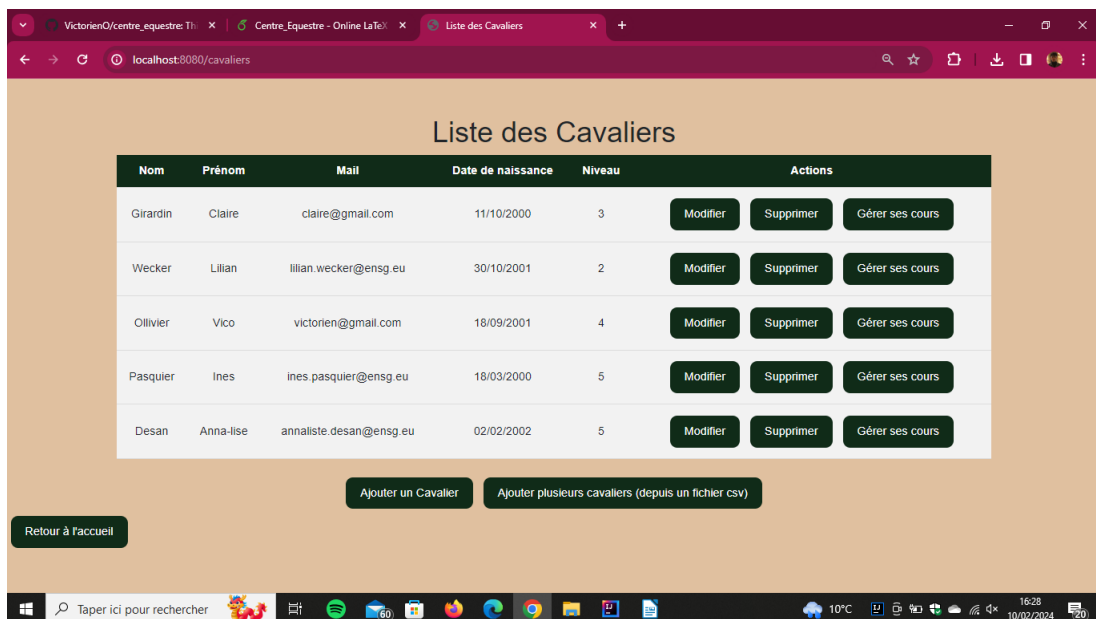
L'entrée dans l'application se fait par une page de login qui est ci-dessous. Vous pouvez utiliser les identifiants "dbuser" et "dbadmin", avec respectivement les mots de passe "user" et "admin". Les fonctionnalités sont les mêmes pour l'instant, vous pouvez donc considérer que chaque rôle a les mêmes privilèges. La page est ci dessous :



Une fois renseignés les identifiants de connexion, vous devriez voir la page d'accueil ci-dessous. Sous un texte explicatif se trouvent deux boutons : "Gérer les cavaliers" ou "Gérer les cours". Chaque bouton vous permet d'accéder à un volet de gestion, soit sur l'inscription des cavaliers, soit sur la mise en place de cours.



Imaginons que vous avez cliqué sur "Gérer les cavaliers". Vous devriez être face à la page ci-dessous. Comme vous pouvez le voir, celle-ci présente la liste des cavaliers inscrits au centre équestre. Chaque ligne du tableau correspond à un cavalier, et présente ses différentes informations. A droite de chaque cavalier, on observe plusieurs boutons d'actions : "Modifier", "Supprimer", "Gérer les cours". Si vous cliquez sur "Supprimer", cela supprimera le cavalier de la page ainsi que de la base de données.



Si vous cliquez sur "Modifier", vous pourrez mettre à jour les informations du cavalier sur la page ci-dessous, puis valider. Les modifications seront prises en compte sur la page qui liste les cavaliers inscrits, ainsi que dans la base de données.

Modifier les informations d'un Cavalier

Nom :
Wecker

Prénom :
Lilian

Mail :
lilian.wecker@ensg.eu

Date de naissance :
30/10/2001

Niveau :
2

Si vous cliquez sur "gérer les cours", vous devriez arriver sur la page ci-dessous. Cette page vous permet d'inscrire le cavalier à un cours existant. Les cours existants apparaissent lorsque vous cliquez sur le menu déroulant. Vous pouvez ensuite enregistrer l'inscription au cours, et retourner soit sur la page des cavaliers, soit sur la page des cours.

Liste des cours du cavalier : Girardin Claire

Discipline	Date	Heure	Durée (en h)	Niveau minimum requis	Nombre de cavaliers max	Moniteur	Actions
ponyGames	10/02/24	14h	2h	1	1	Antho	Désinscrire

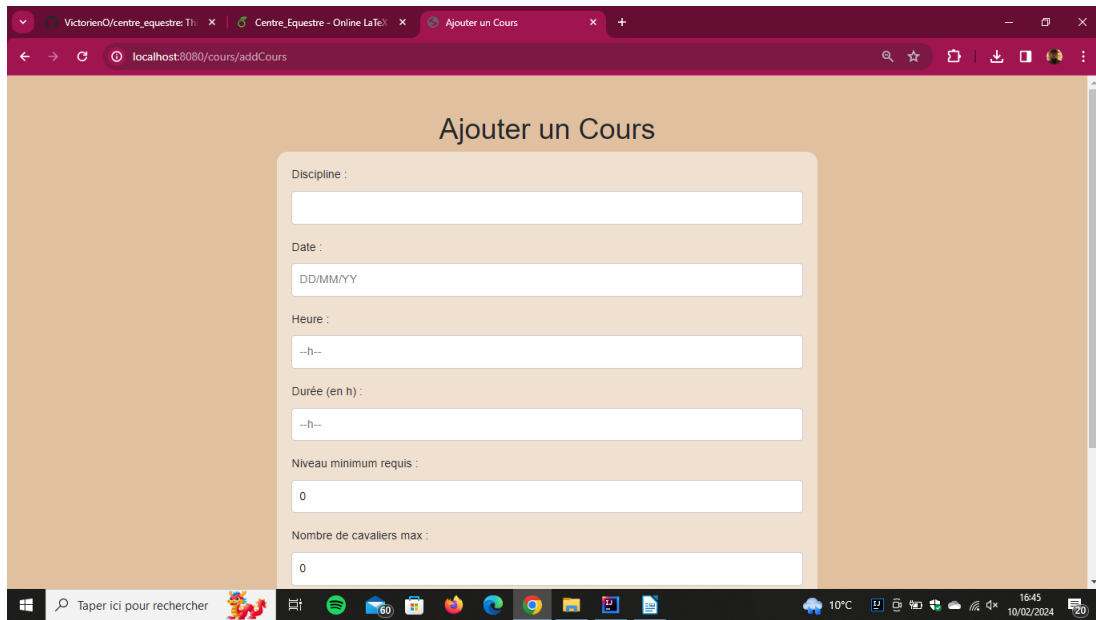
Sélectionnez un cours :

-- Sélectionnez un cours -- Inscrire

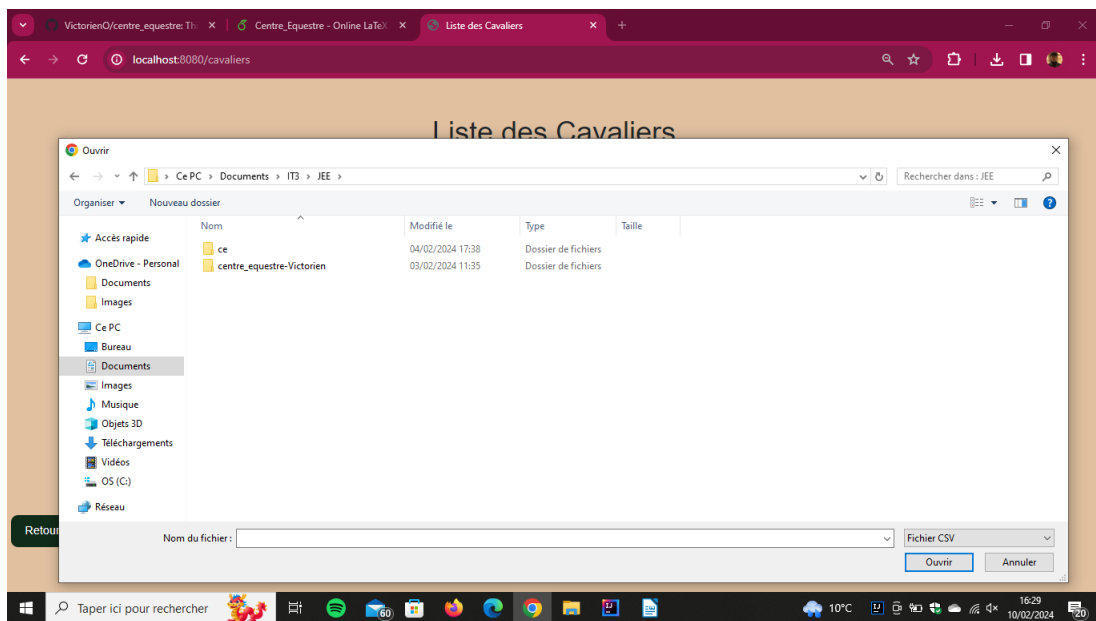
Retour à la liste des cours

Retour à la liste des cavaliers

En bas de la page "Gérer les cavaliers", vous pouvez cliquer sur "Ajouter un cours". Si vous le faites, vous verrez apparaître le formulaire ci-dessous qui permet d'instancier un nouveau cavalier.



Vous pouvez aussi importer un fichier au format csv comportant les informations de plusieurs cavaliers à inscrire, ce qui permet de créer plusieurs cavaliers d'un coup. Nous avons fourni un fichier "participant.csv" pour que vous puissiez essayer par vous-même, et formater vos fichiers csv selon les bonnes pratiques.



2 Fonctionnalités opérationnelles et manquantes

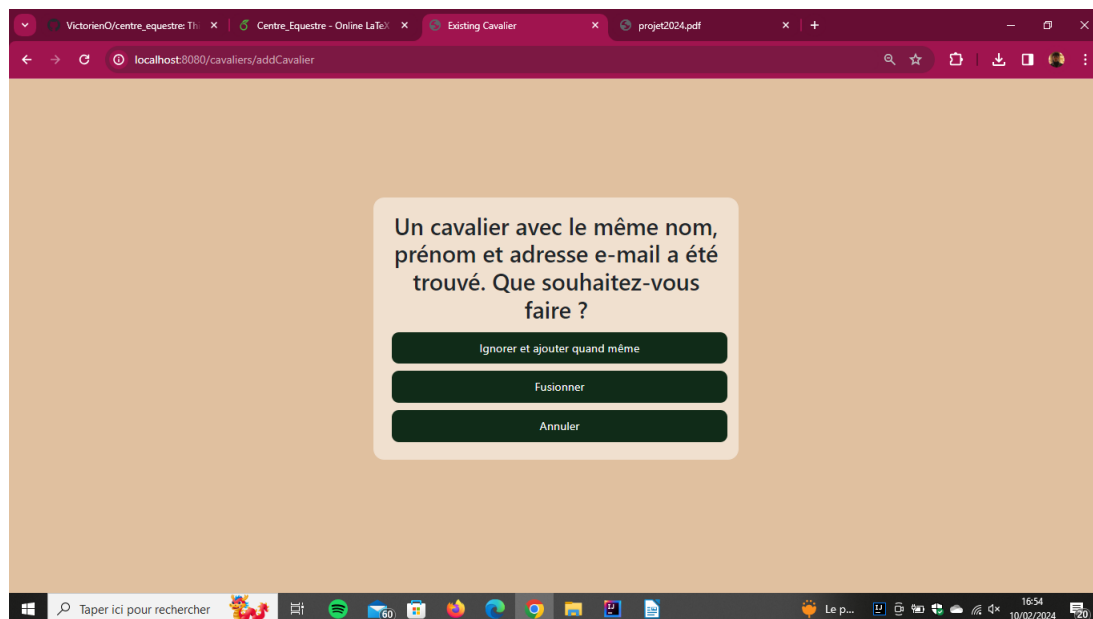
2.1 Fonctionnalités du sujet mises en place et fonctionnelles

Nous avons maintenant faire le rappel des points demandés dans le sujet que nous avons implémenté. Nous détaillerons éventuellement quelques informations sur chacun d'entre eux.

Nous avons bien répondu aux besoins suivants :

1. On doit pouvoir ajouter, lister, modifier, supprimer des cours dans l'application.
2. On doit pouvoir ajouter, lister, modifier, supprimer ces cavaliers dans l'application.
3. On doit disposer d'un formulaire permettant d'inscrire un cavalier à un cours.
4. Les administrateurs doivent s'authentifier sur le site et les pages doivent être accessibles uniquement pour ceux-ci.
5. Si lors de l'inscription d'un participant celui-ci a la même adresse email qu'un cavalier existant, le site proposera de les fusionner.
6. Si le nombre de cavaliers maximum est atteint l'application devra interdire l'inscription.
7. Gérer les inscriptions multiples, par exemple en proposant un import de fichier CSV pour ajouter des cavaliers en masse à partir d'un fichier de tableur bien formé.
8. Améliorer l'aspect et l'adaptabilité de de votre site en utilisant CSS et/ou Javascript (avec Bootstrap par exemple).

Il faut noter que pour le point "Si lors de l'inscription d'un participant celui-ci a la même adresse email qu'un cavalier existant, le site proposera de les fusionner.", nous avons un petit peu géré à notre manière. Nous nous sommes dit que dans notre contexte, si deux adresses sont similaires cela peut être du à un parent de deux enfants qui sont inscrits au centre. Nous avons donc décidé, pour répondre au sujet et conserver la cohérence de notre application, de renforcer les conditions avant de proposer de fusionner : si jamais le nom, le prénom et le mail sont le même, alors on arrive sur la page ci-dessous, qui nous redirigera en conséquence.



2.2 Perspectives d'amélioration

Nous n'avons pas répondu aux points suivants, qui sont donc des perspectives d'amélioration :

1. Gérer la persistance de la liste des organisateurs d'événements comme les participants et les événements.

2. Créer un système d'authentification complet avec auto-inscription des participants authentifiés sur le site.
3. Créer un système de file d'attente pour l'inscription de participants à des événements déjà complets.

3 Comment fonctionne l'application, et comment la faire fonctionner ?

3.1 Fonctionnement de l'application

Nous avons utilisés, comme préconisé, les frameworks Spring Boot et Hibernate pour la construction de l'application.

Pour la sécurité, nous avons utilisé Spring-Security. Pour le CSS, nous avons utilisé Bootstrap.

Concernant la base de donnée, nous nous sommes basés sur H2.

L'application est basée sur une programmation MVC (Modèle Vue Contrôleur).

3.2 Comment faire fonctionner l'application ?

Nous partons du principe que vous utilisez IntelliJ et que êtes sous Linux.

Pour faire fonctionner l'application, vous pouvez suivre les instructions suivantes :

1. Copier coller le dossier "centre equestre", les fichiers .gitignore, le README.md et le sujet.pdf dans un dossier.
2. Se rendre dans le dossier de l'IDE intellij
3. Ouvrir une invite de commande et taper "cd bien" puis "./idea.sh
4. Faire "Projet", "Ouvrir un projet" et sélectionner dans le dossier le dossier "centre équestre".
5. Il faut désormais "build" le pom.xml
6. Vous pouvez maintenant lancer l'application (classe Application.java) qui se trouve dans centre equestre/src/main/java/com.centre.
7. Rendez vous dans le navigateur de votre choix.
8. Dans la barre d'adresse, taper "localhost :8080".
9. Vous devriez pouvoir taper l'identifiant : "dbuser" et le mot de passe : "user".

4 Contacts

Si vous rencontrez un problème, n'hésitez pas à nous contacter :

victorien.ollivier@ensg.eu

claire.girardin@ensg.eu