

PPRO0605 - Rapport de projet

BAKALI-HEMOU Yembape

FRANZ Raphaël

MIRGAINE Paul

Introduction

Pour la matière PPRO0605, il nous a été demandé de réaliser une application web de gestion des LANs pour la fac. L'application doit être réalisée en PHP et plus précisément, avec le framework Laravel vu en INFO0303. MySQL a été utilisé pour la gestion de la base de données. Dans un premier temps, ce rapport se penchera sur la partie conception de l'application, puis il donnera des explications sur notre implémentation et des détails plus technique.

Sommaire

1	Conception et analyse	2
1.1	Cas d'utilisation	2
1.2	Diagramme de navigation	3
1.3	Analyse de la base de données	5
2	Détoulement du développement	6
2.1	Organisation	6
2.2	Partage du travail	6
3	Présentation de l'application	7
3.1	Partie publique	7
3.2	Partie Joueur	8
3.3	Partie Organisateur	8

1 Conception et analyse

La première tâche a été d'effectuer la conception de l'application pour mieux cerner le sujet, ce mettre d'accord sur le sens de certains éléments et avoir notre base pour commencer le développement. La première analyse effectuée est un diagramme de cas d'utilisation, qui nous a permis de ce mettre d'accord sur les acteurs de l'application et les actions nécessaires. Puis la réalisation du diagramme de navigation nous permet d'obtenir les relations entre les pages et aussi la listes des vues qu'il sera nécessaire de réaliser. En parallèle nous avons fait l'étude de la base de données à l'aide d'un MCD décrit dans la troisième partie.

1.1 Cas d'utilisation

Nous avons identifier trois profils d'utilisateur dans notre application. Tous d'abord les visiteurs qui ont, de plus que la page d'accueil, accès à la liste des LANs. De plus un visiteur peut se connecter ou s'inscrire.

Le deuxième type de profil est l'utilisateur, qui peut en plus de voir les LANs, il peut s'y inscrire. Il peut s'inscrire comme joueur ou se proposer pour aider l'organisation. Dans ce cas, il peut possiblement voir les tâches que l'organisation lui donne.

Finalement, le dernier profil est celui de l'organisateur, qui peut accéder à la page de gestion des LANs. Il peut décider de créer une LAN, d'en supprimer ou d'en modifier une ou de la publier pour qu'elle apparaissent dans la liste public et que les utilisateurs puissent la rejoindre.

En faisant la synthèse des éléments cités précédemment, on obtient le diagramme des cas d'utilisation suivant :

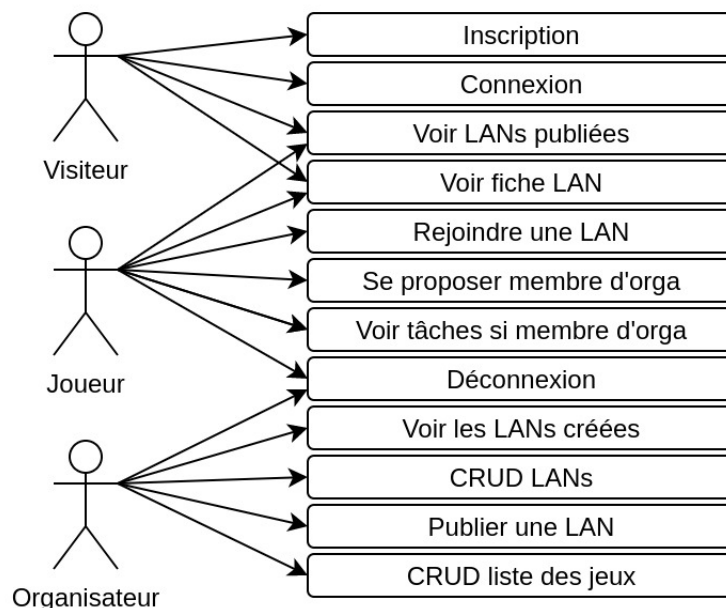


Figure 1: Diagramme des cas d'utilisations

1.2 Diagramme de navigation

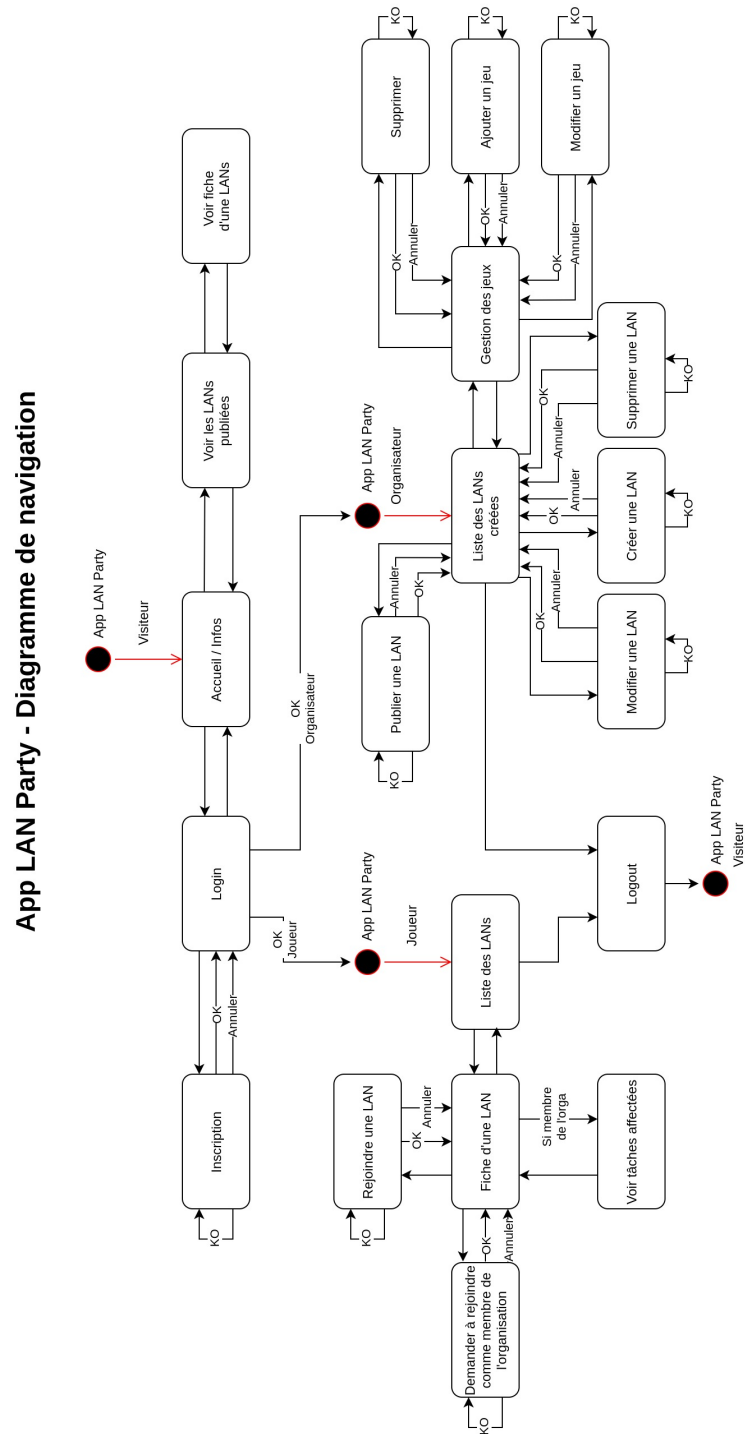


Figure 2: Diagramme de navigation

Le site sera donc composé de trois parties, la partie commune aux trois utilisateurs, la partie accessible par les joueurs et celle uniquement accessible par les organisateurs.

Dans la partie commune on retrouve donc la page d'accueil, le système d'inscription/connexion et la liste des LANs publiées dans lesquelles on peut naviguer librement.

Lorsque l'on se connecte en tant que joueur, on peut accéder à la liste des LANs mais avec la possibilité d'en rejoindre une. De plus si le joueur se propose comme membre d'organisation, il peut accéder aux tâches que les organisateurs auraient pu leur donner.

Finalement, un organisateur peut accéder à la liste des LANs publiées ou non, et faire toutes les actions possibles sur elles.

1.3 Analyse de la base de données

Notre base de données se compose de deux parties principales : la première contient tout ce qui touche aux utilisateurs, la seconde tout ce qui touche aux LANs.

Les utilisateurs ont leurs propres tables, mais possèdent aussi une table permettant de modéliser les rôles (joueur ou organisateur), et une table correspondant aux tâches qui peut être attribuée aux joueurs.

Les LANs, en plus de leur table propre, possèdent des tables pour les tournois, les jeux, le matériel et les salles.

Les liens entre ses deux grandes parties sont le fait que les joueurs s'inscrivent aux LANs.

Voici le MCD que nous avons conçu à partir de ses informations :

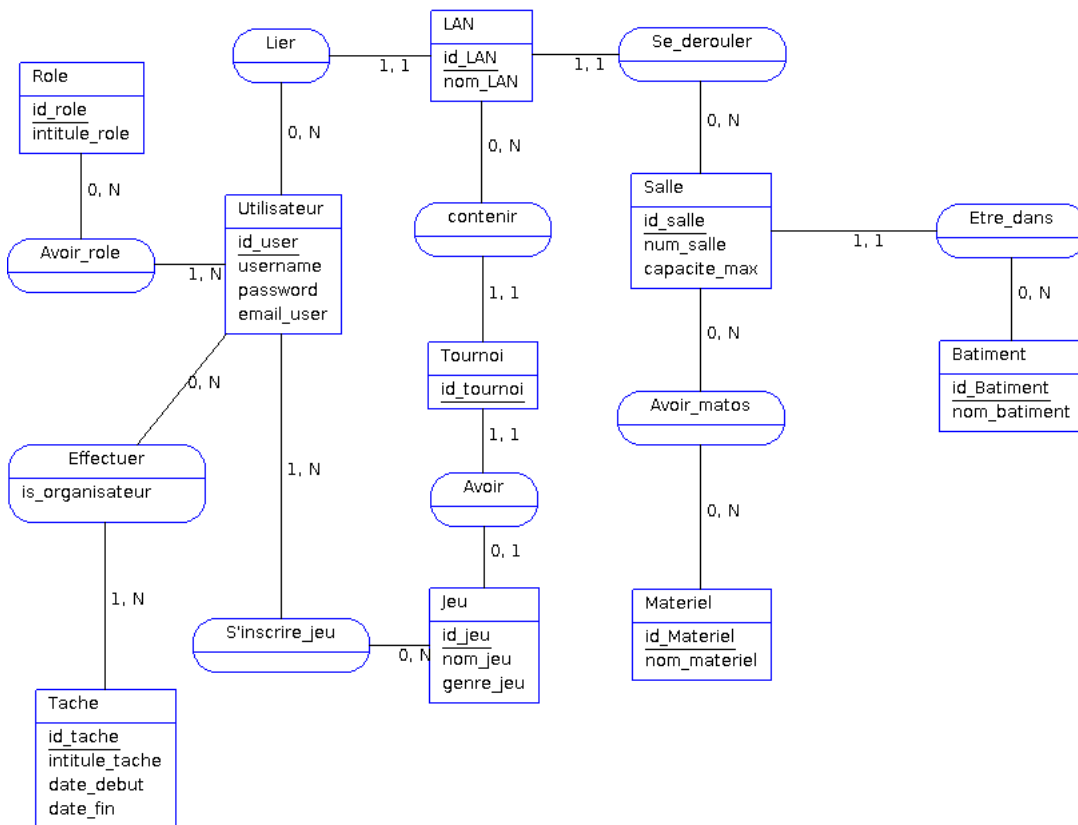


Figure 3: MCD de l'application

2 Détoulement du développement

2.1 Organisation

Bien évidemment, les circonstances actuelles ont eu un important impact sur l'organisation du travail. Nous avons donc organisé notre travail en conséquence car nous uniquement travaillé à distance sur le projet. Pour cela nous avons utilisés pour communiquer le programme Discord. Toutes les décisions ont été prise en ce consultant sur notre conversation. Nous avons privilégié la communication écrite car toutes les conditions n'étaient pas réunies pour organiser les conversations en vocale. Nous effectuons une mise au point tous les quelques jours et prévenons de nos avancements les autres membres. Pour le partage des sources nous avons utilisé Git et mis en ligne le repo sur GitHub.

2.2 Partage du travail

Nous avons tous d'abord avant de commencer le projet, chacun de notre côté, remis nos mains sur le framework Laravel pour reprendre connaissances des différents concepts, leurs mises en place et les changements proposés par la sortie de la version 7 de Laravel.

Du à la petite taille de notre équipe, nous avons décidé de partager le travail au fur et à mesure de notre progression.

La première étape a donc été la phase de conception, décrite dans la première partie de ce rapport.

3 Présentation de l'application

3.1 Partie publique

Lorsque l'on se connecte à l'application, nous atterrissons sur la page d'accueil. Sur celle-ci nous retrouvons un liens permettant d'accéder à la liste des LANs, ainsi que les liens pour les formulaires de connexion et d'inscription.

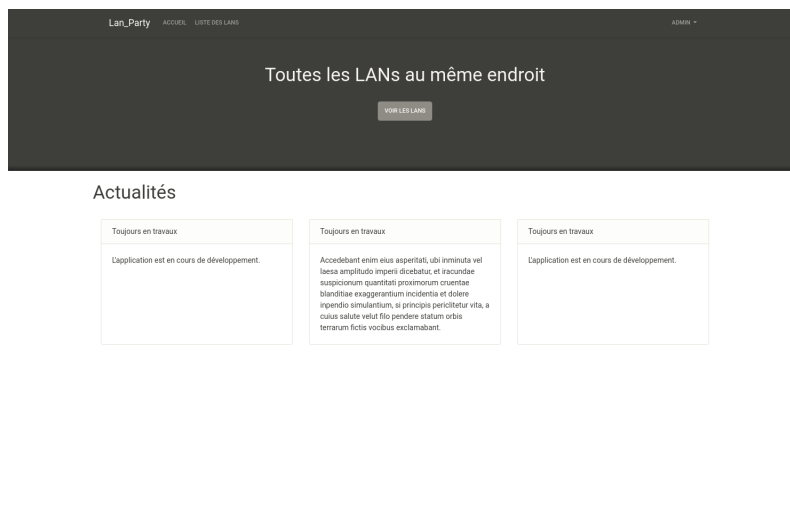


Figure 4: Page d'accueil



Figure 5: Page de connexion

Lan_Party ACCUEIL LISTE DES LANS CONNEXION S'INSCRIRE

Rejoignez nos LANS

Formulaire d'inscription

Nom

Adresse email

Mot de passe

Confirmez le mot de passe

ANNULER VALIDER

Figure 6: Page d'inscription

Lan_Party ACCUEIL LISTE DES LANS ADMIN

Liste des LANS à venir :

2048 x 2048

Super Lan venez tous !!!

Y aura surement plein de super informations ici qui permettrons de voir en un coup d'oeil si c'est ce qu'on cherche.

VOIR EN DÉTAIL

2048 x 2048

Streamlined assymetric ability

Nulla enim illum iste. Eorum architecto voluptatum qui hic tempore everiet eum. Placeat et et voluptatem qua.

VOIR EN DÉTAIL

2048 x 2048

Cloned multi-tasking function

Amet ornisi animi placeat architecto quisquam vel mollitia beatae. Sed cumque quidem vel repellendus aliquid animi aut.

VOIR EN DÉTAIL

Figure 7: Liste des Lans

3.2 Partie Joueur

3.3 Partie Organisateur