

ESIEE Paris

SI-4301B ARCHITECTURE ET DÉVELOPPEMENT  
D'APPLICATIONS WEB EN PHP

**Partajeux**

DANG Hung Hoang, FUDITPHU Yan-Guillaume, KULZER Ulrike

# Partajoux

DANG Hung Hoang, FUDITPHU Yan-Guillaume, KULZER Ulrike  
25 janvier 2018

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation du projet</b>	<b>2</b>
1.1	Introduction/Description . . . . .	2
1.2	L'équipe . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Analyse fonctionnelle</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Modèle conceptuel de données</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Documentation</b>	<b>6</b>
4.1	Documentation technique . . . . .	6
4.1.1	Organisation . . . . .	6
4.1.2	Pré-requis et instruction d'installation . . . . .	6
4.1.3	Choix d'architecture et d'implémentation particuliers . . . . .	6
4.2	Documentation utilisateurs . . . . .	8
4.3	Fonctionnalités non réalisées . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Conclusion du projet</b>	<b>11</b>

# 1 Présentation du projet

## 1.1 Introduction/Description

### Partajoux

Est une plateforme de mise en relation qui permet aux utilisateurs d'échanger pour une durée de temps leurs jeux vidéo en ligne. Ils déterminent grâce à l'application les jeux qu'ils veulent échanger, puis fixent un rendez vous (date, heure, lieu de l'échange, durée).// L'utilisateur doit pouvoir se connecter à l'application, s'identifier, ajouter ses jeux à échanger et ajouter des jeux voulu. L'utilisateur pourra rechercher les jeux qu'il veut et l'application affichera les utilisateurs qui peuvent potentiellement échanger (ils sont soit intéressés par un de nos jeux, soit ils ont la console pour un de nos jeux). L'utilisateur pourra ensuite proposer un échange et attendra la confirmation. Lorsque l'échange s'effectue les utilisateurs confirment l'échange et les jeux deviennent indisponible. Lorsque la durée de l'échange est terminée les utilisateurs doivent confirmer le retour des jeux pour qu'ils redeviennent disponible dans l'application.

Sites d'inspiration :

- Steam : <http://store.steampowered.com/>
- Romstation : <http://www.romstation.fr/accueil>
- Smiile : <https://www.smiile.com/>
- MyTroc : <https://mytroc.fr/>
- GchangeTout : <http://www.gchangetout.com/>
- Ebay : <https://www.ebay.fr/>
- LeBonCoin : <https://www.leboncoin.fr/>

## 1.2 L'équipe

L'équipe de Partajoux se compose de trois membres :

- Hung Hoang DANG : expérimenté en développement web et SQL
- Yan-Guillaume FUDITPHU : expérimenté en développement web et SQL
- Ulrike KULZER : expérimentée en SQL

## 2 Analyse fonctionnelle

Fonctionnalité	Tâche	Sous-tâche	Importance
Page de connexion	Formulaire d'inscription	Nom d'utilisateur	*****
		Adresse Mail	*****
		Mot de passe	*****
		Taper deux fois	**
	Formulaire de connexion	Nom d'utilisateur	*****
		Mot de passe	*****
		Adress mail identifiant	*
	Description de l'application	Texte	****
		Image	**
	Information (Mention légale)	Texte	***
Page d'accueil	Vous êtes connecté en tant que		*****
	Mes jeux		*****
	Jeux voulu		*****
	Barre de recherche		*****
	Notification		***
Page de profil	Changer mot de passe		*****
	Changer adresse mail		*****
	Changer/ajouter photo de profil		*
	bloquer utilisateur		*
Page de recherche	afficher résultat	afficher le jeu (titre, console, année,...)	*****
		afficher les utilisateurs dont l'échange est possible	*****
	afficher les propositions de résultats en temps réel		**

Page description jeu	Image		****
	Titre		*****
	Console		*****
	Année		***
	Description		*****
	Proposition d'échange		*****
Formulaire d'échange	Lieu		*****
	Date et heure		*****
	Durée de l'échange		*****
	Jeux échangés		*****
	Noms des utilisateurs		*****
	Bouton confirmation et envoi à l'autre utilisateur		*****
	Pouvoir modifier la proposition (exemple : heure) et la renvoyer		****
	Champ de texte		*****

### 3 Modèle conceptuel de données

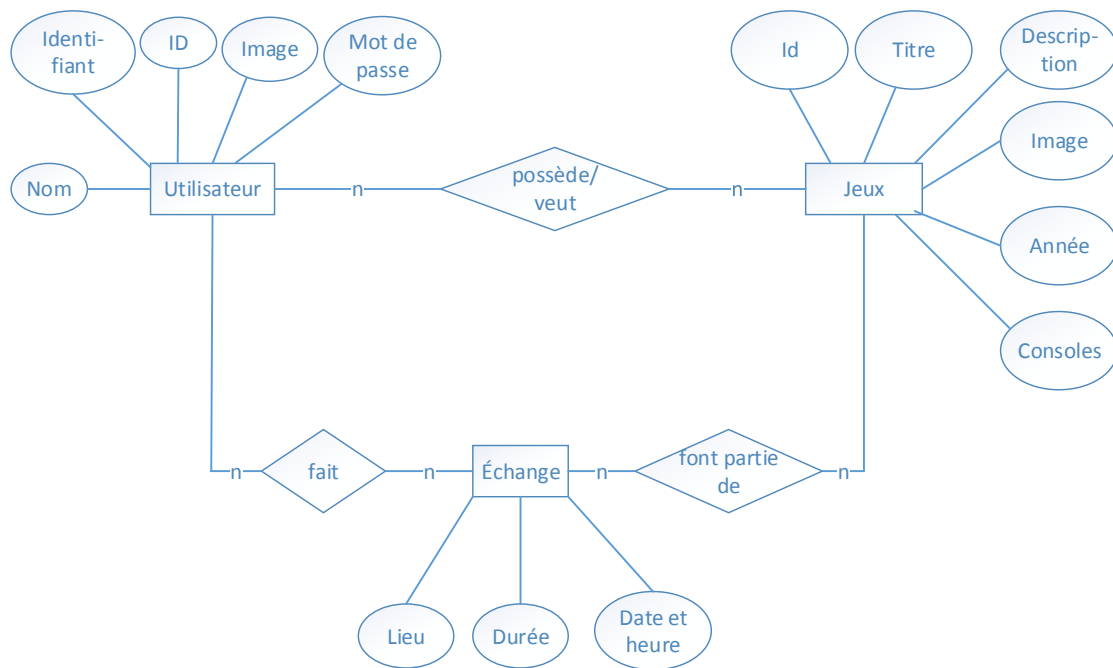


Fig. 1 – Modèle entité-association au début du projet

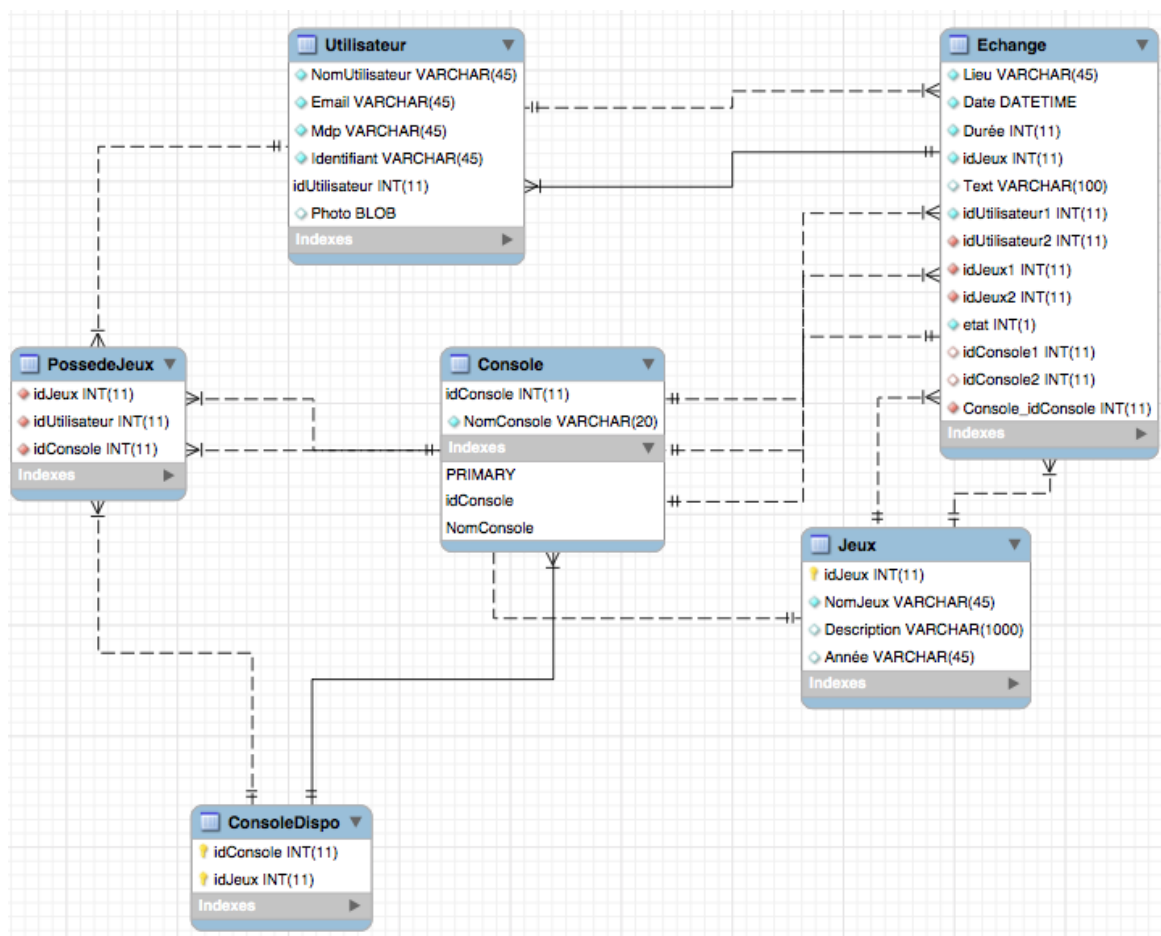


Fig. 2 – Modèle conceptuel de données à la fin du projet

## 4 Documentation

### 4.1 Documentation technique

#### 4.1.1 Organisation

Pour mieux nous organiser et échanger le code du programme nous avons décidé d'utiliser git. Git est un système de contrôle de versions distribuées gratuit qui était créé pour gérer vite et efficacement les projets de toutes les tailles. Pour notre projet nous avons utilisé un repository public. Vous trouveriez plus des informations sous <https://github.com/> et <https://git-scm.com/>.



#### 4.1.2 Pré-requis et instruction d'installation

Les pré-requis sont : serveur Apache 2.2.32, Mysql 5.6.35, PHP 7.1.8

Installer MAMP (Mac), XAMPP (Linux ou Windows) ou WAMP (Windows). Placer le dossier dans le répertoire www de WAMP ou htdocs de MAMP/XAMPP. Notre site est en local, après avoir lancé les serveurs apache et mysql il faut accéder au localhost via l'adresse <http://localhost> et ensuite dans phpmyadmin importer la base de donnée stocké dans le dossier "Partajoux/BDD/bdd.sql". Dans le fichier "config.php" il faut modifier les accès à la base de donnée (hôte, user, mot de passe, nom de base de données).

#### 4.1.3 Choix d'architecture et d'implémentation particuliers

Le site est codé avec une architecture Model-View-Controller (MVC) qui nous permet de séparer vue, modèle et les commandes de l'utilisateur.

Les contrôleurs reçoivent les requêtes de l'utilisateur et utilisent les fonctions du modèle afin de récupérer les informations de la base de données, le contrôleur affiche ensuite la vue avec les différentes informations. Dans ce projet les vues utilisent aussi le modèle pour accéder à la base de donnée.

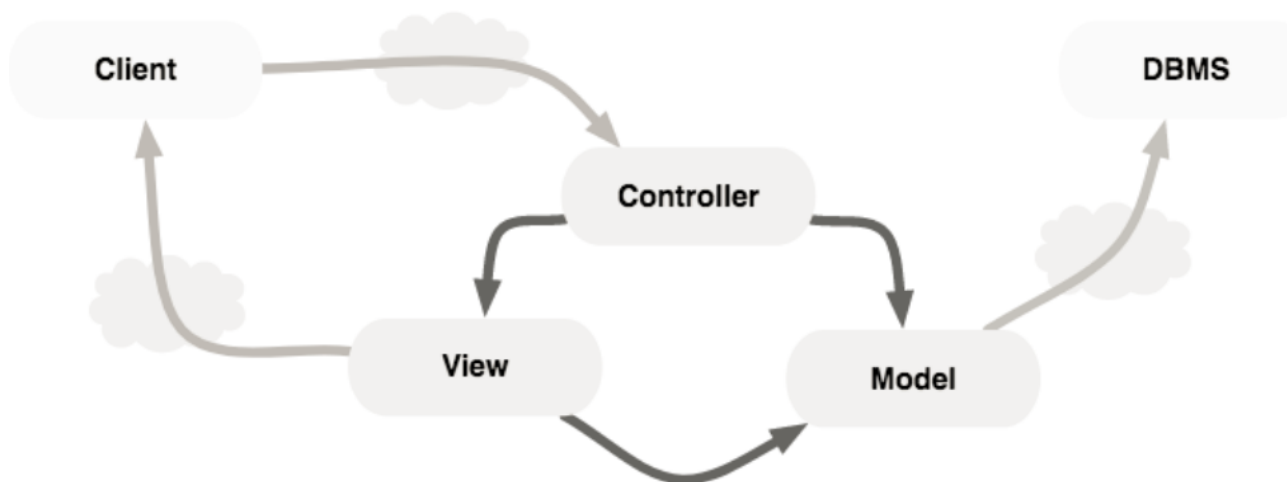


Fig. 3 – Le modèle MVC

De plus nous avons utilisé la technologie AJAX pour la barre de recherche.  
Nous avons décidé de ne pas utiliser de framework car nos connaissances/compétences étaient insuffisants en considérant le temps qu'il restait pour le projet.

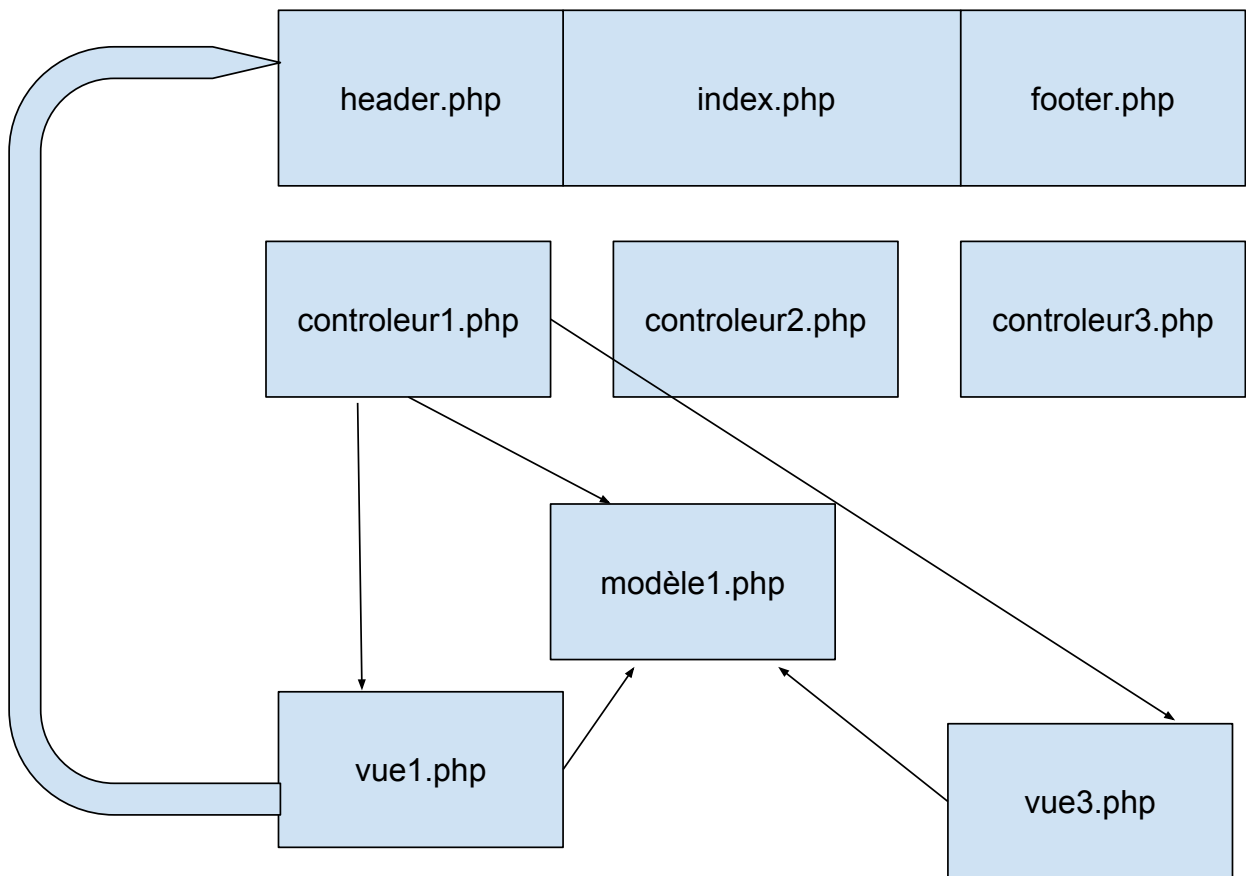


Fig. 4 – Structure du programme

### La structure

La structure du programme est présentée dans le diagramme ci-dessus.

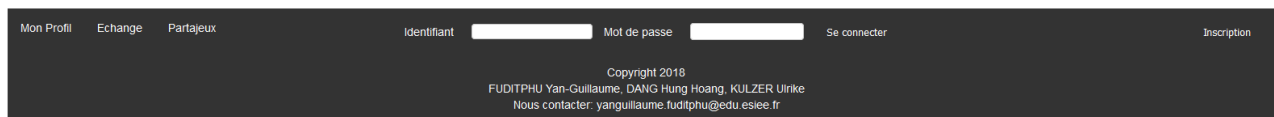
Toutes les pages sont affichées à partir du fichier "index.php" : Le fichier "index.php" reçoit les informations de la vue et appelle le contrôleur concerné. Il sert aussi de template à chaque page du site car il intègre le header et le footer du site.

La vue correspondante à la page affichée récupère les requêtes de l'utilisateur et les renvoie vers le fichier "index.php". À chaque appel du fichier "index.php", un contrôleur sera utilisé en fonction de la commande envoyée par la vue. Le contrôleur utilise ensuite le modèle pour le choix des vues (contenu du site) à afficher.

Les vues peuvent utiliser le modèle ultérieurement pour afficher les informations voulues.



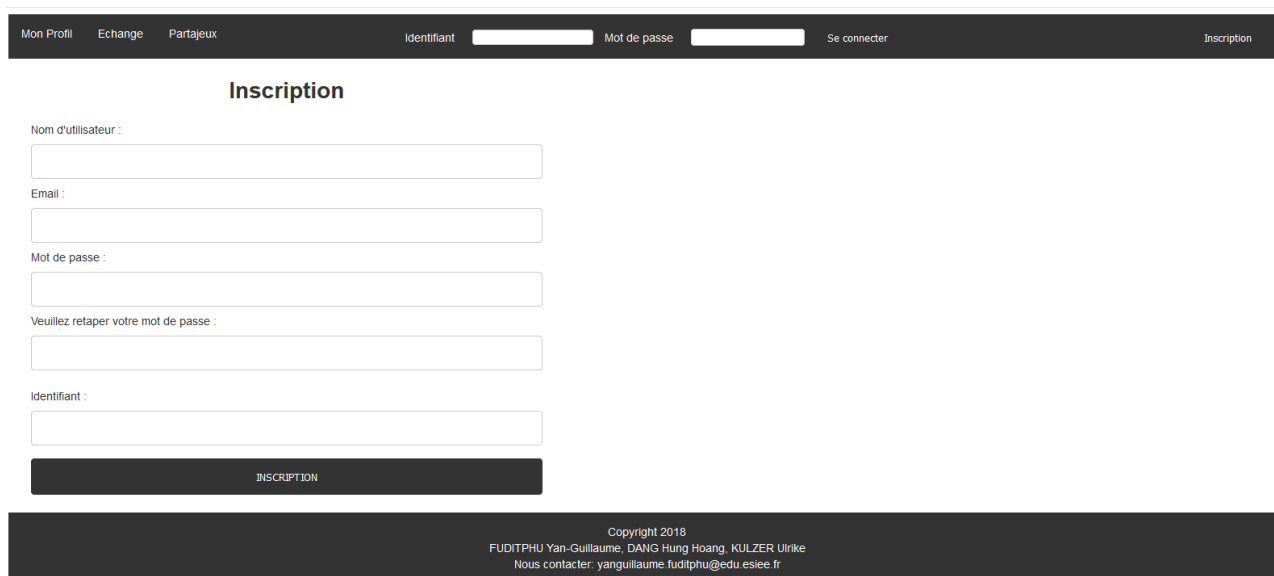
## 4.2 Documentation utilisateurs



The screenshot shows the top navigation bar of the application. It contains links for 'Mon Profil', 'Echange', and 'Partageux'. On the right side, there are input fields for 'Identifiant' and 'Mot de passe', followed by a 'Se connecter' button and an 'Inscription' link. Below the navigation bar, the footer contains copyright information: 'Copyright 2018 FUDITPHU Yan-Guillaume, DANG Hung Hoang, KULZER Ulrike' and contact information: 'Nous contacter: yanguillaume.fuditphu@edu.esiee.fr'.

Fig. 5 – Page d’accueil

Lorsque l'utilisateur ouvre la page de Partageux il se retrouve sur la page d'accueil suivante (voir figure 5). Ici il peut trouver plus d'informations sur Partageux en cliquant sur le bouton "Partageux" dans la barre de navigation ou se connecter directement avec son identifiant et mot de passe. S'il n'est pas encore inscrit il suffit de cliquer sur "Inscription" pour afficher le formulaire d'inscription :



The screenshot shows the 'Inscription' form. It has a title 'Inscription' at the top. Below it, there are five input fields: 'Nom d'utilisateur', 'Email', 'Mot de passe', 'Veuillez retaper votre mot de passe', and 'Identifiant'. At the bottom of the form is a dark button labeled 'INSCRIPTION'. The footer is identical to the one in Figure 5, showing copyright and contact information.

Fig. 6 – Formulaire d’inscription

Pour s'inscrire l'utilisateur doit mettre son nom et son adresse mail. Ensuite il choisit un identifiant qui est utilisé pour se connecter et un mot de passe qu'il doit entrer deux fois pour éviter qu'il fait une faute et qu'il ne peut plus se connecter après. Le système va chercher dans la base de données si l'identifiant est déjà pris et dans ce cas prévenir l'utilisateur. Une fois inscrit et connecté, l'utilisateur peut choisir dans la barre de navigation ce qu'il veut faire :

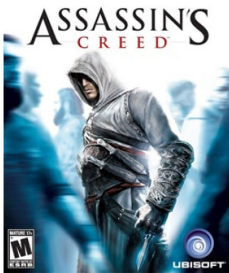
- rechercher des jeux avec la barre de recherche qui propose des jeux correspondants à sa saisie,
- gérer les jeux qu'il possède et ses jeux voulus en cliquant sur "Mon profil" (voir figure 8),
- gérer ses échanges (voir figure 9) ou
- se déconnecter.

Mon Profil
Echange
Partageux

Bonjour Rika
Déconnexion

Assassin's Creed

Année : 2007 Console : Xbox 360 PC (Windows) PS3



Description :

L'histoire est axée sur Desmond Miles qui revit les actions de son ancêtre à l'aide d'une machine nommée « Animus ». Son aïeul Altair est un assassin d'élite agissant en Terre sainte à l'époque de la troisième croisade. Tombé en disgrâce, Altair doit exécuter plusieurs missions pour regagner son rang dans sa communauté.

☐ Xbox 360 ☐ PC (Windows) ☐ PS3

ajouter ce jeu à ma collection

☐ Xbox 360 ☐ PC (Windows) ☐ PS3

ajouter ce jeu à mes jeux voulu

Fig. 7 – Description d'un jeu

Lorsque l'utilisateur clique sur un jeu proposé dans la barre de recherche la description du jeu va être affichée. Sur cette page il trouveras toutes les informations importantes sur le jeu : le titre, l'année de la sortie, les consoles pour lesquelles le jeu est sorti, une image et une brève description de l'histoire. En bas il est possible d'ajouter le jeu aux jeux possédés ou de l'ajouter aux jeux voulus. Pour réaliser une des deux actions l'utilisateur doit choisir une ou plusieurs consoles du jeux et cliquer sur le bouton correspondant à la liste souhaitée.

Mon Profil
Echange
Partageux

Bonjour Caca
Déconnexion

Votre page perso

VOS JEUX

Assassin's Creed Syndicate

Année : 2015

Console : PC (Windows) /

Description :

L'intrigue se déroule dans le Londres des années 1860, où Jacob et Evie Frye arrivent à Londres dans le but de vaincre le templier Crawford Starrick et son organisation, qui contrôle divers rouages importants de la société londonienne (usines, transports, médecine, politique, criminalité...). Ils sont assistés par Henry Green, le Grand Maître Assassin de la confrérie de Londres. Mais le frère et la

J'ai menti je n'ai pas ce jeux

FIFA 18

Année : 2017

Vos jeux voulu

Assassin's Creed

Année : 2007

Console : Xbox 360 /

Description :

L'histoire est axée sur Desmond Miles qui revit les actions de son ancêtre à l'aide d'une machine nommée « Animus ». Son aïeul Altair est un assassin d'élite agissant en Terre sainte à l'époque de la troisième croisade. Tombé en disgrâce, Altair doit exécuter plusieurs missions pour regagner son rang dans sa communauté.

Je ne veux plus ce jeux

Assassin's Creed Brotherhood

Année : 2010

Fig. 8 – Page de profil

Sur la page personnelle de l'utilisateur il peut voir les jeux qu'il propose pour un échange et à gauche les jeux qu'il aimerait emprunter. L'utilisateur peut également retirer des jeux d'une liste en appuyant sur le bouton approprié.

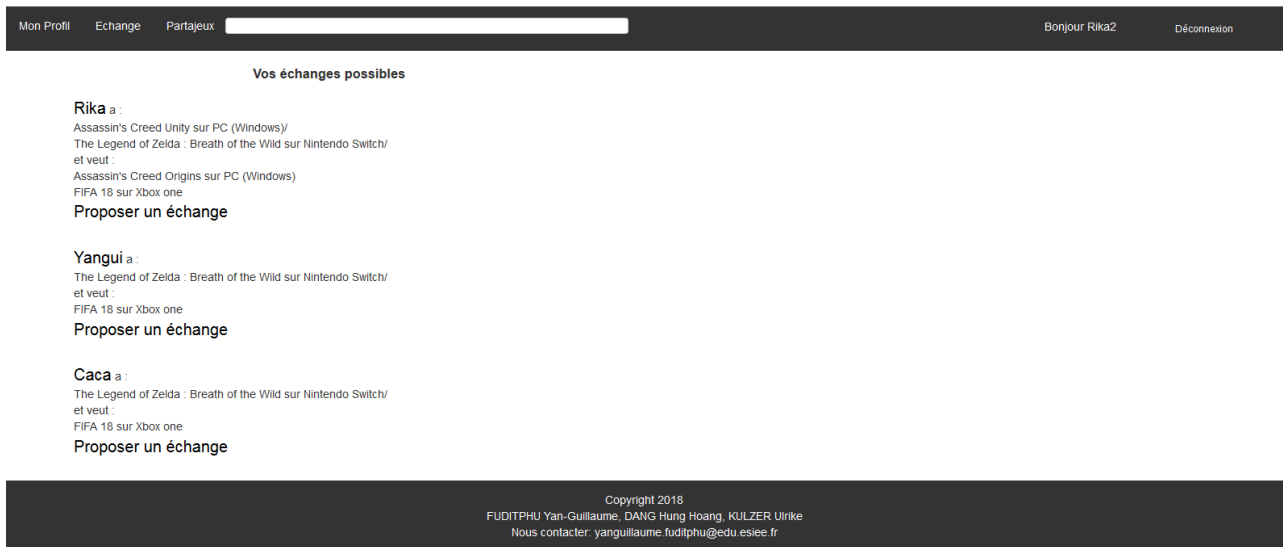


Fig. 9 – Échanges possibles

Si l'utilisateur veut voir ses échanges possibles il clique sur "Échange" et une liste des échanges possibles s'affichera. Chaque proposition suit l'organisation suivante :

[utilisateur] a :  
 [jeu 1] sur [console 1]  
 [jeu 2] sur [console 2]  
 ...  
 et veut :  
 [jeu 1] sur [console 1]  
 [jeu 2] sur [console 2]  
 ...  
 Proposer un échange

L'utilisateur peut ensuite cliquer sur le nom de l'utilisateur proposé pour regarder tous les jeux qu'il propose ou lancer l'échange en cliquant sur "Proposer un échange". Par la suite un dialogue va s'afficher dans lequel l'utilisateur peut choisir les jeux proposés pour un échange. Lorsque l'utilisateur a choisi une demande d'échange va être envoyé à l'autre utilisateur qui doit le confirmer.

### 4.3 Fonctionnalités non réalisées

- Proposition d'échange par console :  
L'application actuellement ne propose aux utilisateurs que les échanges qui sont possibles (basé sur ce qu'ils veulent et possèdent).
- Confirmation et création d'un échange : L'application n'a pas pu être finalisée faute de temps, en ce moment l'utilisateur ne recevra pas de proposition d'échange. En outre le formulaire d'échange n'est pas encore fini, il manque encore les paramètres de lieu, date et heure, durée de l'échange et un champ de texte. Comme pour le moment les utilisateurs ne reçoivent pas encore des propositions d'échange, il n'est pas possible de modifier et renvoyer une proposition.
- Responsivité du site : Par faute de temps aussi le site n'est pas responsive et n'est donc pas adapté à tous les appareils.
- Interface BackEnd : Les jeux de la plateforme sont entrés à la main directement dans phpmyadmin. Il faudrait créer une interface afin de permettre aux administrateur de gérer les jeux contenu dans le site.
- Connexion : L'utilisateur peut se connecter avec son identifiant indiqué à l'inscription au lieu de son adresse mail.
- Page de connexion : Nous n'avons pas eu le temps pour créer un logo ou une image représentant Partajoux.
- Page d'accueil : Lorsque l'utilisateur est connecté la fonction "Notifications" n'est pas disponible parce que la partie d'échange n'a pas pu être réalisée complètement.
- Page de profil : Dû au manque de temps nous n'avons pas pu inclure la fonctionnalité de changement du mot de passe et de l'adresse mail, ainsi que la possibilité de bloquer un utilisateur. D'ailleurs nous n'avons pas réalisé l'image de l'utilisateur car ce n'était pas prioritaire.

## 5 Conclusion du projet

Ce projet a été l'occasion pour nous de découvrir/approfondir nos connaissances en php et en web généralement. Notamment la structure MVC qui s'est avérée très utile pour le partage et l'organisation du projet. Nous sommes très satisfait du rendu de ce projet bien qu'il ne soit pas complètement aboutit. La base est là et les dernières fonctionnalités non effectués ne sont pas dû à un manque de connaissance technique mais plutôt à un manque de temps (application trop ambitieuse par rapport à notre niveau). Il reste aussi des erreurs de sécurité et quelques mauvaises pratiques qui auraient pu être corrigé (navigation par `get()` et `post()`). La gestion du projet n'a pas été parfaite, le travail n'a pas été répartie équitablement entre les membres du groupe (plus ou moins motivé par le projet), le travail n'était pas aussi constant qu'on aurait voulu. Beaucoup de temps a été perdu sur le débogage, souvent pour des petites erreurs (points virgules et variables mal copiées).