

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
24 janvier 2018

Table des matières

1	Présentation du projet	2
1.1	Introduction/Description	2
1.2	L'équipe	2
2	Analyse fonctionnelle	3
3	Modèle conceptuel de données	5
4	Documentation	6
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	6

1 Présentation du projet

1.1 Introduction/Description

Partajeux

Est une plateforme de mise en relation qui permet aux utilisateurs d'échanger pour une durée de temps leur 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 terminé 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 Partajeux 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 users 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

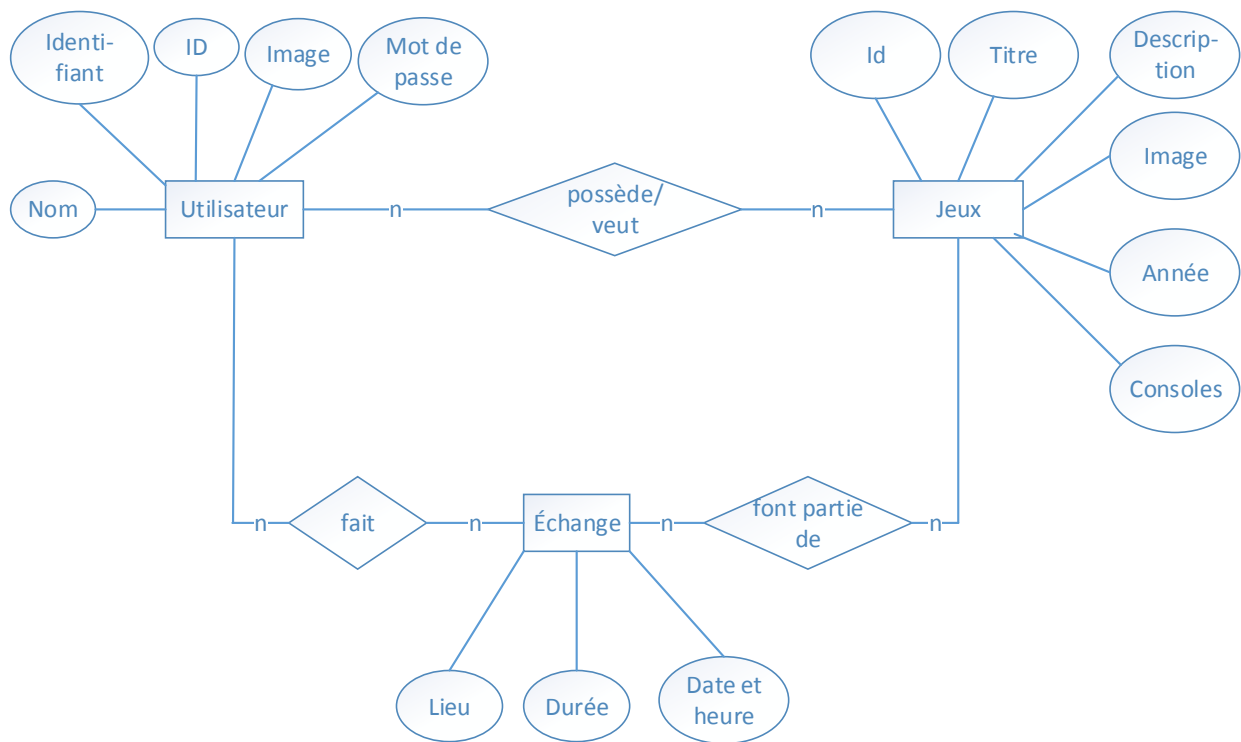


Fig. 1 – Modèle entité-association au début du projet

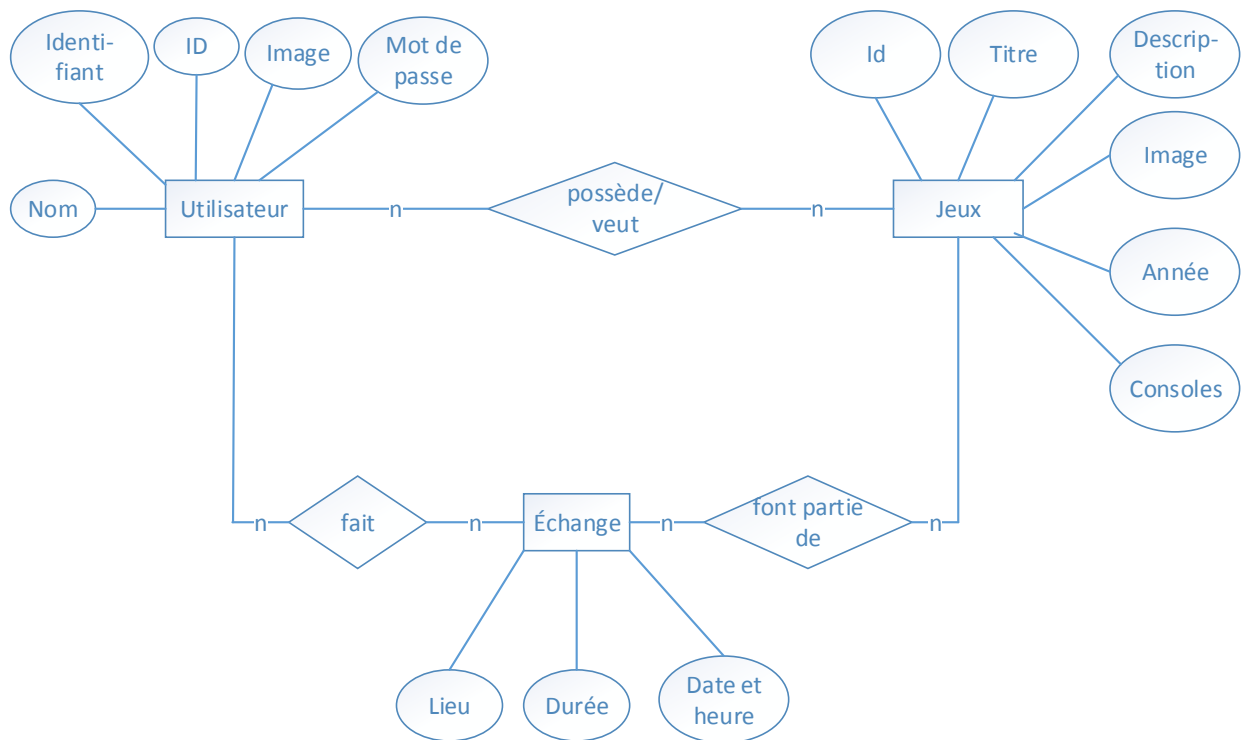


Fig. 2 – Modèle conceptuel de données à la fin du projet

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

- apache, javascript, php, html, css, mySQL, jQuery

4.1.3 Choix d'architecture et d'implémentation particuliers

- modèle MVC

4.2 Documentation utilisateurs

Cette partie devra contenir un bref descriptif de l'application pour l'utilisateur final : description des menus et principales fonctionnalités. Vous pourrez y ajouter éventuellement des copies d'écran

Lorsque l'utilisateur ouvre la page de Partajoux il se retrouve sur la page d'accueil suivante (voir ??). Ici il peut trouver plus d'informations sur Partajoux en cliquant sur le bouton "Partajoux" 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" ce qui va afficher le formulaire d'inscription (voir ??). 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 faire

- rechercher des jeux avec la barre de recherche qui propose des jeux correspondants à sa saisie
- gérer ses jeux voulus
- gérer ses jeux
- gérer ses échanges