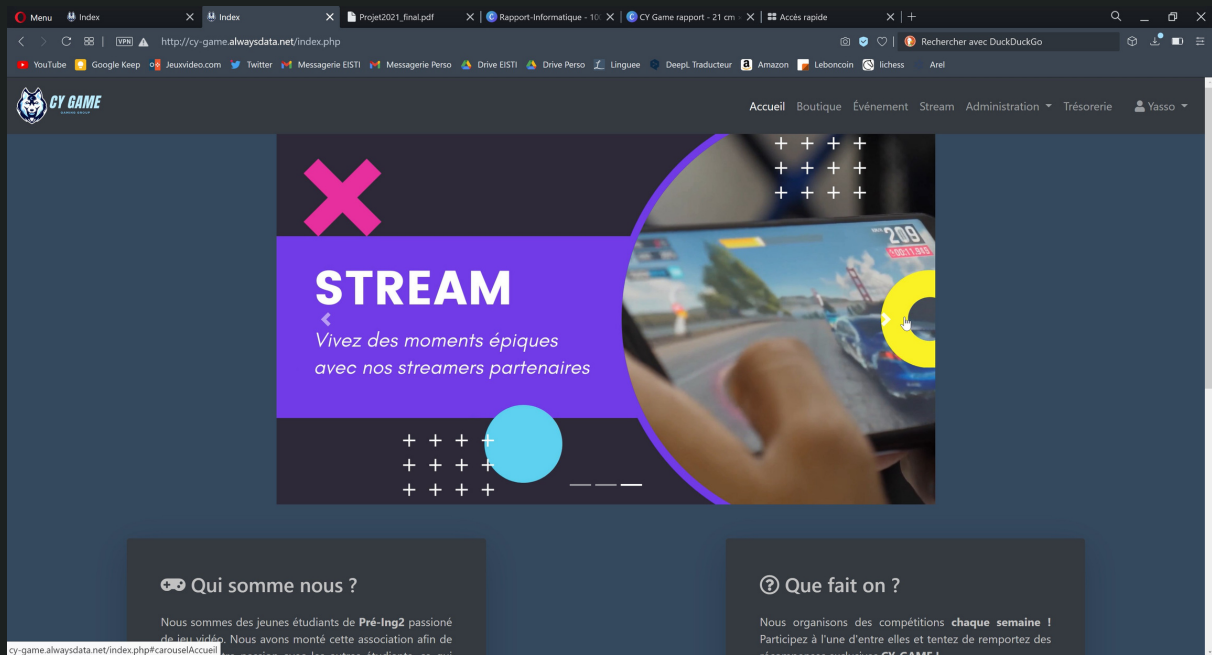


Réalisation d'un site associatif



CY GAME

GAMING GROUP



Dans ce rapport vous allez découvrir comment nous avons pensé et réalisé notre site d'une association étudiante de jeu vidéo

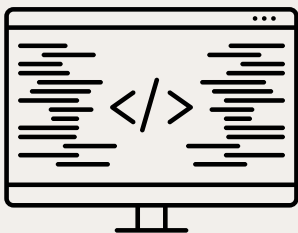
Par Ilyas Turki, Jeremy Balakrishnan, Yannis Labadie et Mohammed Bekkara

Sommaire

- Objectif
- CY Game c'est quoi ?
- Cahier des charges
- Conception du programme
- Structure du programme
- Réalisation des tâches
- Difficultés rencontrées
- Conclusion

Objectif

Au cours de ce mini projet d'informatique, nous avons conçu un programme à l'aide de plusieurs langage informatique : HTML CSS et Javascript pour la partie frontend du site et PHP et MySQL pour la partie backend du site. Ce site a pour but de mettre en place l'organisation d'une association étudiante, ici une association de jeux vidéo, en utilisant ce site comme plateforme principal. C'est un projet pédagogique qui a pour but de mettre en application les connaissances que nous avons apprises lors de nos cours d'informatique du second semestre en développement Web.



Ce projet fera intervenir des notions telles que la programmation orienté objet, les systèmes de base de données et la communication avec des serveurs, la maîtrise de la stylisation de tag HTML, et plus généralement l'ensemble des bases de la programmation en développement Web apprise en cours d'année et personnellement chacun de nos coté. Cela nous aura aussi appris le travail en équipe ainsi que la façon de consolider notre façon de travailler, sachant que nous étions 4.

CY Game c'est quoi ?

CY Game est un site d'une association étudiante permettant de la faire vivre, de gérer les inscriptions, les achats et la participation aux événements des utilisateurs, ainsi que de planifier les actions et les événements.

Pour lancer notre site et le voir vous pouvez vous connecter à l'adresse suivante : <http://cy-game.alwaysdata.net/index.php> ou juste <http://cy-game.alwaysdata.net/> . Le site est hébergé sur une adresse gratuite, il y'a donc une limite de données sur les images que vous pourrez télécharger. De plus, sachant que le site est accessible à tout le monde et que tout le monde peut modifier la base de données ce n'est peut-être pas la version la plus optimale pour corriger notre projet. Ce faisant vous pouvez lire notre Read Me pour savoir comment lancer le projet avec votre propre serveur et c'est, d'après nous la meilleure façon de corriger notre projet.

Cahier des charges

Il nous était demandé de réaliser le site d'une association. Après étude de la consigne nous avons axés nos efforts sur ces 3 points principales :

Tout d'abord la gestion des utilisateurs qui est la pierre angulaire du site, pour pouvoir faire certaines modifications ou certaines actions dans des pages spécifiques il faut soit être membre soit être administrateur. Ensuite la boutique, élément principale qui servira à donner de l'argent aux gérant du site. C'est l'endroit où on a mis notre algorithme de recherche qui recherche des éléments dans la boutique. Et enfin le système d'événement, un membre peut participer à des événements. On peut aussi parler des autres pages demandés comme la trésorerie

Aussi notre site est totalement responsif et optimisé pour être utiliser sur mobile ou tablette (pas seulement sur ordinateur donc). A noter que nous avons réalisé une page supplémentaire au vu de notre association de jeux vidéo, qui est une page contenant les streamers partenaire de notre association.

Concernant les différents types d'utilisateurs, nous avons correctement réalisé l'utilisateurs visiteur, lorsque personne n'est connecter, l'utilisateur membre, lorsque on se connecte avec un compte membre (tout le monde, lorsqu'il s'inscrit à un compte membre) et le module admin qui permet beaucoup plus de choses. Le compte admin est donnée dans le fichier compte.txt disponible à la racine du projet.

Dans ce projet nous avons essayer au maximum d'avoir le moins de problèmes, par exemple, si un utilisateur, participe à un évènement en particulier, il ne peut pas re participé à ce même évènement. C'est pour des Exemple comme cela que notre site fait des milliers de ligne de code. Nous avons essayé au maximum de faire attention aux détails.

Anciennes version du site

The screenshot shows the CY GAME website. At the top, there is a navigation bar with links: BOUTIQUE, EVENEMENT, STREAM, F.A.Q, and TEST. Below the navigation bar, a red banner states: "Actu : Le site de CY Game est actuellement en construction". The main content area features a registration form titled "Formulaire d'inscription à notre site". The form includes fields for Pseudo, Sexe (with a dropdown menu), Date de Naissance, Profession, Ville, Nom, Prénom, Adresse, and Mot de Passe. A CAPTCHA verification step is also present, with a note: "Note : (*) indique que ces données sont requises". At the bottom of the form, there is a "S'inscrire" button and a link: "Vous possédez un compte ? Veuillez vous connecter ici".

Formulaire

2021

JUIN

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1	2	3	4

Evenement

[Home](#)
[About](#)
[Contact](#)
[Privacy](#)
[Terms](#)

[English \(UK\)](#)
[Français \(FR\)](#)
[Deutsch \(DE\)](#)
[Español \(ES\)](#)
[Português \(PT\)](#)
[Italiano \(IT\)](#)
[Nederlands \(NL\)](#)
[Polski \(PL\)](#)
[Română \(RO\)](#)
[Русский \(RU\)](#)
[Українська \(UA\)](#)
[Български \(BG\)](#)
[Српски \(SR\)](#)
[Хрватски \(HR\)](#)
[Чешки \(CZ\)](#)
[Slovenský \(SK\)](#)
[Македонски \(MK\)](#)
[Босански \(BA\)](#)
[Беларускі \(BY\)](#)
[Латвія \(LV\)](#)
[Литовский \(LT\)](#)
[Словенский \(SI\)](#)
[Албански \(AL\)](#)
[Грчки \(GR\)](#)
[Туркменски \(TM\)](#)
[Азербайджанский \(AZ\)](#)
[Арменский \(AM\)](#)
[Грузинский \(GE\)](#)
[Осетинский \(OS\)](#)
[Абхазский \(AB\)](#)
[Индонезийский \(ID\)](#)
[Малайский \(MY\)](#)
[Филиппинский \(PH\)](#)
[Вьетнамский \(VN\)](#)
[Лаосский \(LA\)](#)
[Камбоджийский \(KH\)](#)
[Мьянмарский \(MM\)](#)
[Таиландский \(TH\)](#)
[Бирманский \(BN\)](#)
[Непальский \(NP\)](#)
[Шриланкийский \(LK\)](#)
[Малагасийский \(MG\)](#)
[Мавританский \(MR\)](#)
[Малийский \(ML\)](#)
[Нигерийский \(NG\)](#)
[Камерунский \(CM\)](#)
[Габонский \(GA\)](#)
[Конголезский \(CG\)](#)
[Замбийский \(ZM\)](#)
[Мозамбикский \(MZ\)](#)
[Зимбабвийский \(ZW\)](#)
[Ботсванский \(BW\)](#)
[Намибийский \(NA\)](#)
[Свазилендский \(SZ\)](#)
[Лесотский \(LS\)](#)
[Сенегальский \(SN\)](#)
[Гвинея \(GN\)](#)
[Сьерра-Леоне \(SL\)](#)
[Либерия \(LR\)](#)
[Ивуарийский \(CI\)](#)
[Гвинея-Бисау \(GB\)](#)
[Сейшельский \(SC\)](#)
[Маврикий \(MU\)](#)
[Мальдивский \(MV\)](#)
[Шри-Ланка \(LK\)](#)
[Непаль \(NP\)](#)
[Бутанский \(BT\)](#)
[Монгольский \(MN\)](#)
[Корейский \(KR\)](#)
[Японский \(JP\)](#)
[Китайский \(CN\)](#)
[Тайваньский \(TW\)](#)
[Гонконгский \(HK\)](#)
[Макао \(MO\)](#)
[Вьетнам \(VN\)](#)
[Лаос \(LA\)](#)
[Камбоджа \(KH\)](#)
[Мьянма \(MM\)](#)
[Таиланд \(TH\)](#)
[Бирма \(BN\)](#)
[Непал \(NP\)](#)
[Шри-Ланка \(LK\)](#)
[Малагасия \(MG\)](#)
[Мавритания \(MR\)](#)
[Мали \(ML\)](#)
[Нигер \(NE\)](#)
[Камерун \(CM\)](#)
[Габон \(GA\)](#)
[Конго \(CG\)](#)
[Замбия \(ZM\)](#)
[Мозамбик \(MZ\)](#)
[Зимбабве \(ZW\)](#)
[Ботсвана \(BW\)](#)
[Намибия \(NA\)](#)
[Свазиленд \(SZ\)](#)
[Лесото \(LS\)](#)
[Сенегал \(SN\)](#)
[Гвинея \(GN\)](#)
[Сьерра-Леоне \(SL\)](#)
[Либерия \(LR\)](#)
[Ивуарийский \(CI\)](#)
[Гвинея-Бисау \(GB\)](#)
[Сейшельский \(SC\)](#)
[Маврикий \(MU\)](#)
[Мальдивский \(MV\)](#)
[Шри-Ланка \(LK\)](#)
[Непаль \(NP\)](#)
[Бутанский \(BT\)](#)
[Монгольский \(MN\)](#)
[Корейский \(KR\)](#)
[Японский \(JP\)](#)
[Китайский \(CN\)](#)
[Тайваньский \(TW\)](#)
[Гонконгский \(HK\)](#)
[Макао \(MO\)](#)

[YouTube](#)
[Google](#)
[Bing](#)
[DuckDuckGo](#)
[Twitter](#)
[Facebook](#)
[LinkedIn](#)
[Pinterest](#)
[Instagram](#)
[Snapchat](#)
[TikTok](#)
[Discord](#)
[Telegram](#)
[WhatsApp](#)
[Signal](#)
[Zooom](#)
[Zoom](#)
[Skype](#)
[Webex](#)
[GoTo](#)
[Jitsi](#)
[Blackboard](#)
[Canvas](#)
[FutureLearn](#)
[Moodle](#)
[FutureLearn](#)
[Moodle](#)
[FutureLearn](#)
[Moodle](#)

[Home](#)
[About](#)
[Contact](#)
[Privacy](#)
[Terms](#)

THE SIMS 4

[Home](#)
[About](#)
[Contact](#)
[Privacy](#)
[Terms](#)

[English \(UK\)](#)
[Français \(FR\)](#)
[Deutsch \(DE\)](#)
[Español \(ES\)](#)
[Português \(PT\)](#)
[Italiano \(IT\)](#)
[Nederlands \(NL\)](#)
[Polski \(PL\)](#)
[Română \(RO\)](#)
[Русский \(RU\)](#)
[Українська \(UA\)](#)
[Български \(BG\)](#)
[Српски \(SR\)](#)
[Хрватски \(HR\)](#)
[Чешки \(CZ\)](#)
[Slovenský \(SK\)](#)
[Македонски \(MK\)](#)
[Босански \(BA\)](#)
[Беларускі \(BY\)](#)
[Латвія \(LV\)](#)
[Литовский \(LT\)](#)
[Словенский \(SI\)](#)
[Албански \(AL\)](#)
[Грчки \(GR\)](#)
[Туркменски \(TM\)](#)
[Азербайджанский \(AZ\)](#)
[Арменский \(AM\)](#)
[Грузинский \(GE\)](#)
[Осетинский \(OS\)](#)
[Абхазский \(AB\)](#)
[Индонезийский \(ID\)](#)
[Малайский \(MY\)](#)
[Филиппинский \(PH\)](#)
[Вьетнамский \(VN\)](#)
[Лаосский \(LA\)](#)
[Камбоджийский \(KH\)](#)
[Мьянмарский \(MM\)](#)
[Таиландский \(TH\)](#)
[Бирманский \(BN\)](#)
[Непальский \(NP\)](#)
[Шриланкийский \(LK\)](#)
[Малагасийский \(MG\)](#)
[Мавританский \(MR\)](#)
[Малийский \(ML\)](#)
[Нигерийский \(NG\)](#)
[Камерунский \(CM\)](#)
[Габонский \(GA\)](#)
[Конголезский \(CG\)](#)
[Замбийский \(ZM\)](#)
[Мозамбикский \(MZ\)](#)
[Зимбабвийский \(ZW\)](#)
[Ботсванский \(BW\)](#)
[Намибийский \(NA\)](#)
[Свазилендский \(SZ\)](#)
[Лесотский \(LS\)](#)
[Сенегальский \(SN\)](#)
[Гвинея \(GN\)](#)
[Сьерра-Леоне \(SL\)](#)
[Либерия \(LR\)](#)
[Ивуарийский \(CI\)](#)
[Гвинея-Бисау \(GB\)](#)
[Сейшельский \(SC\)](#)
[Маврикий \(MU\)](#)
[Мальдивский \(MV\)](#)
[Шри-Ланка \(LK\)](#)
[Непаль \(NP\)](#)
[Бутанский \(BT\)](#)
[Монгольский \(MN\)](#)
[Корейский \(KR\)](#)
[Японский \(JP\)](#)
[Китайский \(CN\)](#)
[Тайваньский \(TW\)](#)
[Гонконгский \(HK\)](#)
[Макао \(MO\)](#)

[YouTube](#)
[Google](#)
[Bing](#)
[DuckDuckGo](#)
[Twitter](#)
[Facebook](#)
[LinkedIn](#)
[Pinterest](#)
[Instagram](#)
[Snapchat](#)
[TikTok](#)
[Discord](#)
[Telegram](#)
[WhatsApp](#)
[Signal](#)
[Zooom](#)
[Zoom](#)
[Skype](#)
[Webex](#)
[GoTo](#)
[Jitsi](#)
[Blackboard](#)
[Canvas](#)
[FutureLearn](#)
[Moodle](#)
[FutureLearn](#)
[Moodle](#)
[FutureLearn](#)
[Moodle](#)

[Home](#)
[About](#)
[Contact](#)
[Privacy](#)
[Terms](#)

THE SIMS 4

[Home](#)
[About](#)
[Contact](#)
[Privacy](#)
[Terms](#)


[English \(UK\)](#)
[Français \(FR\)](#)
[Deutsch \(DE\)](#)
[Español \(ES\)](#)
[Português \(PT\)](#)
[Italiano \(IT\)](#)
[Nederlands \(NL\)](#)
[Polski \(PL\)](#)
[Română \(RO\)](#)
[Русский \(RU\)](#)
[Українська \(UA\)](#)
[Български \(BG\)](#)
[Српски \(SR\)](#)
[Хрватски \(HR\)](#)
[Чешки \(CZ\)](#)
[Slovenský \(SK\)](#)
[Македонски \(MK\)](#)
[Босански \(BA\)](#)
[Беларускі \(BY\)](#)
[Латвія \(LV\)](#)
[Литовский \(LT\)](#)
[Словенский \(SI\)](#)
[Албански \(AL\)](#)
[Грчки \(GR\)](#)
[Туркменски \(TM\)](#)
[Азербайджанский \(AZ\)](#)
[Арменский \(AM\)](#)
[Грузинский \(GE\)](#)
[Осетинский \(OS\)](#)
[Абхазский \(AB\)](#)
[Индонезийский \(ID\)](#)
[Малайский \(MY\)](#)
[Филиппинский \(PH\)](#)
[Вьетнамский \(VN\)](#)
[Лаосский \(LA\)](#)
[Камбоджийский \(KH\)](#)
[Мьянмарский \(MM\)](#)
[Таиландский \(TH\)](#)
[Бирманский \(BN\)](#)
[Непальский \(NP\)](#)
[Шриланкийский \(LK\)](#)
[Малагасийский \(MG\)](#)
[Мавританский \(MR\)](#)
[Малийский \(ML\)](#)
[Нигерийский \(NG\)](#)
[Камерунский \(CM\)](#)
[Габонский \(GA\)](#)
[Конголезский \(CG\)](#)
[Замбийский \(ZM\)](#)
[Мозамбикский \(MZ\)](#)
[Зимбабвийский \(ZW\)](#)
[Ботсванский \(BW\)](#)
[Намибийский \(NA\)](#)
[Свазилендский \(SZ\)](#)


Index


The screenshot shows a web browser window with multiple tabs. The active tab is titled 'Boutique' and displays the URL 'http://www.cy-game.com/boutique.php'. The page content is a list of items for sale under the heading 'Boutique'. The items are listed with a small icon, a price tag, and the item name. The items include 'Sweat 100% coton', 'Tee shirt noir', 'Tee shirt gris', 'Tasse CY-Games', 'Porte-clef', 'Poster Goku', and 'Cartes PSN 20€'. Each item is preceded by a small icon (a circle with a dot) and a price tag (a circle with a dollar sign). The browser's address bar shows the URL 'http://www.cy-game.com/boutique.php'.


Boutique


Vêtements Cy-Game
Produits dérivés
Cartes prépayée


 **Sweat Gris**
\$
Sweat 100% coton


 **Tee shirt noir**
\$
Tee shirt 100% coton


 **Tee shirt gris**
\$
Tee shirt 100% coton


 **Tasse CY-Games**
\$
Tasse en polyamide lol

 **Porte-clef**
\$
Porte clef en bois lol

 **Poster Goku**
\$
Tasse en polyamide lol

 **Cartes PSN 20€**
\$
Carte prépayée pour le PSN

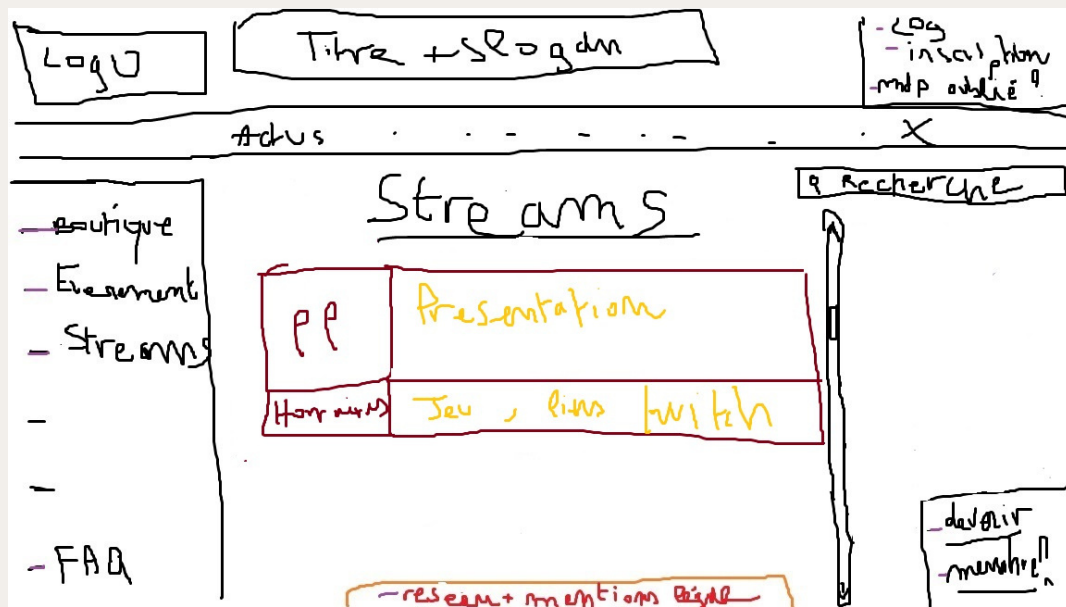
 **Carte Steam 10€**
\$
Carte prépayée pour Steam

 **Carte XBOX 10€**
\$
Carte prépayée pour XBOX live

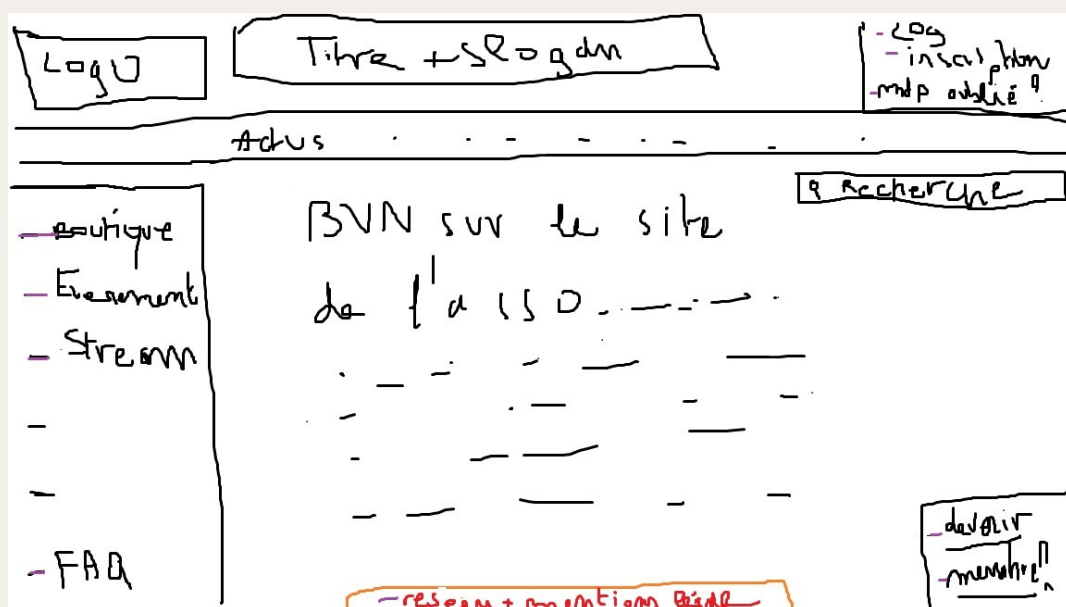
Boutique

Premières maquette du site du site

Streams

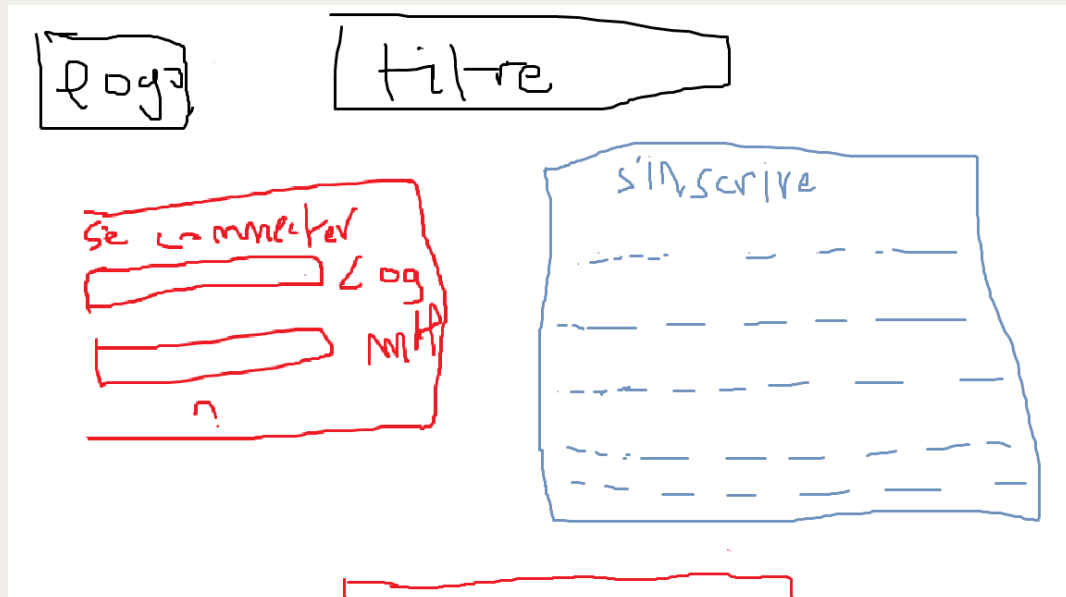


Index

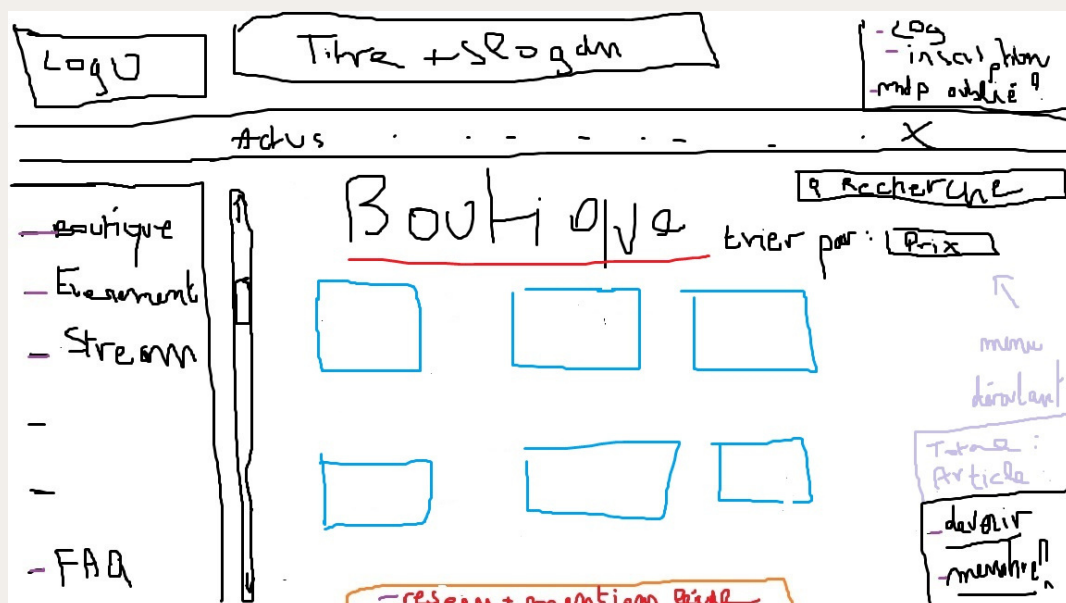


Premières maquette du site (suite)

Connexion et inscription



Boutique



Conception du programme

Cette partie dira rapidement comment nous avons réfléchi à la conception de notre programme au départ. Tout d'abord nous travaillons tout le temps en équipe, c'est-à-dire nous faisons très souvent des réunions sur teams pour discuter du programme et travailler sur ce dernier, comme cela les personnes les plus en difficulté pouvaient demander de l'aide aux autres. Cela permettait de s'entraider mutuellement. Au début nous avons même passé une journée entière à faire des schémas de comment se devait de ressembler nos pages et à comprendre comment on allait faire fonctionner ce site, il faut dire que nous étions un peu têtus lors de la compréhension du sujet. On avait aussi pris beaucoup de temps à réfléchir concernant la réalisation de notre projet, mais c'était essentiel car c'est aussi à ce moment-là que nous nous sommes réparties les tâches et avons eu une idée claire de comment nous allions réaliser notre programme et de ce qu'il contiendrait. Nous avons dès le début eu l'idée de diviser le projet en trois parties : boutique, événement et gestion des utilisateurs. Il y avait une personne travaillant sur la boutique, une sur les événements et deux sur les utilisateurs.

Aussi vers la fin de notre projet (une semaine avant le rendu) nous avons décidé de totalement recommencer le design de notre site en utilisant Bootstrap ce qui a donné de bien meilleur résultat que lorsque on utilisait le CSS pur.

Pour ce qui est des images et vidéos, nous les avons fait réaliser avec canva.

Conception du programme (suite)

Comme Framework et autres librairies, nous n'avons utilisé seulement Bootstrap et légèrement du JQuery pour manipuler certains éléments de Bootstrap un peu plus facilement.

Concernant la version des langages, nous utilisons les dernières normes en vigueur donc il se peut que notre site ne soit pas compatible avec tous les navigateurs. Cependant il est sûr que notre site est compatible avec chrome, Opera et Firefox. Nous n'assurons rien concernant les autres navigateurs, notamment internet explorer ou safari (nous n'avons pas de max pour tester celui-ci). En tout cas nous utilisons PHP 8.0.3 (nous vous avons aussi envoyé notre php.ini), HTML5 et CSS3, la norme EcmaScript 6 (qui introduit notamment les class) pour javascript et MySQL 8.0.24.

Structure de notre programme

Dans cette partie nous allons nous intéresser à comment est structurer notre site. Nous ne pourrions malheureusement vous expliquer dans le détail tout notre code car il y a des milliers et des milliers de lignes et ça serait beaucoup trop long. Surtout que le temps a été un véritable problème lors de la création de ce projet. Nous n'avons pas été capable de réaliser tout ce que nous avons prévu pour ce site et cela nous attriste profondément d'ailleurs. Cependant j'espère que lors de la soutenance nous avons pu vous détailler quelques parcelles de codes intéressantes.

Concernant la structure du code à proprement parler, la base de notre projet est bien sur le PHP car tous les pages du site reposent sur celui-ci, il n'est donc pas possible de naviguer sur le site sans serveur.

Nous avons décidé que pour vous expliquer comment nous codons, le mieux était de vous parler de la class « `DonneesFormulaire` », classe étant la base de tout notre projet. A l'aide d'une seule classe, nous avons réussi à gérer les trois axes principaux du site. C'est elle qui gère à la fois les événements, la boutique et les utilisateurs. Nous créons une classe de données et en fonction des propriétés données la classe `DonneesFormulaire` s'occupe de gérer automatiquement tous ces modules. Cela nous a permis de totalement réduire notre code produit et de l'optimiser.

Récapitulatif des pages

	ILYAS TURKI	JEREMY BALAKRISHNAN	YANNIS LABADIE	MOHAMMED BEKKARA
BOUTIQUE	X			X
ÉVÉNEMENT			X	
GESTION DES UTILISATEURS	XX	X		
TRESORERIE		X		
AUTRES : STREAM, ACCUEIL, ETC ...	X			
STYLISATION GÉNÉRALE DU SITE			X	X

Conclusion

Nous avons rencontré nombreuses difficultés et embûches durant ce projet, mais grâce à l'entraide dont nous avons fait preuve ces difficultés ont été surmontées. Cependant certains de nos objectifs que nous nous étions fixés initialement n'ont pas été atteints comme notamment le forum qui n'a pas pu être fait. La faute ? Une seule raison le temps. Le projet étant tellement conséquent, et en ajoutant à cela le fait de se former continuellement pour pouvoir correctement coder en javascript et PHP (les cours ne nous ont malheureusement pas suffi), nous n'avons pas eu assez de temps pour terminer comme on le voulait ce projet.

Afin de conclure sur notre projet d'informatique, nous pouvons affirmer qu'il est très intéressant car il nous a permis d'appliquer à la fois nos connaissances en algorithmique et en développement web apprises au long de cette année ainsi que pour nos connaissances personnelles, et ainsi de pouvoir les appliquer à un cas concret. Malgré certaines difficultés le projet est très formateur et instructif pour nous, car il nous a permis d'apprendre à s'organiser dans un travail de groupe, et de confronter chacune de nos idées. Il nous a été bénéfique car il nous a aussi permis de consolider nos acquis, mais aussi de réfléchir aux diverses stratégies dans le but de résoudre les différents problèmes rencontrés. Merci d'avoir pris le temps de lire