

BERTHILLOT Antoine

GELLY Valentin

FERRARI Aurélien

TP1H

DEROIN Léo

GROSJEAN Thomas

Manuel Technique :

**Site internet Du GGHB
(Guillerand Grange Handball)**

SOMMAIRE :

1. Introduction	3
2. Nos choix techniques	4
a. Les langages de programmations	4
b. Les applications utilisées	5
3. Notre code	7
a. Organisation des dossiers/fichiers	7
a. Le CSS	8
b. Le Javascript	8
c. Les fichiers HTML	9
d. Les formulaires	10
4. Exemple de scénario	12
a. Connexion	12
b. Création d'un utilisateur	14
c. Création d'un match	16
d. Création d'une équipe	18
5. Installation de l'application	20
a. Hébergement en ligne	20
b. Hébergement local (pour développement)	21

1. Introduction

L'objectif de ce manuel est d'introduire et d'énumérer toutes les solutions que nous avons choisies pour répondre au besoin du client. Pour rappel, notre équipe de développeurs a été contactée par le club de Handball de Guilherand Grange afin de faire une refonte totale de leur site web. Suite à cette demande et après analyse du site qu'on nous a donné, nous avons pu remarquer de nombreux problèmes quels qu'ils soient. Notre mission consiste donc à la refonte d'une application web, tout en gardant exactement les mêmes fonctionnalités déjà présentes sur le site actuel.

Après une nette analyse des besoins et des requis pour la conception de cette application, nous avons pu définir qu'elle serait accessible pour un certain public. Dans un premier temps, les familles des licenciés du club souhaitant accéder aux informations, mais aussi les licenciés eux-mêmes, les coachs et des administrateurs de la plateforme.

L'application possède donc de nombreuses fonctions comme la consultation des équipes et des matchs ainsi que la création de ces derniers. De plus, la création d'utilisateur avec des rôles est une particularité importante. La création de posts pour les administrateurs et les coachs est disponible. De plus, un planning est disponible pour la visualisation des matches et des entraînements.

2. Nos choix techniques

a. Les langages de programmations

Avant de commencer le développement, nous avons réfléchi aux langages qui seraient les plus intéressants à utiliser. Après réflexion, nous avons choisi d'utiliser les langages suivant :



- HTML,CSS : Ce sont les langages de base du web.
- Javascript : Ce langage nous a permis de créer une application dynamique et puissante pour une meilleure expérience utilisateur.
- PHP : Ce langage puissant nous permet d'interroger la base de données dans laquelle sont stockées les différentes informations nécessaires au bon fonctionnement de l'application. Nous l'avons choisi car il est l'un de nos langages de prédilection.



- Mysql : Nous avons fait le choix d'utiliser ce langage pour la gestion de la base de données car il est plutôt simple d'utilisation mais il reste très puissant pour ce type de projet.



Pour compléter les langages cités précédemment nous avons fait le choix d'utiliser le Framework Symfony qui nous a permis d'optimiser les différentes pages et fonctionnalités proposées par l'application.

b. Les applications utilisées

Lors d'un projet il est important de choisir les applications de programmations pour ne pas rencontrer de problèmes lors du transfert des fichiers entre développeurs.



Tout d'abord nous avons dû faire un choix concernant l'application de gestion des versions. Nous avions deux choix, le premier était Gitlab et le second était GitHub. Pour ce projet, nous avons choisi d'utiliser Github.

Concernant les applications de développement, nous avons utilisé PHPStorm qui est un outil de développement de la suite Jetbrains. Il est très puissant et permet de manipuler les applications en PHP.



Enfin pour pouvoir développer dans des conditions réalistes, il nous a fallu installer une application capable de créer virtuellement, un serveur avec une base de données.



Nous avons fait le choix de Laragon qui permet de faire cela. De plus, nous avions des connaissances concernant cette application car nous l'avions utilisée auparavant pour un autre projet. Cette application nous a donc permis de créer une base de données locale de développement.

3. Notre code

a. Organisation des dossiers/fichiers

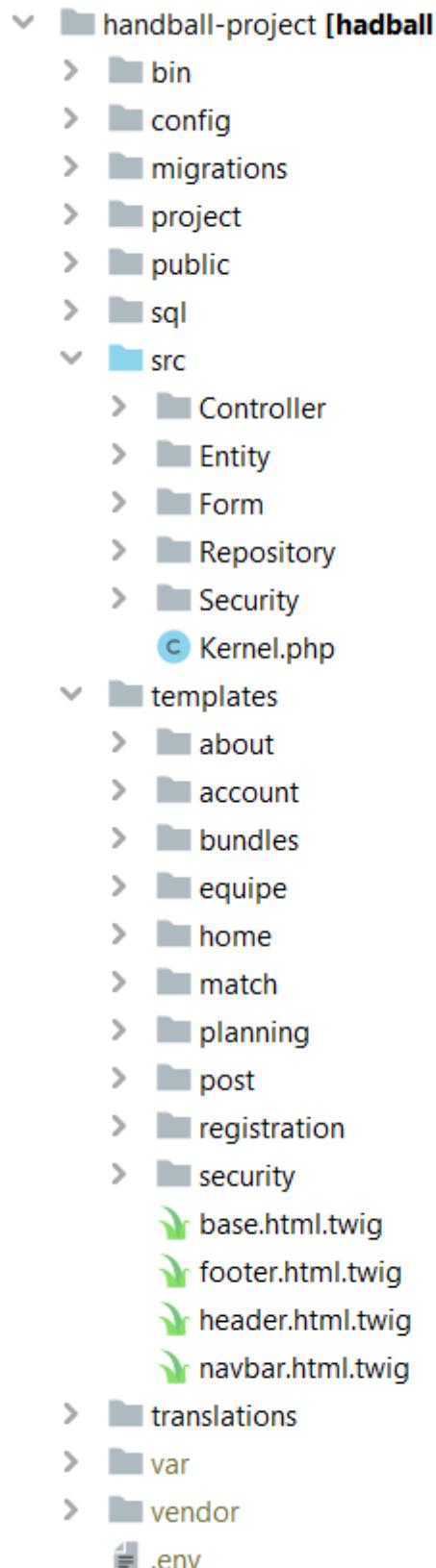
Durant ce projet nous avons fait notre maximum pour rester clairs dans notre organisation de dossiers. Nous avons veillé à ce que chaque fichier soit à sa place pour un travail optimisé et performant.

On peut voir sur la capture d'écran ci-contre l'arborescence du projet. Elle peut faire peur au premier regard mais lorsque l'on comprend son fonctionnement cela devient plus clair.

Tout d'abord il faut savoir que le dossier le plus important est le "public" où se situent tous les codes qui permettent le fonctionnement du site internet. On y retrouve les fichiers CSS pour la mise en page des pages, les images, les fichiers de Javascript et les pdf.

Ensuite nous avons le fichier SQL qui permet la création des tables nécessaire pour le projet.

Le dossier suivant est aussi très important car il contient tous les fichiers permettant l'affichage des pages de l'application. Ces fichiers sont rassemblés par dossier qui correspond à leurs catégories. Dans chacun de ces dossiers on pourra retrouver les différentes pages qui constituent les fonctionnalités pour cette catégorie. Par exemple on retrouvera dans le dossier/catégorie "équipe" on pourra retrouver le fichier create, edit et index.



On retrouve enfin les fichiers base, footer, header, navbar qui sont présents sur chaque page c'est pourquoi nous avons choisi de les mettre en évidence.

a. Le CSS

Le CSS est une partie très importante dans le développement de l'application. Nous avons fait le choix de séparer chaque CSS pour chaque page. Cela nous a permis de rendre la compréhension plus simple.

b. Le Javascript

De même que le CSS nous avons choisi de séparer les différents fichiers qui contiennent les méthodes en fonction de leurs missions.

c. Les fichiers HTML

Étant donné notre choix du Framework Symfony les fichiers html sont transformés en “.html.twig” dans l’organisation cela ne change rien par rapport à un fichier HTML basique. Le seul changement est à l’intérieur du code qui est organisé en bloc comme le montre la capture d’écran ci-dessous montrant la page index.html.twig de la “catégorie” équipe :

```

{% extends 'base.html.twig' %}

{% block title %}Voir une équipe{% endblock %}

{% block body %}
    <link rel="stylesheet" href="{{ asset("css/allTeam.css") }}">
    <link rel="stylesheet" href="{{ asset("css/loader.css") }}">
    <link rel="stylesheet" href="{{ asset("css/backgroundIcons.css") }}">
    {% include 'header' %}
    {% if user %}
        <p id="role" hidden> {{ user.roles[0] }}</p>
    {% else %}
        <p id="role" hidden></p>
    {% endif %}
    <main>
        <section class="main " >
            <section class="allTeam">
                <h1 style="...">Nos équipes</h1>
                <section id="loader"></section>
            </section>
        </section>
    </main>
    {% include 'footer' %}

    <script src="{{ asset('js/Team.js') }}"></script>
{% endblock %}

```

Les fichiers HTML sont tous organisés par bloc avec les blocs title et body. Pour que cette page s’affiche comme on le voudrait il faut mettre la balise `{% extends 'base.html.twig' %}`. Un autre changement est que les différents fichiers que l’on souhaiterait utiliser

dans cette page comme un CSS ou un JS doivent être écrits comme dans la capture d'écran.

d. Les formulaires

Dans ce projet les formulaires sont très présents. Cependant grâce à Symfony nous avons la possibilité de les créer facilement et de les relier à des actions prédéfinies. La création de formulaire se fait à partir de plusieurs fichiers. On peut trouver dans les méthodes des fichiers .php la création des formulaires avec la ligne suivante :

```
$form = $this->createFormBuilder() ->add () . . . . .
```

Cette ligne permet la création d'un formulaire et les add permettent de rajouter les différents Inputs du formulaire en spécifiant le type de ce dernier.

Quand vous avez fini de créer ce formulaire, il faut faire en sorte qu'il soit envoyé à la page souhaitée. Dans l'exemple ci-dessous nous envoyons un formulaire dans la variable '**form**' dans le fichier '**'équipe/edit.html.twig'**' de la manière suivante :

```
return $this->render('équipe/edit.html.twig', [
    'form' => $form->createView(),
]) ;
```

et la récupération du formulaire se fait avec la ligne suivante que vous mettrez dans le fichier '**'équipe/edit.html.twig'**' :

```
{ { form } }
```

Après cette ligne le formulaire s'affiche dans le résultat de la page internet.

Dans notre projet nous avons su utiliser cette technique pour les formulaires mais pas seulement car nous avons poussé cette dernière pour une meilleure manipulation des différents champs du formulaire.

```

{{ form_start(form) }}
<section class="fullForm">

    <section class="labelForm">
        <label>Nom d'équipe</label>
        {{ form_label(form.entraineur) }}
        {{ form_label(form.creneaux) }}
        {{ form_label(form.url_photo) }}
        <label> lien Résultats</label>
        {{ form_label(form.commentaire) }}
    </section>

    <section class="inputForm">
{{ form_widget(form.libelle, {'attr' : {'class':'inputCreateTeam'}}) }}
{{ form_widget(form.entraineur, {'attr' : {'class':'inputCreateTeam'}}) }}
{{ form_widget(form.creneaux, {'attr' : {'class':'inputCreateTeam',
'placeholder':'Jour 00h-00h'}}) }}
{{ form_widget(form.url_photo, {'attr' : {'class':'inputCreateTeam'}}) }}
{{ form_widget(form.url_result_calendrier, {'attr' :
{'class':'inputCreateTeam'}}) }}
{{ form_widget(form.commentaire, {'attr' : {'class':'inputCreateTeam'}}) }}
    </section>

    </section>
    <button type="submit" class="btn btn-primary">Créer</button>
{{ form_end(form) }}

```

Dans l'exemple ci-dessus nous avons fait en sorte de séparer les labels des inputs pour une meilleure manipulation. La première section est constituée de labels et la seconde contient les inputs. La ligne :

`form_widget(form.creneaux, {'attr' : {'class':'inputCreateTeam',
'placeholder':'Jour 00h-00h'}})` cette ligne permet l'affichage de l'input correspondant aux champs créneaux mais aussi au rajout de la classe inputCreateTeam à ce dernier et du placeholder '`Jour 00h-00h`'.

4. Exemple de scénario

Dans cette partie du manuel nous allons expliquer et détailler trois scénarios différents qui sont disponibles dans l'application lorsque l'on est connecté en tant qu'administrateur. Les trois scénarios sont les suivant :

- Création d'un utilisateur
- Création d'un match
- Création d'une équipe

a. Connexion

Tout d'abord il faut que l'utilisateur soit connecté en tant qu'administrateur pour pouvoir faire les manipulations qui vont suivre.

Pour se connecter il vous faut tout d'abord aller sur la page d'accueil.

PROCHAIN MATCH

vendredi 7 avril 2023

Seniors régionales (SF2) 19:00 HB07 LE TEIL

GYMNASIE PIERRE DE COUBERTIN (LA VIOLETTE)

15j 22h 48m 10s

MATCH PRÉCÉDENT

vendredi 17 mars 2023

Seniors prénationales (SF1) 19:00 HANDBALL CLUB CHABEUIL

gymnase municipal

Qui sommes-nous ?

Le Guilherand-Granges Ardèche Handball

Avec plus de 180 adhérents, le Guilherand-Granges Ardèche Handball

Historique

Fondée en 1968 par une poignée de passionnés, la section Handball de l'Amicale Laïque Guilherand-Granges occupe une place privilégiée dans le

Equipe Dirigeante

Le bureau du club est composé de 13 bénévoles et d'un salarié. Le club est présidé depuis 2018 par Émilien Dorne. Vous trouverez ci-dessous

BERTHILLOT Antoine

FERRARI Aurélien

DEROIN Léo

GELLY Valentin

TP1H

GROSJEAN Thomas

À partir de cette page il vous faut cliquer sur le lien “MON COMPTE”.



Il vous faudra cliquer sur “CONNEXION” et vous arriverez sur la page de connexion suivante.

Guilherand Granges
Pleche Handball

GGAHB

Se connecter

EMAIL*
l.deroin@netcourrier.com

MOT DE PASSE*

Se souvenir de moi

SE CONNECTER

< RETOUR

Ici il vous faudra entrer le mal et le mot de passe de l'administrateur. (Ici on utilise le compte mail : l.deroin@netcourrier.com mdp : 123456789).

BERTHILLLOT Antoine

FERRARI Aurélien

DEROIN Léo

GELLY Valentin

TP1H

GROSJEAN Thomas

b. Création d'un utilisateur

Vous êtes maintenant de retour sur la page d'accueil de l'application mais vous êtes connecté en tant qu'administrateur.

Maintenant il vous faudra cliquer sur "MON COMPTE" :

The screenshot shows the GGABH Handball website homepage. At the top, there is a navigation bar with links for ACCUEIL, ÉQUIPES, MATCHS, PLANNING, and a green button labeled "Mon compte". To the right of the green button is a "Se déconnecter" link. Below the navigation bar, there are two main sections: "PROCHAIN MATCH" and "MATCH PRÉCÉDENT".
PROCHAIN MATCH:
vendredi 7 avril 2023
Seniors régionales (SF2) | 19:00 | HB07 LE TEIL
GYMNASIE PIERRE DE COUBERTIN (LA VIOLETTE)
15/22h 42m 56s
MATCH PRÉCÉDENT:
vendredi 17 mars 2023
Seniors prénationales (SF1) | 19:00 | HANDBALL CLUB CHABEUIL
gymnase municipal

Below these sections, there is a "Qui sommes-nous ?" section with a brief history of the club and a photo of the team.

Vous arriverez alors sur la page de compte ou vous aurez accès aux différentes fonctionnalités disponibles pour l'administrateur.

The screenshot shows the administrator account page. At the top, there is a navigation bar with links for ACCUEIL, ÉQUIPES, MATCHS, PLANNING, and a green button labeled "LEO".

On the left side, there is a sidebar with the following options:

- Mes posts
- Déconnexion
- Notre club
 - Equipes
 - Matchs
 - Planning
- Comptes
 - Créer un compte
 - Gérer les comptes

In the center, there are three main content areas:

- A propos:** A text input field for creating posts about the club.
Créer de nouveaux posts afin de tenir vos joueurs informés de l'actualité du club.
- Créer un post:** A form for creating a new post.
 - Title of the post: [empty input field]
 - Content of the post: [text area]
 - Image: [button] Choisir un fichier | Aucun fichier choisi
 - Create button: [Create]
- Dernier post de leo:** A section showing the latest post made by the administrator LEO.

BERTHILLOT Antoine

FERRARI Aurélien

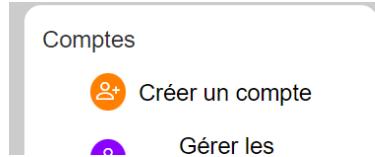
DEROIN Léo

GELLY Valentin

TP1H

GROSJEAN Thomas

Pour la création d'un compte il vous suffit de cliquer sur le lien "Créer un compte".



Vous n'aurez alors plus cas remplir les différentes informations nécessaires pour l'utilisateur sur l'interface suivante :

Nouveau utilisateur

Nom Utilisateur	<input type="text" value="Nom utilisateur"/>	Rôle	<input type="button" value="Administrateur Utilisateur Coach"/>
Email	<input type="text" value="Mail utilisateur"/>	Agree terms	<input type="checkbox"/>
Password	<input type="text" value="Mot de passe"/>	<input type="button" value="Register"/>	

En cliquant sur "Register" vous créerez le compte Pour vérifier si le compte est bien créé il vous faut aller sur la page d'accueil de votre compte et cliquer sur gérer les comptes et s'il apparaît alors tout est bon.

BERTHILLOT Antoine
GELLY Valentin

FERRARI Aurélien
TP1H

DEROIN Léo
GROSJEAN Thomas

c. Création d'un match

La création de match ne peut se faire qu'avec le rôle d'administrateur il faut donc suivre l'étape connexion vu précédemment.

Lorsque vous êtes sur la page d'accueil de l'application il vous faut cliquer sur le lien suivant :

The screenshot shows the main interface of the GGAB Handball application. At the top, there is a navigation bar with several tabs: ACCUEIL (Home), ÉQUIPES (Teams), MATCHS (Matches), PLANNING (Planning), and LEO. Below the navigation bar, there are two large boxes: 'PROCHAIN MATCH' (Next Match) and 'MATCH PRÉCÉDENT' (Previous Match). The 'PROCHAIN MATCH' box displays information for a match on vendredi 7 avril 2023 at 19:00 between Seniors régionales (SF2) and HB07 LE TEIL at GYMNASIE PIERRE DE COUBERTIN (LA VIOLETTE). The 'MATCH PRÉCÉDENT' box displays information for a match on vendredi 17 mars 2023 at 19:00 between Seniors prénationales (SF1) and HANDBALL CLUB CHABEUIL at gymnase municipal. In the center, there is a green button labeled 'Ajouter un match' (Add a match).

Qui sommes-nous ?

Depuis la saison 2011-2012, suite à entente avec le club voisin HBGG, le GGAB Handball gère le pôle handball féminin de Guilherand-Granges.

Le Guilherand-Granges Historique

Equipe Dirigeante



BERTHILLOT Antoine

FERRARI Aurélien

DEROIN Léo

GELLY Valentin

TP1H

GROSJEAN Thomas

Après avoir cliqué sur ce lien il vous faudra entrer les différentes informations nécessaires à la création d'un match qui sont indiquées sur la page où vous êtes :

The screenshot shows a web interface for creating a match. At the top, there's a navigation bar with links for ACCUEIL, ÉQUIPES, MATCHS, PLANNING, and LEO. On the left, there's a sidebar with a logo and sections for Hôte, Gymnase, and Domicile extérieur. The main area is titled "Création d'un match". It has two dropdown menus: "Equipe locale" set to "Loisirs" and "Contre" set to "équipe adverse". Below these are input fields for "Date heure" (date/time) and "Numéro de la semaine" (week number). There are also radio buttons for "Extérieur" and "Domicile". To the right, there's a large watermark featuring a cartoon cat holding a handball and the text "GG AHB GUILHERAND GRANDES ARDECHE HANDBALL". At the bottom is a prominent green "Créer" button.

PS : les numéros de semaine correspondent au *numéro de semaine* du championnat de même que le *numéro de la journée*.

Pour vérifier qu'un match soit bien créé il faut vous rendre sur planning ou sur match et rechercher à la date du match s'il est bien créé.

BERTHILLOT Antoine

FERRARI Aurélien

DEROIN Léo

GELLY Valentin

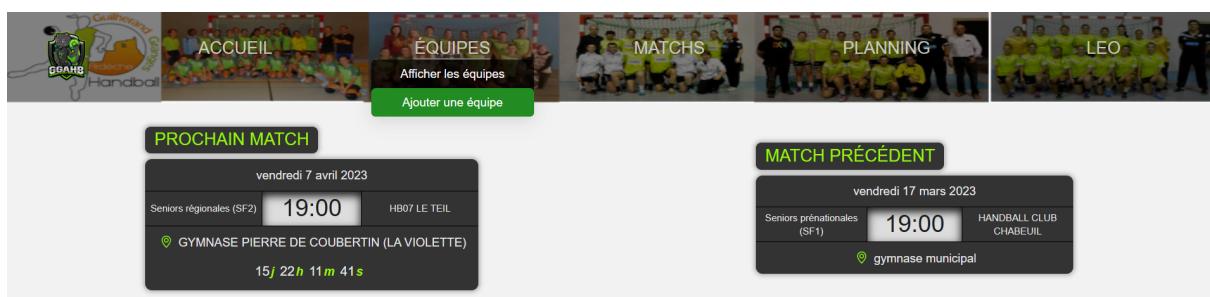
TP1H

GROSJEAN Thomas

d. Création d'une équipe

La création d'équipe ne peut se faire qu'avec le rôle administrateur. Il faut donc suivre l'étape de connexion vue précédemment.

Lorsque vous êtes sur la page d'accueil de l'application, il vous faut cliquer sur le lien suivant :



The screenshot shows the GGAAHB Handball website's main menu at the top with options like ACCUEIL, EQUIPES, MATCHS, PLANNING, and LEO. Below the menu, there are two boxes: 'PROCHAIN MATCH' (Upcoming Match) for vendredi 7 avril 2023 at 19:00 between Seniors régionales (SF2) and HB07 LE TEIL at GYMNASIE PIERRE DE COUBERTIN (LA VIOLETTE), and 'MATCH PRÉCÉDENT' (Previous Match) for vendredi 17 mars 2023 at 19:00 between Seniors prénationales (SF1) and HANDBALL CLUB CHABEUIL at gymnasie municipal.

Qui sommes-nous ?

Depuis la saison 2011-2012, suite à entente avec le club voisin HBGG, le GGAAHB Handball gère le pôle handball féminin de Guilherand-Granges.

Le Guilherand-Granges Ardèche Handball

Avec plus de 180 adhérents, le Guilherand-Granges Ardèche Handball (GGAAHB) privilège la formation des jeunes depuis le minihand (école de hand labellisée) jusqu'aux moins de 18 ans. Depuis la saison ...

Historique

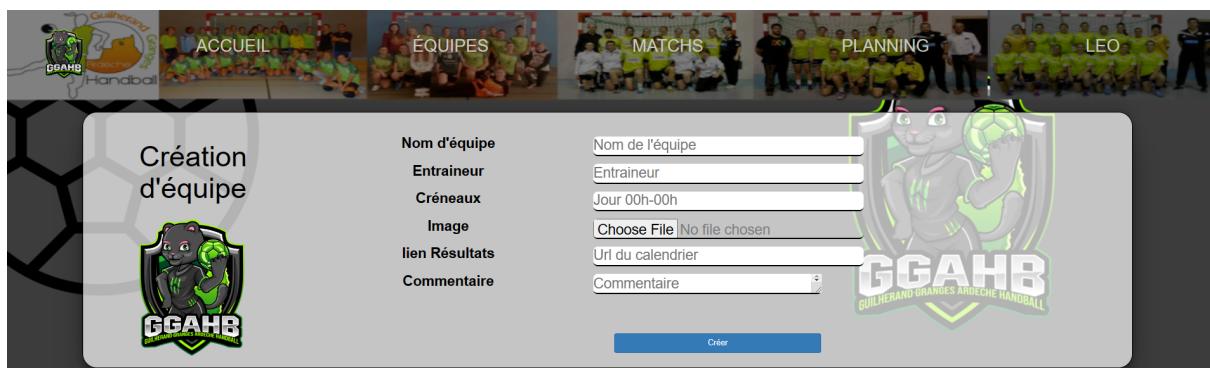
Fondé en 1998 par une poignée de passionnés, la section Handball de l'Amicale Laïque Guilherand-Granges occupe une place privilégiée dans le paysage du Handball régional. Club formateur par excellence, l'AL...

Equipe Dirigeante

Le bureau du club est composé de 13 bénévoles et d'un salarié. Le club est présidé depuis 2018 par Émilien Dome. Vous trouverez ci-dessous l'organigramme administratif et l'organigramme sportif.



Après avoir cliqué sur ce lien, il vous faudra entrer les différentes informations nécessaires à la création d'une équipe qui sont indiquées.



The screenshot shows the 'Création d'équipe' (Create Team) form. It includes fields for Nom d'équipe (Team Name), Entraineur (Coach), Créneaux (Schedules), Image (Image), lien Résultats (Results Link), and Commentaire (Commentary). On the right, there is a logo of a cartoon cat holding a soccer ball, and the GGAAHB logo.

PS : Le lien des résultats correspond à un lien externe à l'application par rapport aux résultats des équipes.

BERTHILLOT Antoine

FERRARI Aurélien

DEROIN Léo

GELLY Valentin

TP1H

GROSJEAN Thomas

Pour vérifier qu'une équipe soit bien créée, il faut vous rendre dans la page avec toutes les équipes et vous pourrez ainsi voir l'équipe que vous avez créée dernièrement.



5. Installation de l'application

a. Hébergement en ligne

Pour installer l'application et la déployer sur un site web, il faut suivre un certain ordre.

Dans un premier temps, il faut configurer un serveur web PHP comme Apache afin d'héberger l'application. Il faut aussi installer PHP ainsi qu'une gestion de base de données. Ici nous utilisons MYSQL.

Dans un second temps, il faut transférer vos fichiers via un client FTP ou en utilisant Git (en clonant l'application).

Puis, il faut configurer les permissions des fichiers afin qu'ils soient accessibles par le serveur web.

Ensuite, il faut installer les dépendances du projet via la commande “composer install” sur le serveur web.

À la suite de cela, il faut configurer les variables d'environnement sur le serveur web.

Bien sûr, il ne faut pas oublier de mettre à jour la base de données et la relier correctement à votre base de données MYSQL en exécutant les migrations nécessaires sur le serveur web.

Une fois que vous avez suivi ces étapes, le projet que nous vous avons remis devrait être en ligne et accessible à partir de votre navigateur web.

b. Hébergement local (pour développement)

Si vous souhaitez juste modifier le code et lancer localement votre serveur, vous pouvez le faire en vous plaçant dans le répertoire du projet et en exécutant la commande suivante : “symfony server:start”. Il ne faut pas oublier que l’application marchera seulement si vous avez configuré la base de données de votre application sur une base de données locale ou distante. Attention à bien la configurer !