|  |
| --- |
|  |
| Rapport de technologies du web |
|  |
|  |
| **Lesur Antoine – Merlin Olivier – Jacquinot Angéline – Gillet Annabelle** |
|  |

|  |
| --- |
|  |

Contents

[Introduction 2](#_Toc451617370)

[Fonctionnement de l’application 2](#_Toc451617371)

[La base de données 2](#_Toc451617372)

[Sa structure 2](#_Toc451617373)

[Sa gestion dans l’application web 2](#_Toc451617374)

[Les entités 3](#_Toc451617375)

[Fonctionnalités de l’application 3](#_Toc451617376)

[L’administration 3](#_Toc451617377)

[L’ajout de personne 3](#_Toc451617378)

[L’ajout de licence 3](#_Toc451617379)

[La gestion des rôles 4](#_Toc451617380)

[La gestion des catégories 4](#_Toc451617381)

[La gestion des certificats médicaux 4](#_Toc451617382)

[Valider les inscriptions 4](#_Toc451617383)

[Les compétitions 4](#_Toc451617384)

[Ajouter une compétition 4](#_Toc451617385)

[Annexes 5](#_Toc451617386)

[Schéma de la base de données 5](#_Toc451617387)

[Exemple de classe mère abstraite d’un manager 5](#_Toc451617388)

[La classe Entity 6](#_Toc451617389)

[Le trait Hydrator 6](#_Toc451617390)

[Use case 7](#_Toc451617391)

[L’ajout de personne 7](#_Toc451617392)

[L’ajout d’adhérent 8](#_Toc451617393)

[La gestion des rôles 8](#_Toc451617394)

[La gestion des catégories 8](#_Toc451617395)

[La gestion des certificats médicaux 8](#_Toc451617396)

[Valider les inscriptions 9](#_Toc451617397)

[Ajouter une compétition 9](#_Toc451617398)

# Introduction

blabla

Fonctionnement de l’application

# La base de données

## Sa structure

La base de données a été pensée pour s’adapter au mieux aux besoins de l’application. Lors de son développement, elle a constamment évolué pour arriver à sa forme actuelle (voir [Schéma de la base de données](#_Annexe_1_:)). Elle possède plusieurs tables permettant de définir les différentes entités :

* La table personne : permet de modéliser une personne, et de retrouver toutes les informations la concernant. Son champ id auto-incrémenté permet son identification.
* La table licence : est liée à la table personne (son champ id\_personne permet de faire ce lien). Elle est identifiée par son numéro (champ num) unique, et son champ activated permet de savoir si la personne correspondant s’est déjà inscrite sur le site ou non.
* La table user : symbolise un utilisateur du site. On retrouve son nom d’utilisateur (username), son mot de passe crypté depuis l’application (password) ainsi que son (ses) rôle(s) sur le site (administrateur, secrétaire, entraîneur et/ou compétiteur).
* La table adherent : représente les compétiteurs du club. On retrouve donc les informations comme leur catégorie ou leur spécialité, ainsi que la validité de leur certificat médical. Comme c’est une personne, on peut lier les deux tables grâce au champ num\_personne.
* La table competition : contient tous les renseignements sur une compétition. Elle est liée à plusieurs tables, permettant ainsi de gérer les inscriptions à une compétition et au transport, ou la participation des bénévoles.
* La table equipage : modélise un équipage inscrit à une compétition (son champ id\_competition permet d’identifier cette compétition). Cette table est également liée à plusieurs autres tables, afin de gérer les compétiteurs prenant part à cet équipage.
* La table adherent\_transport : sert de lien entre une compétition et un adhérent, et l’identifie comme prenant part au transport pour cette compétition.
* La table adherent\_equipage : place un adhérent dans un équipage. Le champ valide permet de savoir si un entraîneur doit valider l’inscription ou non.
* La table adherent\_equipage\_invite : lie un compétiteur à un équipage auquel il a été invité à participer.
* La table accompagnateur\_benevole : permet d’enregistrer un non licencié comme bénévole d’une compétition et de connaître son rôle. Il est lié à une personne grâce au champ id\_personne.
* La table accompagnateur\_officiel : fonctionne de la même manière que la table accompagnateur\_benevole, sauf qu’elle est liée à une licence puisque l’accompagnateur doit faire parti du club.

## Sa gestion dans l’application web

Plusieurs éléments permettent de gérer la base de données dans l’application. Tout d’abord, le fichier PDOFactory.php permet de définir les paramètres de connections à la base de données.

Ensuite, les fichiers Managers.php et Manager.php permettent de gérer les différents managers utilisés pour récupérer les informations souhaitées. Les managers utilisés sont constitués de deux fichiers chacun : un représentant la classe mère abstraite (voir [Exemple de classe mère abstraite d’un manager](#_Annexe_2_:)), et l’autre la classe fille contenant les fonctions utilisant PDO. De cette manière, si la base de données a besoin d’être gérer à l’aide d’un autre outil, créer une autre classe fille suffit et permet de conserver la compatibilité. Ils font le lien entre la base de données et les entités.

On retrouve toujours les fonctions add, modify (gérées par save, sui détermine si l’entité est nouvelle ou non) et delete, qui permettent respectivement d’ajouter, de modifier et de supprimer une entrée dans la base de données. Bien souvent, nous avons une fonction getUnique, permettant de récupérer l’entité en fonction de son id unique. Le reste des fonctions dépend des besoins de l’application web envers chaque table.

Nous pouvons utiliser des managers pour gérer les bénévoles officiels et non licenciés, les compétiteurs, les compétitions, les équipages, les licences, les personnes et les utilisateurs.

# Les entités

Les entités sont des classes représentant un objet utile à l’application. C’est dans ces objets que les managers manipulent les informations. Elles sont toutes des classes filles de la classe Entity (voir [La classe Entity](#_Annexe_3_:)), qui permet de définir l’attribut id (présent dans toutes les entités) et permet d’hydrater la classe grâce au trait Hydrator (voir [Le trait Hydrator](#_Annexe_4_:)). De cette manière, le constructeur n’a pas besoin d’être redéfini à chaque fois, les setters suffisent à l’initialisation de la classe.

De la même manière que les managers, les entités disponibles sont Benevole, BenevoleOfficiel, Competiteur, Competition, Equipage, Licence, Personne et User.

Fonctionnalités de l’application

L’application a été faire pour respecter au maximum le cahier des charges fournis. On retrouve donc cinq rôles qui interagissent avec le site : administrateur, secrétaire, entraîneur, compétiteur et loisir, chacun ayant ses propres fonctions (voir [Use case](#_Use_case)).

# L’administration

## L’ajout de personne

Aspect de l’interface : [L’ajout de personne](#_L’ajout_de_personne).

Cette partie est accessible uniquement pour un administrateur. Elle lui permet d’ajouter une personne dans l’application. Une personne peut évoluer vers deux fonctions : soit elle devient utilisatrice du site en s’inscrivant (il faut alors lui associer sa licence avant qu’elle puisse le faire), soit elle est inscrite par le secrétaire en tant que bénévole non officiel d’une compétition.

## L’ajout de licence

Aspect de l’interface : [L’ajout d’adhérent](#_L’ajout_d’adhérent).

Une fois que la personne a été enregistrée, l’administrateur peut alors la sélectionner dans une liste déroulante, lui attribuer un type de licence (compétiteur, entraineur, secrétaire ou loisir) qui permettra de lui attribuer un rôle sur le site lors de son inscription, ainsi que son numéro de licence. Une fois que cet ajout est fait, la personne peut alors s’inscrire sur le site.

## La gestion des rôles

Aspect de l’interface : [La gestion des rôles](#_La_gestion_des).

Là aussi, seul l’administrateur a accès à cette fonctionnalité. Il peut modifier les rôles attribués à chaque utilisateur (sélectionnable dans une liste déroulant). A chaque fois qu’il change d’utilisateur sélectionné, les rôles qu’il possède sont remplis automatiquement. Ce changement s’effectue grâce à de l’ajax : en réponse au clic sur la liste déroulante, on récupère les rôles de l’utilisateur sélectionné et on les retourne sous un format XML. Ensuite, ce résultat est lu afin de cocher les cases correspondantes.

Si l’administrateur attribue un rôle de compétiteur à un utilisateur qui ne l’avait pas déjà, la table adherent correspondante est créée dans la base de données. Inversement, si le rôle compétiteur est ôté à un utilisateur, la table qui lui correspond est supprimée.

## La gestion des catégories

Aspect de l’interface : [La gestion des catégories](#_La_gestion_des_1).

Si besoin est, le secrétaire peut modifier la catégorie d’un compétiteur. Pour cela, la liste déroulante contient le nom de tous les compétiteurs, et, de la même manière que pour les rôles (en utilisant de l’ajax), en sélectionner un cochera automatiquement sa catégorie actuelle.

## La gestion des certificats médicaux

Aspect de l’interface : [La gestion des certificats médicaux](#_La_gestion_des_2).

Accessible par le secrétaire, cette fonctionnalité permet de valider le certificat médical d’un compétiteur, lui permettant ainsi de s’inscrire aux compétitions. Pour cela, le secrétaire a juste à cliquer sur le bouton « Valider le certificat ».

## Valider les inscriptions

Aspect de l’interface : [Valider les inscriptions](#_Valider_les_inscriptions).

Accessible par l’entraîneur, il peut voir la liste des mineurs qui se sont inscrits à une compétition, et valider cette inscription. A partir de cette page, il peut également voir l’équipage auquel le mineur veut participer, et valider son inscription depuis la liste des participants de cet équipage.

# La connexion et l’inscription

## L’inscription

Aspect de l’interface : [Les étapes de l’inscription](#_Les_étapes_de).

Pour pouvoir s’inscrire, l’utilisateur doit avoir sa licence préalablement enregistrée dans l’application par l’administrateur. Une fois cela fait, l’utilisateur peut créer son compte.

Tout d’abord, il devra entrer son numéro de licence ainsi que sa date de naissance. Si les deux correspondent à la même personne et que la licence n’a pas encore été activée, il passe à la deuxième étape, c'est-à-dire choisir un nom d’utilisateur ainsi qu’un mot de passe. Il y a également un champ pour entrer une seconde fois le mot de passe et ainsi pouvoir limiter le risque de faute de frappe. Si les deux mots de passe correspondent, un compte est créé pour cet utilisateur, avec le rôle que l’administrateur lui a attribué au moment de la création de la licence. Le mot de passe est crypté dans la base de données.

## Connexion

Aspect de l’interface : [La connexion](#_La_connexion).

C’est sur cette interface que l’utilisateur peut se connecter s’il possède déjà un compte. Il lui suffit d’entrer son identifiant et son mot de passe, et s’il y a une correspondance dans la base de données (le mot de passe est crypté avant d’être comparé à celui de la base de données), l’utilisateur sera connecté avec le compte correspondant et pourra accéder aux fonctionnalités de l’application disponibles en fonction de son(ses) rôle(s).

La connexion est également via une fenêtre modale qui apparaît en cliquant sur « Connexion » disponible dans la barre de menu.

# Les compétitions

## Ajouter une compétition

Aspect de l’interface : [Ajouter une compétition](#_Ajouter_une_compétition).

Pour pouvoir ajouter une compétition, l’utilisateur doit être administrateur, secrétaire ou entraîneur. Ensuite, il doit remplir le formulaire présent (les champs météo et type d’hébergement sont optionnels, la météo car elle peut ne pas être connue et l’hébergement car il peut ne pas exister). Si le formulaire est rempli correctement, un clic sur valider enregistrera la compétition.

## La liste des compétitions

Aspect de l’interface : [Liste des compétitions](#_Liste_des_compétitions).

Tous les utilisateurs peuvent accéder à la liste des compétitions, qu’ils peuvent trier par niveau. Les compétitions apparaissent dans l’ordre chronologique inverse. Les boutons de suppression ne sont disponibles que pour les administrateurs et secrétaires. Ils ont également accès au bouton d’ajout, de même que l’entraîneur. En cliquant sur le bouton « Voir cette compétition », les utilisateurs peuvent afficher une vue plus détaillée.

## Vue d’une compétition

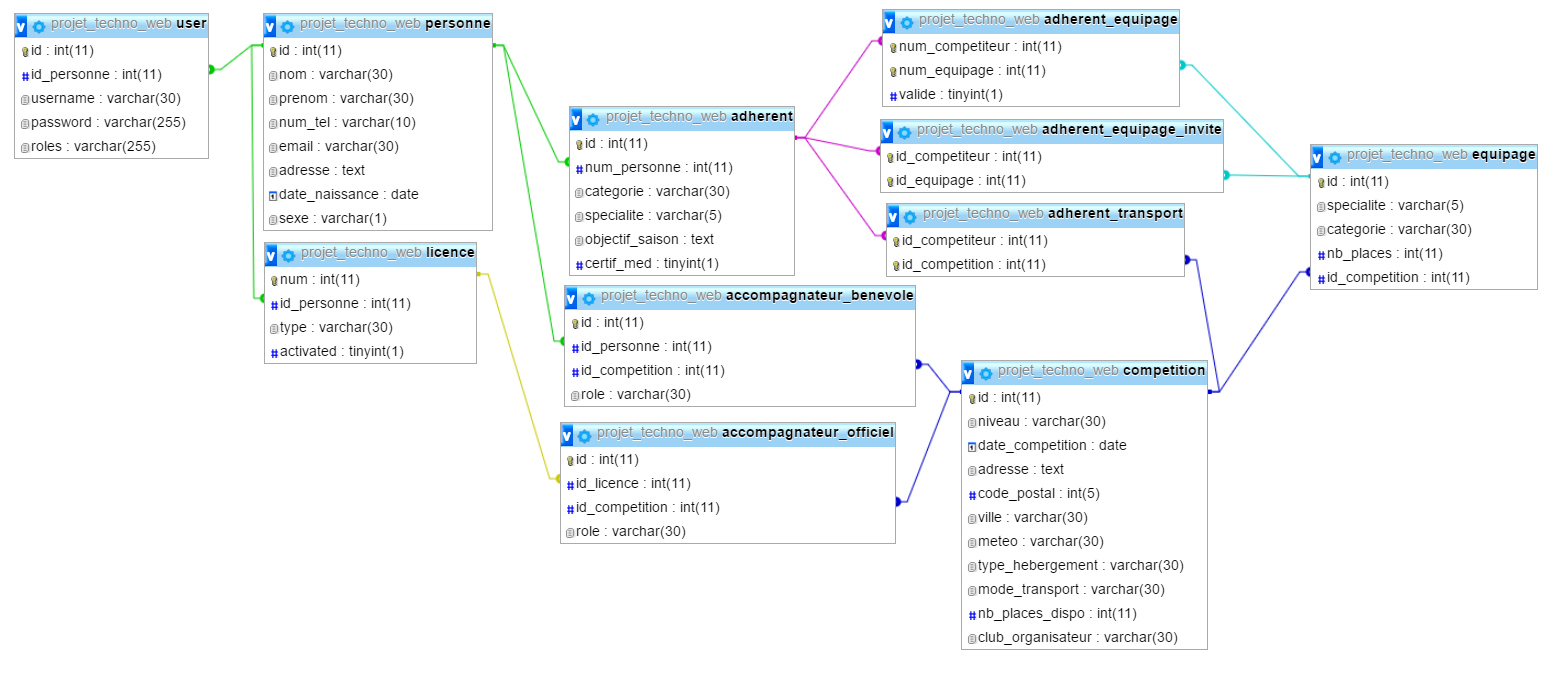
Aspect de l’interface : [Vue d’une compétition](#_Vue_d’une_compétition).

Sur cette page, les fonctionnalités sont différentes en fonction du rôle de l’utilisateur. Tout le monde peut voir les informations de la compétition, les liens cartes et itinéraires redirigent respectivement vers une carte du lieu de la compétition et vers un itinéraire Dijon-lieu de la compétition. Tout le monde a également accès aux boutons « S’inscrire comme bénévole » et « Voir les bénévoles », qui redirigent l’utilisateur vers les pages correspondantes (voir la section « Les bénévoles »). Si l’utilisateur est administrateur ou secrétaire, il pourra également ajouter un bénévole.

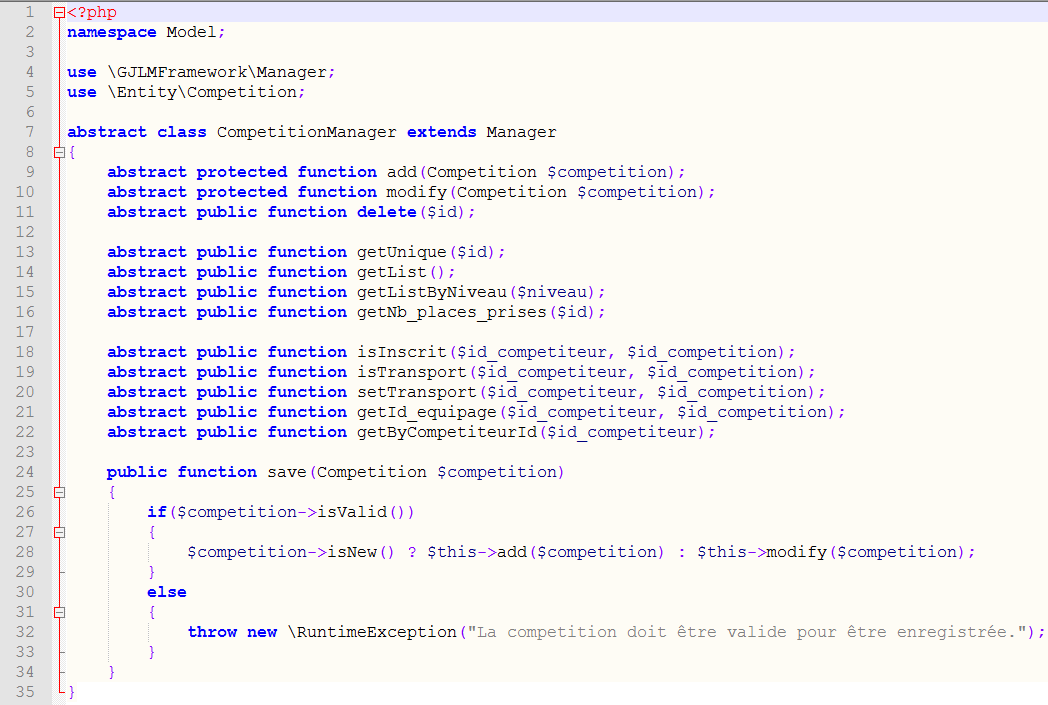
Les compétiteurs ont d’autres possibilités sur cette page. S’ils ne sont pas inscrits à la compétition, ils peuvent créer un équipage si leur certificat médical est valide (ils ont un bouton « Inscrire un équipage », s’ils n’ont pas de certificat, cela leur est notifié). S’ils sont déjà inscrits, ce bouton devient « Voir l’équipage », qui redirige alors sur l’équipage du compétiteur pour cette compétition, et s’il reste des places disponibles pour le transport, ils peuvent s’y inscrire en cliquant sur le bouton « S’inscrire au transport ». Si le compétiteur s’inscrit au transport, le nombre de places disponibles est mis à jour, et le bouton devient « Annuler l’inscription au transport ». Il peut alors se désinscrire s’il le souhaite. S’il n’y a plus de place disponible, l’inscription au transport est impossible et cela est indiqué clairement.

# Annexes

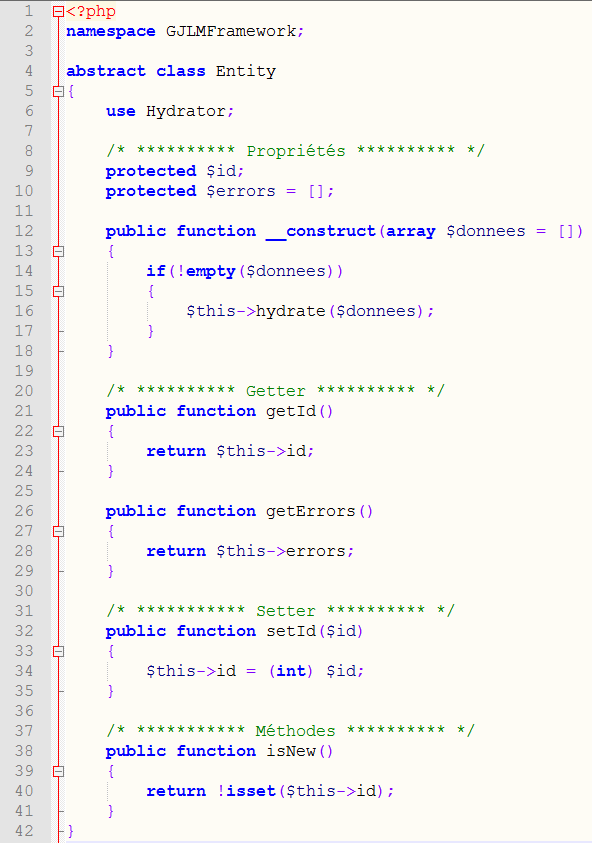
## Schéma de la base de données



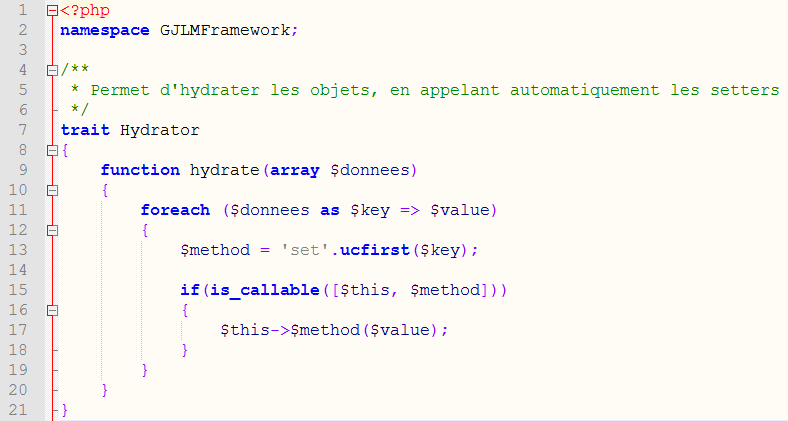
## Exemple de classe mère abstraite d’un manager



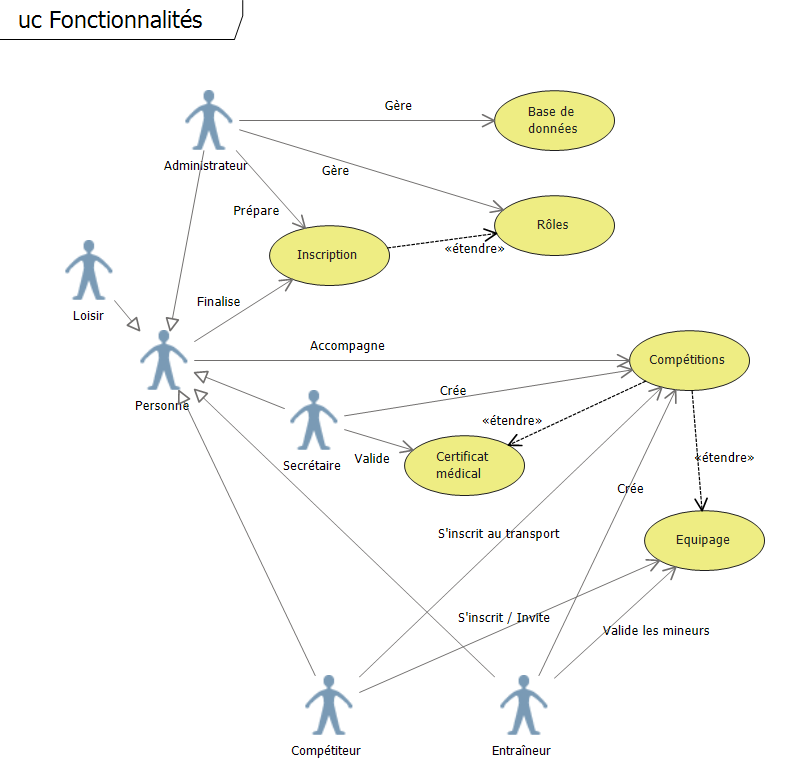
## La classe Entity



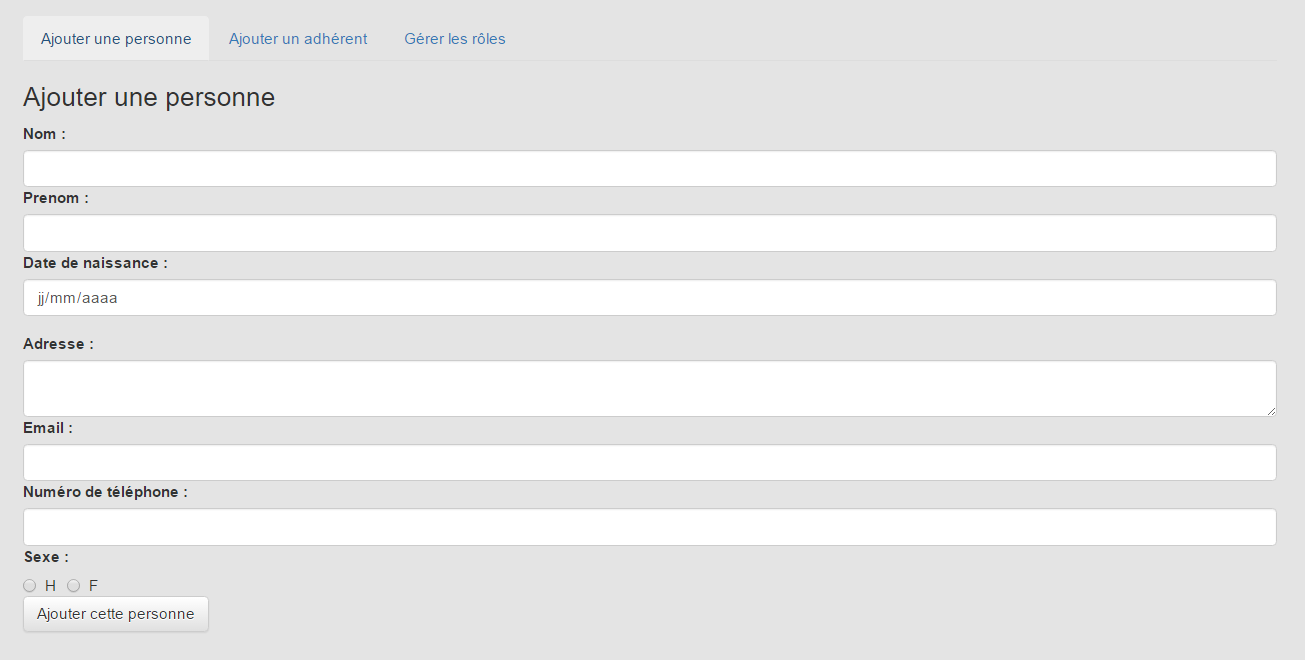
## Le trait Hydrator



## Use case



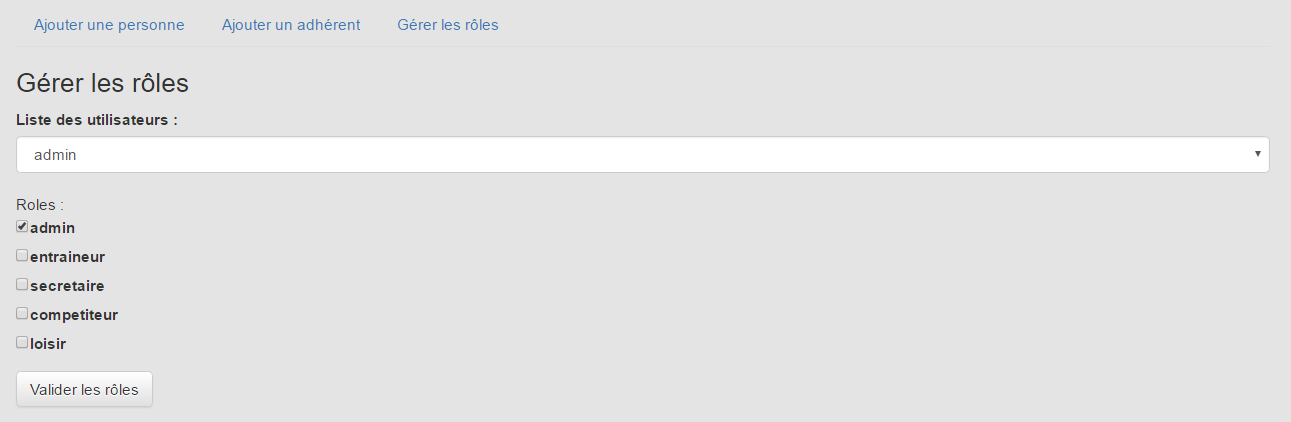
## L’ajout de personne



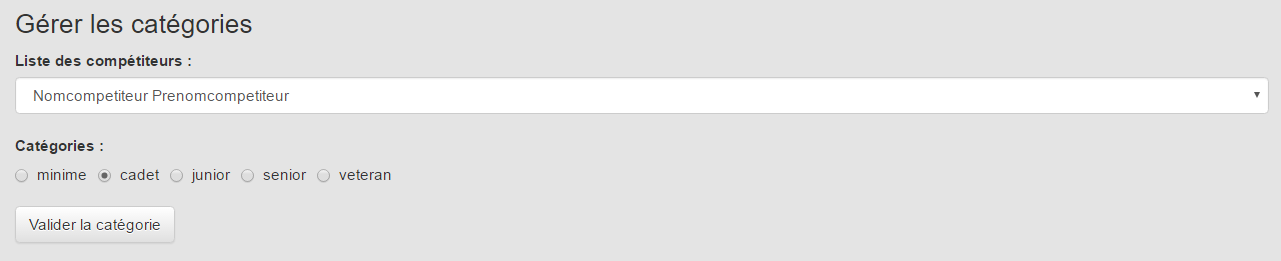
## L’ajout d’adhérent



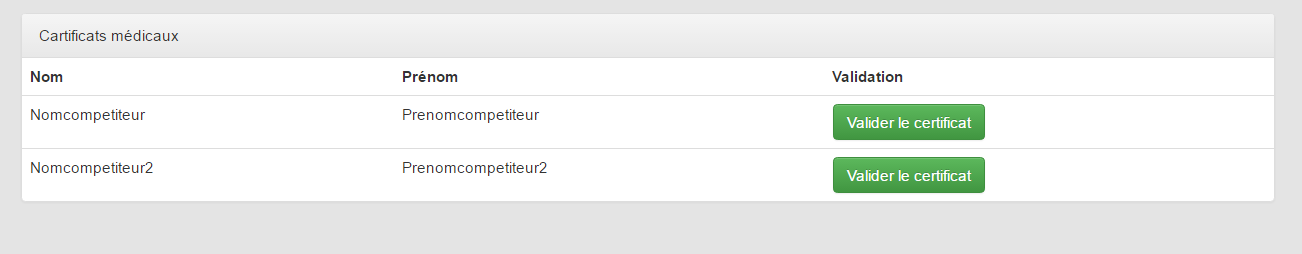
## La gestion des rôles



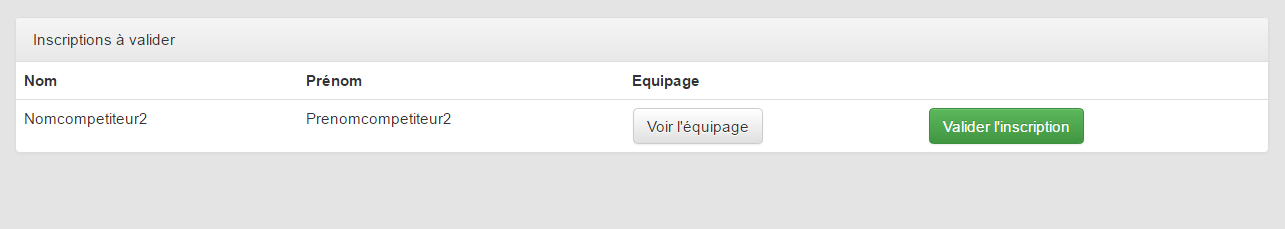
## La gestion des catégories



## La gestion des certificats médicaux



## Valider les inscriptions



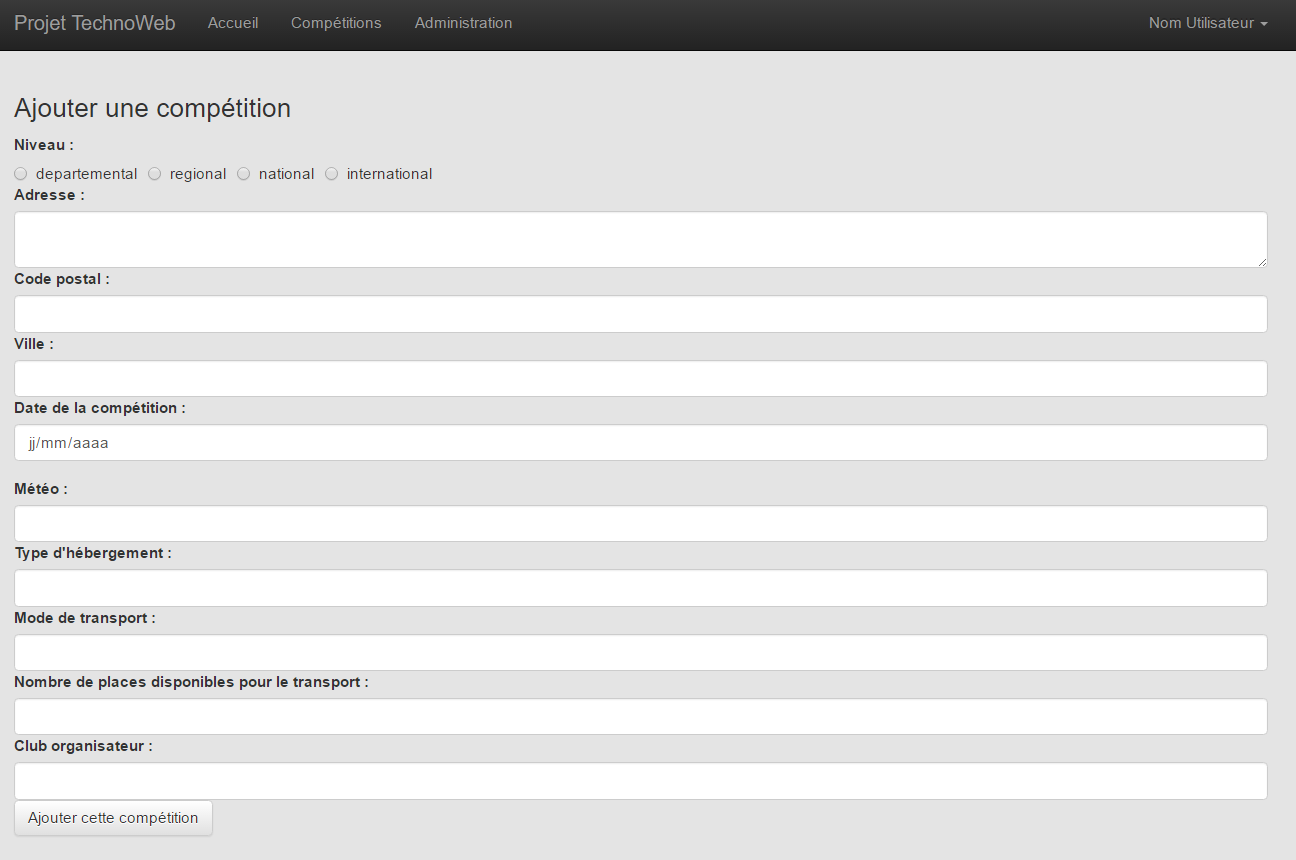
## Les étapes de l’inscription



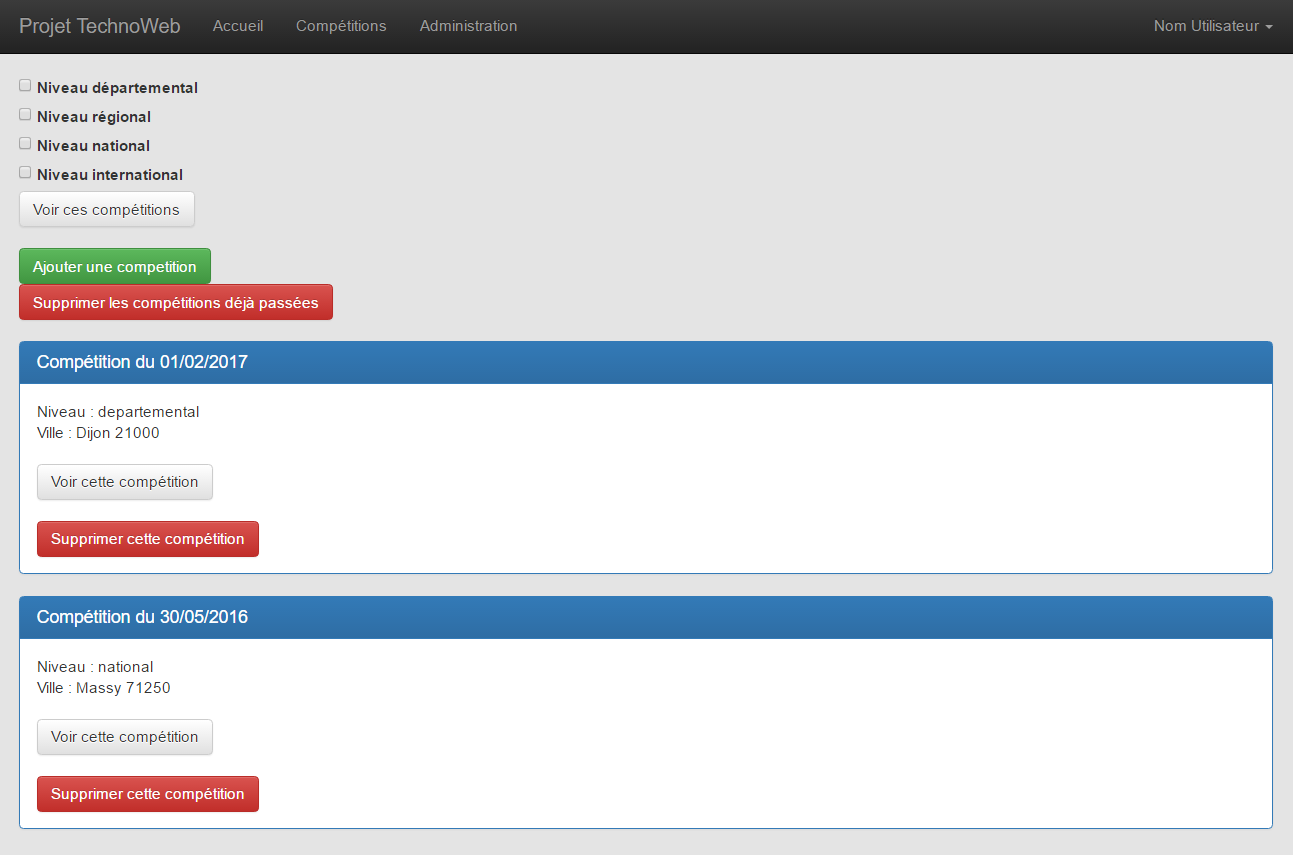
## La connexion



## Ajouter une compétition



## Liste des compétitions



## Vue d’une compétition

