

**Groupe B :**  
CHOUGAR Sarah  
HUC-LHUIILLERY Alexia  
BEJI Wissem  
RMICHE Nabil

## Rapport projet application web



<b>Introduction et principe de l'application</b>	<b>2</b>
<b>Organisation de la base de données</b>	<b>2</b>
<b>Façade</b>	<b>3</b>
<b>Utilisation de JQuery</b>	<b>3</b>
<b>Mise en page</b>	<b>4</b>
<b>Conclusion &amp; Difficultés rencontrées</b>	<b>4</b>

## Introduction et principe de l'application

Nous avons choisi de créer une application de rencontre avec le principe des "matches" de Tinder. Cette application permet d'après un profil, de rechercher les profils potentiellement les plus proches des préférences de son profil.

Dans l'application, il est possible de créer un nouveau profil. Les informations à fournir sont réparties sur 6 pages, une pour chaque catégorie. On donne tout d'abord un pseudo avec un mot de passe pour pouvoir identifier le profil, puis les informations sur l'identité (nom, prénom, âge, sexe, nationalité, langue parlée), les coordonnées (adresse, numéro, profil facebook et instagram), les caractéristiques physiques et morales, puis les caractéristiques physique et morale préférées de la personne afin de trouver les profils correspondants à ses préférences. Le profil peut être affiché, on peut aussi afficher la liste des profils qui correspondent le plus aux préférences du profil connecté, ainsi qu' afficher la liste des profils avec qui le profil à matcher (les profils se sont mutuellement ajoutés dans la section de recherche).

# Organisation de la base de données

Pour la création de la base de données, nous avons créé plusieurs entités :

- Profil
- Identité
- Coordonnées
- Caractéristiques morales
- Caractéristiques physiques
- Préférences

Pour les différentes entités nous avons décidé d'attribuer un identifiant généré automatiquement. Pour gérer les matchs de l'application, nous avons ajouté un attribut matchs dans profil avec une annotation @OneToMany afin que chaque profil puisse avoir plusieurs matchs.

## Façade

Pour la façade on a développée toutes les méthodes de création des entity Beans et enregistrement dans la base de données en respectant les exigences de la méthode JQuery, ainsi les méthodes de création contenaient dans la plupart des cas seulement des em.persist (em étant l'entité manager), ou parfois des em.merge en cas de modifications.

La deuxième partie de la façade était consacré à la fonctionnalité principale du site Tinder qui est le matching, ainsi un algorithme de matching était élaboré, détaillons : on a créé une fonction qui prend un premier profil (de l'utilisateur) et un deuxième profil un autre profil et qui calcule une note de match en se basant sur les préférences de l'utilisateur, en effet plus le profil ciblé sera proche des préférences de l'utilisateur plus sa note sera élevée, ceci était fait et pour la morale et pour la physique, après on construit les listes de recommandations constitué des profils triés selon la note du match ( on aura en vrai listes : une pour les recommandations morales et une pour les recommandations physiques).

## Utilisation de JQuery

Nous avons choisi d'utiliser JQuery pour notre application pour la facilité de la mise en place de l'application. L'application comporte 11 pages, dont la page de connexion ou de lien vers l'inscription, les six pages d'inscriptions permettant de récupérer les informations d'un nouveau profil, la page de profil, celle de recherche et celle d'affichage de la liste des matchs. Le fichier Control.js gère les transferts de données entre le client et le serveur et permet de faire des appels à la façade afin de modifier ou de récupérer des informations de la base de données. Dans ce fichier, chaque page possède sa méthode. Cette méthode permet d'afficher la page concernée, ainsi que de récupérer les informations entrées par l'utilisateur sur la page pour les utiliser dans les appels aux méthodes de la façade. Pour

appeler les méthodes, on utilise l'url qui correspond à la méthode voulue dans la façade, en lui donnant en paramètre les données nécessaires.

## Mise en page

Nous avons décidé d'utiliser html et css afin de réaliser la mise en page de notre application.

The image displays five screenshots of the 'Tinder 2.0' application interface, illustrating the registration process. The background is a solid pink color with faint, larger pink circles.

- Top Left:** The main title 'Tinder 2.0' is at the top. Below it, there's a login section with fields for 'Email' and 'Mot de passe', a 'Se connecter' button, and a link for 'Mot d'avez pas de compte? Inscrivez-vous!'
- Top Right:** A modal titled 'Inscription' with the subtitle 'Informations de connexion'. It contains fields for 'Pseudo' and 'Mot de passe', and a 'SUIVANT' button.
- Middle Left:** A modal titled 'Inscription' with the subtitle 'Informations personnelles'. It includes fields for 'Nom', 'Prénoms', 'Surnom', a gender dropdown (currently 'Homme'), 'Nationalité', 'Age', and a language dropdown (currently 'Anglais'). A 'SUIVANT' button is at the bottom.
- Middle Right:** A modal titled 'Coordonnées' with the subtitle 'Où vous retrouver?'. It has fields for 'Adresse', 'Numéro de téléphone', 'Insta', and 'Facebook'. A 'SUIVANT' button is at the bottom.
- Bottom Left:** A modal titled 'Caractéristiques morales' with the subtitle 'Décrivez-vous!'. It contains several dropdown menus: 'Votre tempérament le plus fort:' (drôle), 'Habituellement vous êtes plutôt:' (casanier), 'La valeur qui vous décrit le plus:' (gentil), 'Votre talent le plus développé:' (art), and 'Vos animaux de compagnie:' (aucun animal de compagnie). A 'SUIVANT' button is at the bottom.

## Conclusion & Difficultés rencontrées

Ainsi , ce projet nous a permis de réaliser les principales fonctionnalités d'une application de rencontre. Il nous a permis de développer nos compétences dans la création d'une base de données et sa manipulation. De plus, il nous a permis d'apprendre à utiliser le langage HTML et CSS pour la mise en page de notre application.

L'utilisation de JQuery a néanmoins engendré quelques complications dans la réalisation de ce projet notamment au niveau des matchs. En effet, afin d'afficher une liste de matchs il a fallu récupérer une URL sous forme de liste qui contenait donc des accolades, caractères non reconnus par jquery. Nous avons essayé d'encoder ce caractère par l'utilisation des méthodes `escape()`, `encodeURIComponent()` et `encodeURIComponent()` mais celles-ci ne supprimaient pas les accolades.