

<https://quizzes.000webhostapp.com/pages/accueil.php>

login joueur : jdupond001

login admin : admin

mdp joueur : monMDPS3cur3

mdp admin : mdpAdmin

RAPPORT PROJET WEB

PROGRAMMATION WEB

BINET COLINE - PERRIER ALBAN

BORDEAUX INP

ENSC 1A - Groupe 1

SOMMAIRE

GLOSSAIRE	3
INTRODUCTION	4
Planning prévisionnel	5
Planning final	5
Répartition des tâches	7
MODÉLISATION	9
Modèle Conceptuel de Données	9
Justification de nos choix	10
Dictionnaire des données	13
Schéma relationnel	16
Maquettes des écrans	16
Maquette Accueil	17
Maquette connexion / inscription	18
Maquettes liste des quizz	19
Maquette Jouer un Questionnaire	21
Maquette Fin de Partie	22
Maquette Modifier un questionnaire	23
Maquette statistiques	24
SITE WEB	25
Architecture du site	25
Arborescence du site	25
Arborescence du projet	26
Justifications de l'arborescence du projet	26
Rôle des fichiers PHP	27
Dossier fragments	27
Dossier Modals	27
Dossier scripts	28
Dossier pages	28
Le javascript et le Jquery	29
Écrans finaux et justifications	30
Page d'accueil	30
Page de connexion / Inscription	31
Page liste des questionnaires	32
Page ajouter un questionnaire	34
Page modifier un questionnaire	36

Page jouer un questionnaire	37
Page de résultats	38
Page du profil	39
PLAN DE TESTS	41
CONCLUSION	43
Difficultés rencontrées	43
Améliorations	43
Implémentées	43
À implémenter	44
ANNEXES	45
Annexe 1 : SCRIPTS SQL	46
Base.sql	46
Structure.sql	47
Content.sql	55
Annexe 2 : PLAN DE TESTS	66
Annexe 3 : CODE	79
Function.php	79
ajouter_questR.php	89
QuestionModal.php	95
QCUModal.php	98

GLOSSAIRE

Pour tout ce projet (et donc l'entièreté de ce rapport), on confondra ou abrégera de nombreux termes, voici une rapide liste :

Quiz = quizz = questionnaire

QuestR : Questionnaire

Nb : Nombre

Coché : Sélectionné

Joué : Réalisé

QCU : Question à choix Unique

QCM : Question à Choix Multiple

V/F : Vrai/Faux

INTRODUCTION

Notre projet consiste en l'élaboration d'une plateforme de quiz disponible en ligne sous la forme d'un site web. Cette plateforme de quiz doit permettre aux joueurs d'effectuer les quiz de leur choix (des quiz de culture ou bien de révision), et aux administrateurs d'en ajouter de nouveaux, d'en modifier ou d'en supprimer.

Un tutoriel du site est accessible depuis la page d'accueil de ce dernier. Il a été rédigé avec dérision dans l'espoir de ne pas le rendre rébarbatif à lire (ni à écrire).

Le site est disponible à l'adresse :

<https://quizzes.000webhostapp.com/pages/accueil.php>

Le code source est disponible à l'adresse :

<https://github.com/aperrier004/Quizzy>

login joueur : jdupond001

mdp joueur : monMDPS3cur3

login admin : admin

mdp admin : mdpAdmin

Planning prévisionnel

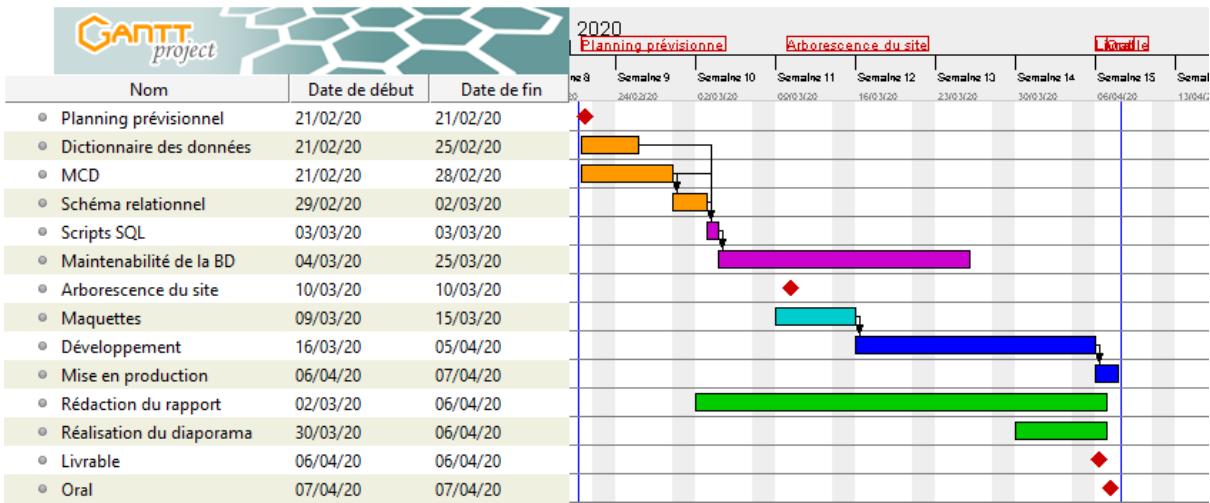


Figure 1 - Planning prévisionnel du projet

En orange, on peut retrouver les tâches liées au travail de la base de données effectué en amont.

En magenta sont représentés les tâches nécessitant du SQL ainsi que des manipulations de PHPMyAdmin.

En cyan se trouve la conception de la structure et l'aspect du site.

En bleu marine, le développement en HTML/CSS, PHP, JS et Jquery.

En vert, les tâches nécessitant une rédaction ou un travail de présentation.

En rouge, les différents jalons correspondant à des points clefs du projet.

Planning final

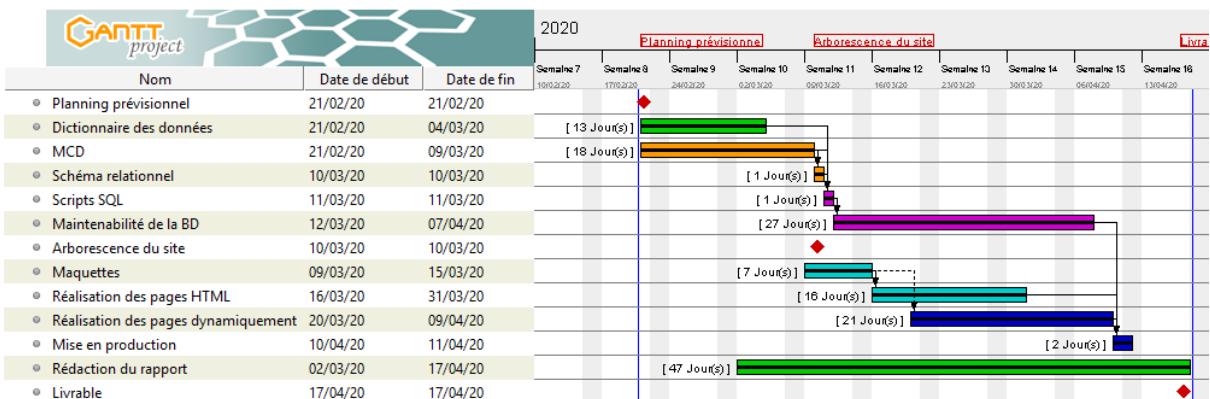


Figure 2 - Planning réel du projet

La date limite de rendu du projet a été repoussée d'une dizaine de jours du fait du confinement, cela s'est traduit par quelque écarts sur notre planning.

L'analyse et la conception de la base de données ont pris plus de temps que prévu car nous avons vraiment voulu pousser sa réflexion en profondeur afin d'être sûrs d'avoir prévu le plus de cas possibles. Cela nous a permis par la suite de ne pratiquement pas avoir à la retoucher. Ainsi, les seules modifications qu'elle a pu subir (durant sa maintenance) furent des ajouts d'attributs ou bien de contraintes ("*ON CASCADE*" par exemple) afin de faciliter l'ajout de nouvelles fonctionnalités, leur maintenance ou leur utilisation.

Concernant la réalisation du code du site web, dans les faits celui-ci s'est naturellement divisé en deux parties. Une partie "HTML/CSS" où l'on a réalisé les structures des pages avec les éléments à la manière d'un site vitrine, puis une partie "PHP/Javascript".

Ce choix nous a permis de ne pas avoir à nous soucier de l'aspect visuel du site lorsque nous nous sommes penchés sur la mise en place des fonctionnalités ou du dynamisme côté client, nous avons ainsi été beaucoup plus efficaces.

Concernant le rapport, sa rédaction devait se faire continuellement, mais si au début nous nous sommes attelés à le tenir à jour selon le travail effectué (différentes justifications et changements), lorsque nous nous sommes penchés de manière étendue sur le développement, nous ne tenions à jour que notre avancement sur le planning. Nous n'avons repris la rédaction du rapport qu'une fois le développement des pages web de notre site bien avancé, c'est-à-dire vers le 31 mars.

Répartition des tâches

La répartition des tâches s'est effectuée naturellement. Ayant l'habitude de travailler ensemble nous connaissons chacun nos forces et faiblesses, de fait chacun a priorisé ce sur quoi il était à l'aise. Ceci nous a permis d'avancer efficacement tout en nous permettant de nous entraider au besoin.

Les tâches sont décrites dans l'ordre chronologique de début de réalisation.

A → Alban | C → Coline

*La case "Qui" décrit la ou les personnes qui ont **principalement** travaillé sur l'aspect du projet décrit dans la case "Quoi". En effet, comme précisé plus tôt, le plus souvent chacun avait sa spécialité, bien qu'il nous soit à de nombreuses reprises arrivée de travailler conjointement pour aller plus vite ou nous débloquer mutuellement.*

1j. = 1 jour

Qui	Quoi	Quand	Durée
A + C	Planning prévisionnel	17/02	1j.
A + C	Conception des données et attributs à utiliser	17/02	1/2j.
A	Rédaction du dictionnaire des données	17/02	3j.
A + C	MCD	17/02	7j.
A	Génération du schéma relationnel + MCD sur Power AMC	29/02	1/2j.
C	Création du diagramme d'activité	24/02	1j.
A	Génération des scripts SQL	03/03	2j.
A	Création des fichiers pour l'arborescence du site ainsi que du site en local (travail avec Live Share sur la version locale de la version de A)	10/03	1/2j.
C	Réalisation des maquettes sous AdobeXD	09/03	7j.
C	Page de connexion / inscription (HTML/CSS)	20/03	1/2j.

C	Page d'accueil (HTML/CSS)	20/03	1/2j.
C	Page de liste des questionnaires (HTML/CSS)	20/03	2j.
C	Page d'ajout d'un questionnaire (HTML/CSS)	20/03	2j.
A	Affichage des derniers quizz ajoutés en BD sur l'accueil (PHP)	20/03	1/2j.
A	Connexion + Inscription (PHP)	20/03	1/2j.
A	Affichage du pseudo lorsque l'utilisateur est connecté (PHP)	20/03	1/2j.
C	Fonction timer (JS)	22/03	3j.
A + C	Suppression questionnaire (PHP + JS + JQUERY)	22/03	2j.
A	Ajout de contraintes ON CASCADE sur PHPMyAdmin (SQL)	22/03	1/2j.
C	Dynamisme sur la sélection du type de question (JS+JQUERY)	23/03	2j.
C	Page pour réaliser un questionnaire (HTML/CSS)	23/03	1j.
C	Page pour l'affichage de la solution du questionnaire + score du joueur (HTML/CSS)	24/03	1/2j.
C	Écriture des règles sur la page d'accueil	24/03	1/2j.
A	Ajout d'un questionnaire en BD (PHP)	24/03	2j.
C	Page de profil et statistiques (HTML/CSS)	31/03	1/2j.
A	Modifier un questionnaire (PHP)	02/04	1j.
A	Affichage du profil et de statistiques (PHP)	11/04	1/2j.
A	Affichage du questionnaire pour le réaliser (PHP)	12/04	3j.
A+C	Affichage de la solution du questionnaire (PHP)	13/04	3j.
A	Affichage de la partie score après réalisation d'un questionnaire (PHP)	13/04	1j.
C	Création du tutoriel (HTML/CSS)	15/04	3j.
A+C	Rédaction rapport		
A	Mise en ligne sur webhost	17/04	1/2j.

MODÉLISATION

Modèle Conceptuel de Données

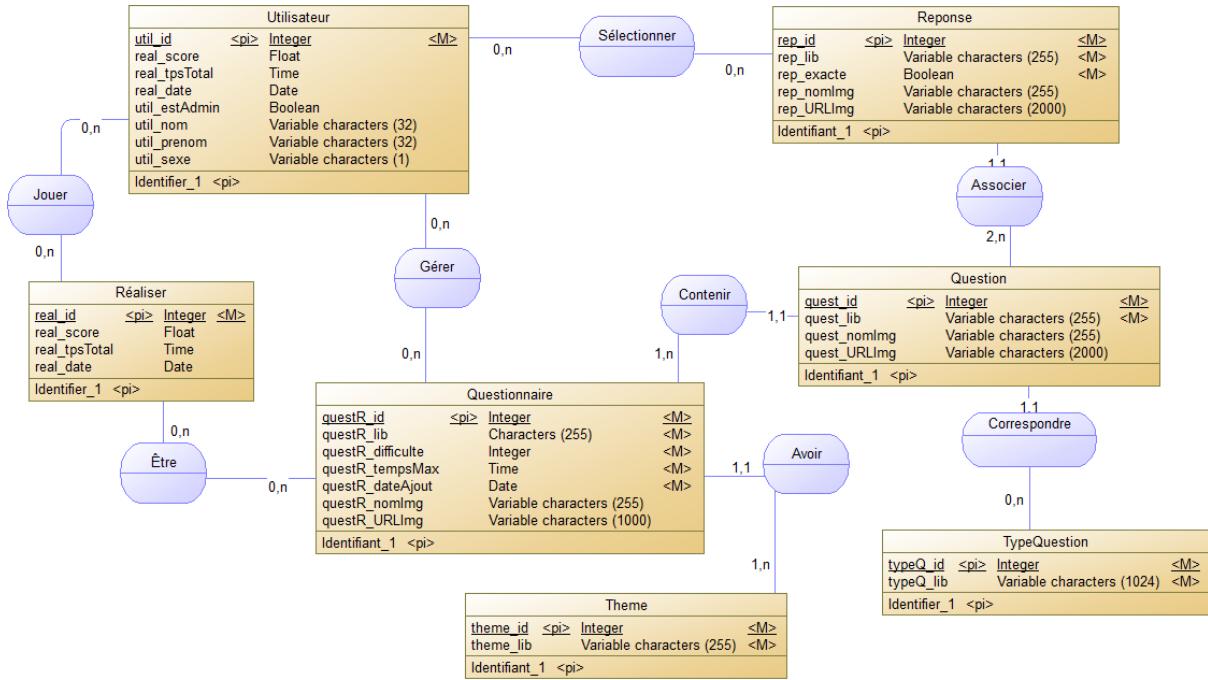


Figure 3 - MCD de la base de données

Notre modèle conceptuel de données regroupe tous nos choix de conception concernant la Base de Données de notre site web (voir figure 3).

Nous avons, après réflexion, considéré que :

- Un utilisateur (s'il est administrateur du moins) peut gérer n questionnaires. Mais un questionnaire n'est géré que par un et un seul administrateur.
- Un joueur peut réaliser (=jouer) n questionnaire, et un questionnaire peut être réalisé par n joueurs.
- À une partie donnée (= réalisation d'un questionnaire par un joueur) sont associés un score et une durée (table *réaliser*).
- Un questionnaire correspond à 1 thème, un thème peut avoir n questionnaires.

- Un questionnaire comprend n questions, une question est propre à 1 questionnaire.
- Une question correspond à un Type de question. (Question à Choix Multiple QCM, Question à Choix Unique QCU ou Vrai/Faux.) À l'inverse, un type de question peut être associé à *plusieurs* questions.
- À une question donnée peuvent correspondre au moins 2 réponses. Une réponse est propre à 1 question.
- Un joueur peut sélectionner n réponses lorsqu'il répond à un questionnaire. Et une réponse peut être sélectionnée par n joueurs.

Justification de nos choix

Durant la modélisation conceptuelle de notre site, nous avons fait face à plusieurs problématiques que nous avons essayées de traiter avec pragmatisme et réalisme.

Notre première réflexion s'est portée sur la gestion des questions et des réponses, qui s'offre à de nombreuses alternatives. En effet, chaque question d'un questionnaire est associée à un nombre variable de réponses. Celles-ci sont elles **propres à une seule et unique question** ou peuvent elles être **réutilisées d'une question à une autre** ? Où (dans quelle table) déterminons-nous qu'une réponse est exacte pour une réponse donnée ?

Notre première idée fut de faire trois tables : une table *Question*, une table *Réponse*, et une table *Questions_Reponses* qui aurait pour clef primaire les deux clefs étrangères *#quest_id* et *#rep_id*. Cette table permettrait d'associer toutes les réponses relatives à une question et de préciser si ladite réponse est juste ou fausse via un champ *rep_exacte*. Cette solution nous semblait pertinente dans la mesure où une réponse aurait pu être utilisée dans plusieurs questions.

L'idée alternative serait de supprimer la supposée table *Questions_Reponses* et de déplacer le champ *rep_exacte* dans la table *Réponse*. Cette hypothèse est plus pertinente dans le cas où une réponse ne peut être associée qu'à une seule et unique question.

Il s'agit de la solution que nous avons choisi, jugeant plus logique et plus pratique de procéder ainsi. (L'inverse aurait demandé de proposer, lors de la création d'une question, la liste de toutes les réponses existantes, potentiellement filtrées par thème, ce qui nous aurait rajouté plus de travail sans être forcément intuitif pour l'utilisateur.)

Une autre question qui s'est posée concerne le nombre de questions présentes dans un questionnaire, et la possibilité de proposer une même question dans plusieurs questionnaires différents. Pour des raisons identiques au cas précédent, nous avons choisi de ne pas permettre de réutiliser une question d'un questionnaire à un autre.

Ensuite, nous nous sommes penché sur le cas des utilisateurs. En effet, deux utilisateurs pourront utiliser le site : les simples joueurs (qui peuvent jouer aux quiz) et les administrateurs (qui pourront gérer les questionnaires.)

Nous pensions initialement faire deux tables, une table *Joueur* et une table *Administrateur* qui hériteraient toutes deux de la table *Utilisateur* de sorte à éviter la redondance d'informations. La difficulté d'utiliser l'héritage en base de données nous a toutefois convaincu d'éviter cette solution. Pour ne pas nous aventurer dans quelque chose de totalement inconnu et au risque de faire des erreurs chronophages, nous avons préféré faire une unique table *Utilisateur* qui disposeraient d'un attribut *util_estAdmin* qui permettrait de nous informer sur les droits de ladite personne (si elle peut gérer des questionnaires ou jouer).

Concernant les cardinalités entre les différentes tables, nous avons hésité à mettre une cardinalité “*1,1*” de l’administrateur aux questionnaires, de sorte que un administrateur ne puisse modifier que les questionnaires qu’il a créés. Ce choix nous aurait permis d’éviter les accès concurrents en base de données puisqu’il aurait rendu impossible que deux utilisateurs différents modifient le même questionnaire au même instant.

Ceci dit, si ce choix nous aurait permis d’éviter des incohérences en base de données, il ne semblait, dans les faits, pas tout à fait pertinent. Il nous semble en effet absurde qu’un administrateur ne puisse modifier que les questionnaires qu’il a créés. Faisant certainement partie d’une équipe, d’un tout, il aurait été en droit de modifier au besoin d’autres questionnaires.

Nous avons donc laissé une cardinalité “*0,n*”, en supposant toutefois que, dans d’autres conditions, il aurait été nécessaire de mettre en place une stratégie permettant d’éviter les accès concurrents (utilisation de Lock par exemple, que nous n’avons pas vu cette année).

Dictionnaire des données

Codes	Significations	Type	Longueur	Exemple
<u>util_id</u>	Identifiant de l'utilisateur	INTEGER	5	1
util_pseudo	Pseudo de l'utilisateur	VARCHAR	32	jdupond001
util_mdp	Mot de Passe de l'utilisateur	VARCHAR	32	monMDPS3cur3
util_email	Email de l'utilisateur	VARCHAR	32	jdupond@gmail.com
util_estAdmin	L'utilisateur est admin ou pas	BOOLEAN	0 si c'est faux, 1 si c'est vrai	0
util_nom	Nom de l'utilisateur	VARCHAR	32	Dupond
util_prenom	Prénom de l'utilisateur	VARCHAR	32	Jean
util_sexe	Sexe de l'utilisateur	VARCHAR	1	M
<u>questR_id</u>	Identifiant du Questionnaire	INTEGER	5	1
questR_lib	Libellé du questionnaire	INTEGER	32	Patronus
questR_desc	Description du questionnaire	VACHAR	255	Ce questionnaire est très difficile, voulez-vous tenter le défi ?
questR_difficulte	Difficulté du questionnaire	INTEGER	2	3
questR_tempsMax	Limite de temps pour réaliser le questionnaire	TIME	hh:mm:ss	00:10:00

questR_nomImg	Nom de l'image	VARCHAR	255	Patronus
questR_URLmg	URL de l'image du questionnaire	VARCHAR	2000	https://www.20ansharrypotter.fr/wp-content/uploads/2019/10/croppped-harry-potter.jpg
questR_dateAjout	Date de l'ajout du questionnaire	DATE	mm/dd/yy yy	03/25/2020
<u>quest_id</u>	Identifiant de la question	INTEGER	5	1
quest_lib	Libellé de la question	VARCHAR	255	Quel est le patronus d'Hermione
quest_nomImg	Nom de l'image	VARCHAR	255	Patronus d'Hermione
quest_URLmg	URL de l'image de la question (s'il y en a une)	VARCHAR	2000	https://static.hitek.fr/img/actualite/2016/09/22/fb_pottermore-patronus-test.jpg
typeQ_id	Identifiant du type de la question	INTEGER	5	1
<u>rep_id</u>	Identifiant de la réponse	INTEGER	5	1
rep_lib	Libellé de la réponse	VARCHAR	255	La loutre
rep_exacte	TRUE si la réponse est vraie FALSE sinon	TINYINT(1)	0 si c'est faux, 1 si c'est vrai	1
rep_nomImg	Nom de l'image	VARCHAR	255	Patronus Loutre

rep_URLImg	URL de l'image de la réponse	VARCHAR	2000	https://i.pinimg.com/originals/07/32/45/073245ba4bd7c925599ef4e8d0947432.jpg
<u>theme_id</u>	Identifiant du thème	INTEGER	5	1
theme_lib	Libellé du thème	VARCHAR	255	Harry Potter
<u>real_id</u>	Identifiant de la réalisation	INTEGER	5	1
real_date	Date de la réalisation d'un questionnaire	DATE	mm/dd/yy yy	04/17/2020
real_score	Pourcentage de bonnes réponses du questionnaire	FLOAT		75
real_tpsTotal	Temps mis par le joueur pour réaliser le questionnaire	TIME	hh:mm:ss	00:02:35
<u>typeQ_id</u>	Identifiant du type de la question	INTEGER	5	1
typeQ_lib	Libellé du type de la question	VARCHAR	255	QCM

Schéma relationnel

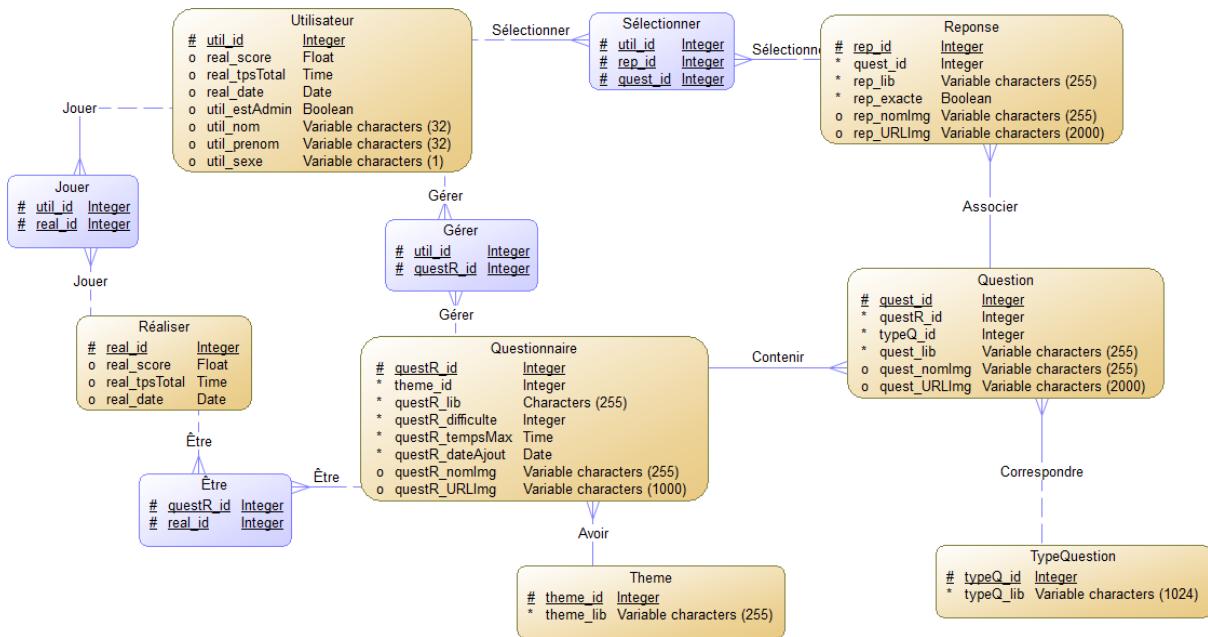
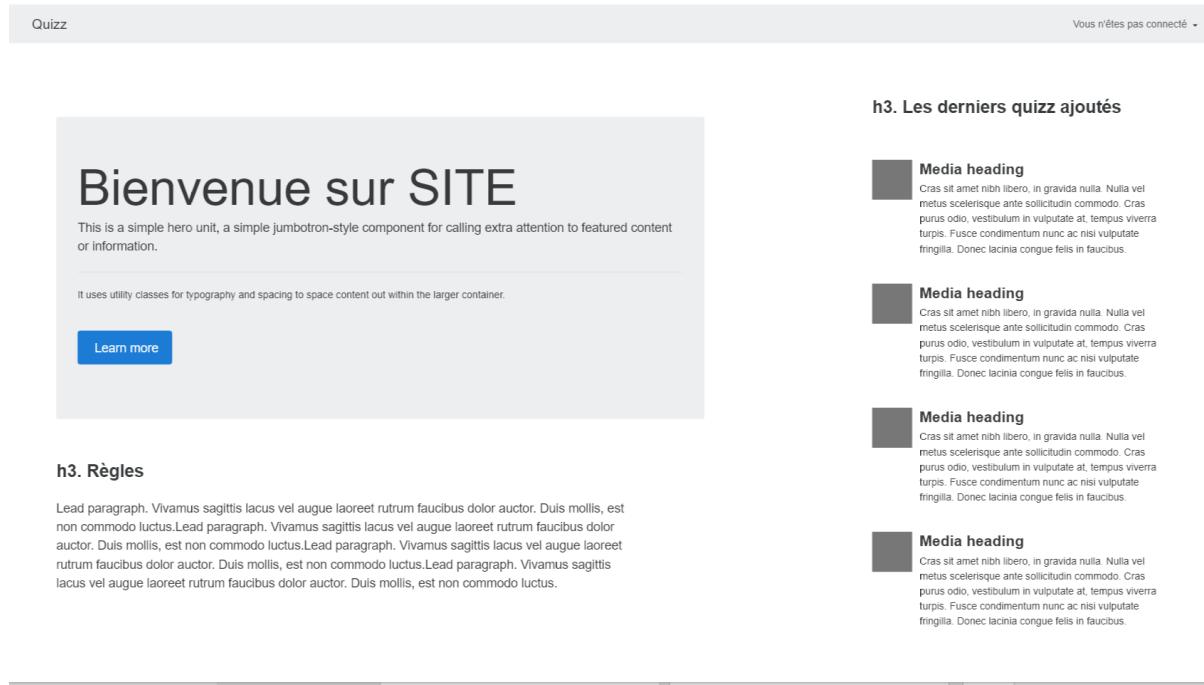


Figure 4 - MLD de la base de données

Maquettes des écrans

Nos maquettes ont été effectuées avec le logiciel gratuit *Adobe XD*, un outil maîtrisé par Coline qui a l'avantage de permettre de concevoir l'ensemble du visuel d'un site - ou d'une application - très rapidement du fait de son caractère très intuitif. Outre ce critère de choix, nous avons également préféré utiliser ce logiciel plutôt qu'*Axure* ou *Wireframe* car il propose des "kits d'interface" gratuits. Il s'agit d'ensembles de composants UI (des titres, des boutons, des blocs, des couleurs, etc déjà produits) qu'il nous a suffit ensuite d'organiser sur la maquette - donc sans avoir à retoucher au design - pour obtenir notre résultat. Puisqu'il nous a été demandé d'utiliser *Bootstrap* pour le développement de notre site web, nous avons donc utilisé un kit d'interface pour *Bootstrap*. Ce kit a été d'autant plus utile que, lors du développement, nous avons facilement pu retrouver les *classes* de *Bootstrap* nécessaires pour reproduire le même visuel.

Maquette Accueil

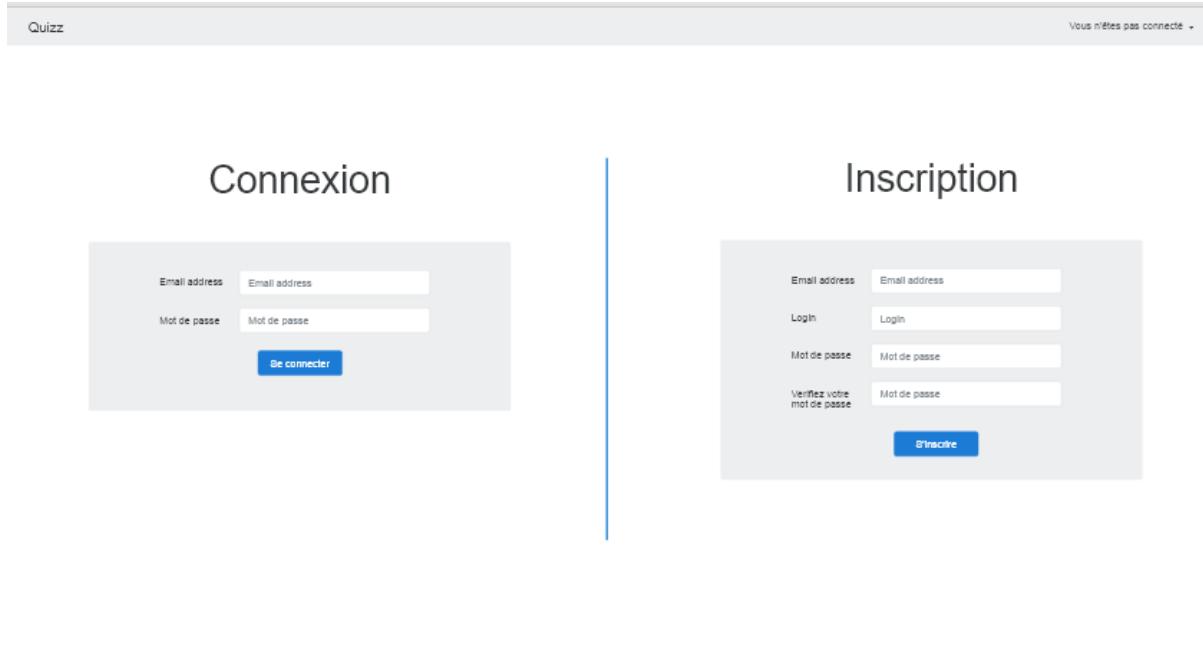


The screenshot shows the homepage layout. At the top left is a navigation bar with the word "Quizz". At the top right is a user status message: "Vous n'êtes pas connecté". The main content area has a large hero unit with a grey background. It features a title "Bienvenue sur SITE" in bold black font, a short descriptive text below it, and a blue "Learn more" button. To the right of the hero unit is a vertical column of four "Media heading" sections, each with a small grey square icon and a title followed by a short text snippet.

Figure 5 - Maquette Accueil (Non connecté)

Il s'agit de la première page du site. Elle présentera une rapide description de ce dernier (bloc gris), les règles propres aux quiz et, sur la droite, une liste de quiz existants qui pourraient intéresser le joueur ou futur joueur. Depuis cette page, un bouton permettra de se connecter (il faudra être connecté pour jouer).

Maquette connexion / inscription



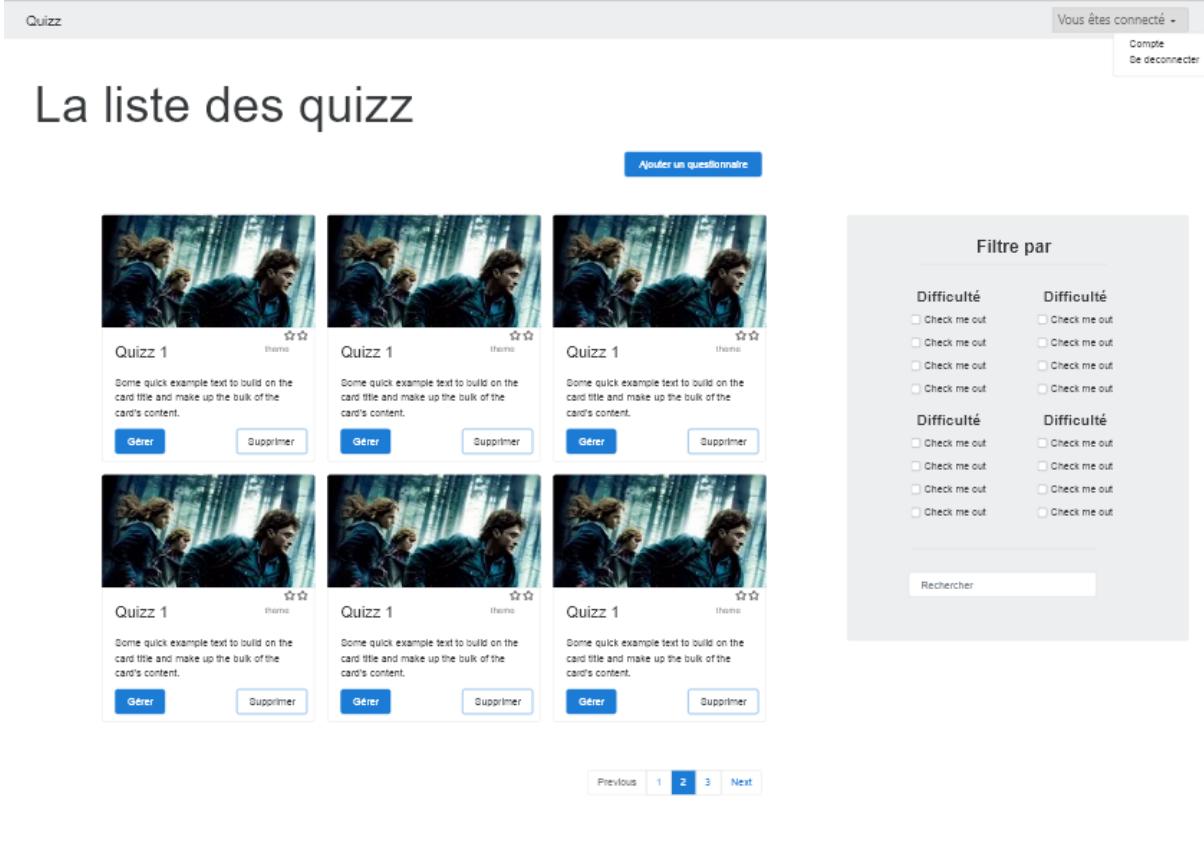
The figure displays a wireframe of a web page interface. At the top left is a header bar with the word "Quizz". At the top right is a status message "Vous n'êtes pas connecté". Below the header, there are two main sections separated by a vertical blue line:

- Connexion**: This section contains two input fields labeled "Email address" and "Mot de passe", each with a placeholder text "Email address" and "Mot de passe" respectively. Below these fields is a blue rectangular button labeled "Se connecter".
- Inscription**: This section contains four input fields arranged in a 2x2 grid. The top row has "Email address" and "Login" fields, both with placeholder text "Email address" and "Login". The bottom row has "Mot de passe" and "Vérifiez votre mot de passe" fields, both with placeholder text "Mot de passe". Below the bottom row is another blue rectangular button labeled "S'inscrire".

Figure 6 - Maquette de Connexion / Inscription

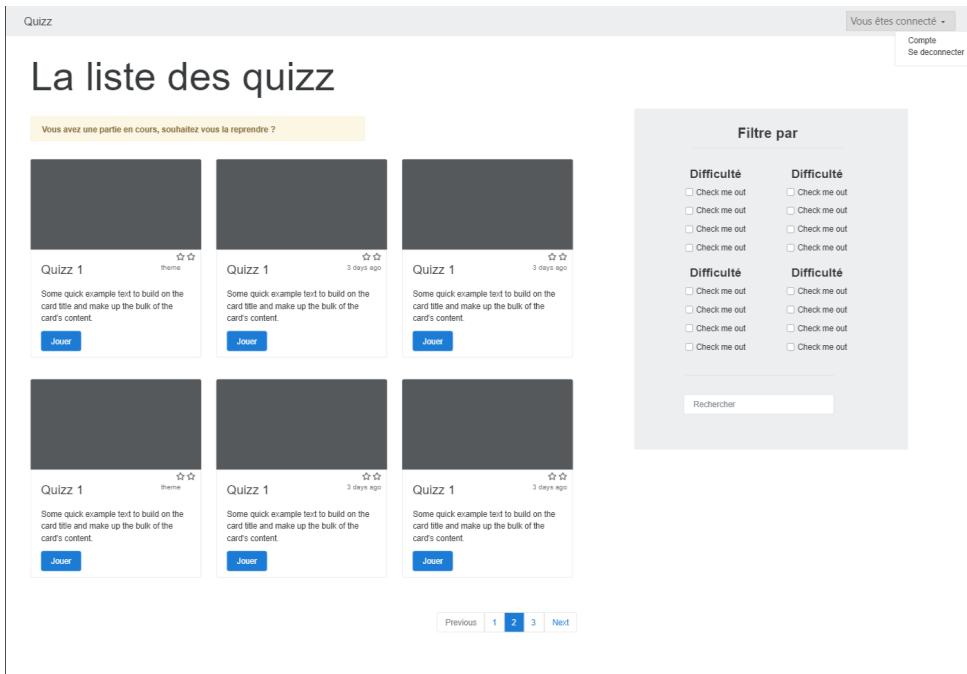
Cette page se divisera en deux parties. Elle proposera, d'un côté, un bloc de connexion, et de l'autre, un bloc d'inscription.

Maquettes liste des quizz



This screenshot shows the administrator's view of the quiz list. At the top right, there are account and connection status buttons. Below the header, the page title "La liste des quizz" is displayed. A blue button "Ajouter un questionnaire" is located at the top right of the main content area. The main content consists of a grid of quiz cards. Each card features a thumbnail image, the quiz title "Quizz 1", its theme, a star rating, and a brief description. Two buttons, "Gérer" and "Supprimer", are positioned below each card. On the right side of the page, there is a sidebar titled "Filtre par" containing two sets of checkboxes for filtering quizzes by difficulty level ("Difficulté"). A search bar labeled "Rechercher" is also present in the sidebar. At the bottom of the page, there is a navigation bar with buttons for "Previous", page numbers (1, 2, 3), and "Next".

Figure 7 - Maquette liste des quiz (Administrateur)



This screenshot shows the player's view of the quiz list. It has a similar structure to Figure 7, with the administrator's header and sidebar. The main content area displays a grid of quiz cards. Each card includes a thumbnail, the quiz title "Quizz 1", its theme, a star rating, and a brief description. A single "Jouer" button is located below each card. The sidebar on the right contains two sets of checkboxes for filtering quizzes by difficulty level. A search bar labeled "Rechercher" is also in the sidebar. Navigation buttons for "Previous", page numbers (1, 2, 3), and "Next" are at the bottom.

Figure 8 - Maquette liste des quiz (Joueur)

Une fois connecté, administrateur comme joueur auront accès à la liste des questionnaires existants.

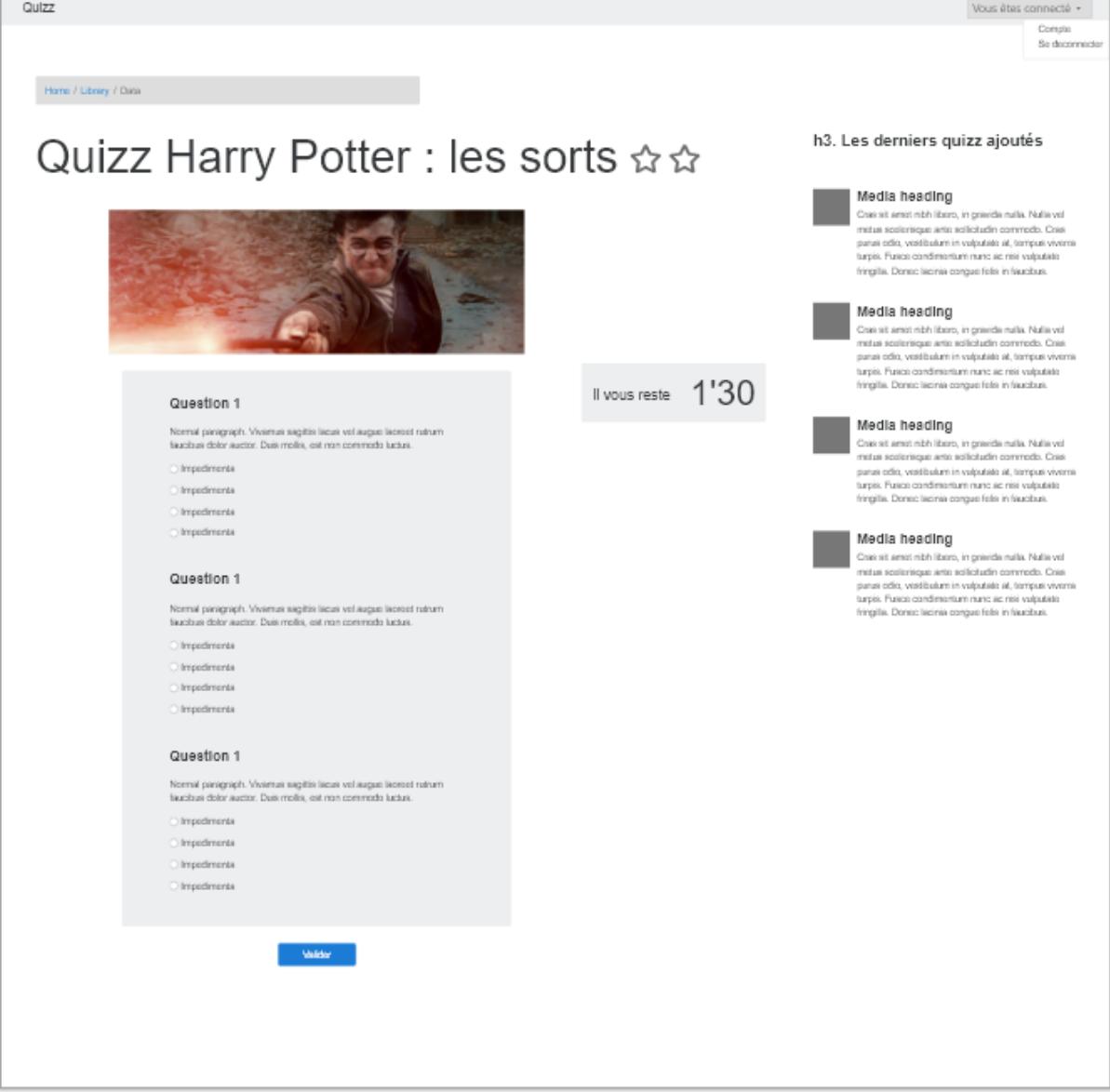
Les administrateurs auront la possibilité de **gérer** ou de **supprimer** un questionnaire, ainsi que d'un **créer de nouveaux**.

Les joueurs pourront uniquement **jouer** aux quiz.

Dans le cas où ils auraient une partie en cours, un message leur rappellerait, en proposant de finir la dite partie (figure 8).

Tous deux auront la possibilité de trier les quiz par thème ou par difficulté.

Maquette Jouer un Questionnaire



The maquette displays a quiz interface for "Quizz Harry Potter : les sorts". The top navigation bar includes "Quizz", "Vous êtes connecté", "Compte", and "Se déconnecter". Below the navigation is a breadcrumb trail: "Home / Library / Quizz". The main title "Quizz Harry Potter : les sorts ☆☆" is centered above a large image of Harry Potter.

Left Column (Questions):

- Question 1:** A normal paragraph followed by four radio button options: "Impédimenta", "Impédimenta", "Impédimenta", and "Impédimenta".
- Question 1:** A normal paragraph followed by four radio button options: "Impédimenta", "Impédimenta", "Impédimenta", and "Impédimenta".
- Question 1:** A normal paragraph followed by four radio button options: "Impédimenta", "Impédimenta", "Impédimenta", and "Impédimenta".

Right Column (Timer and Recent Quizzes):

- Il vous reste 1'30** (Time remaining)
- h3. Les derniers quizz ajoutés**
- Media heading**: A placeholder for a media item with a sample text.
- Media heading**: Another placeholder for a media item with a sample text.
- Media heading**: A third placeholder for a media item with a sample text.
- Media heading**: A fourth placeholder for a media item with a sample text.

Bottom Center: A blue "Valider" button.

Figure 9 - Maquette joueur : Effectuer un questionnaire

Les joueurs auront la possibilité de jouer aux quizz. La page de jeu se présentera sous cette forme :

Du côté gauche apparaîtra la liste de questions du quizz. Dans le cas où le dit questionnaire devra être effectué dans un délai précis, une boîte avec un minuteur flottera sur le côté.

À droite, la liste des autres questionnaires possibles sera présente pour inviter le joueur à en faire d'autres une fois celui-ci terminé.

Maquette Fin de Partie

Quizz

Vous êtes connecté ▾
Compte Se déconnecter

Home / Library / Data

Quizz Harry Potter : les sorts ☆☆



15% de bonnes réponses
"Pas de quoi pousser mémé dans les orties"

Récapitulatif

Durée :	3 minutes
Nombre d'erreur :	15

Meilleur joueur : Joueur

Durée :	3 minutes
Nombre d'erreur :	15

h3. Les derniers quizz ajoutés

Media heading

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis. Fusce condimentum nunc ac nisi vulputate fringilla. Donec lacinia congue felis in faucibus.

Media heading

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis. Fusce condimentum nunc ac nisi vulputate fringilla. Donec lacinia congue felis in faucibus.

Media heading

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis. Fusce condimentum nunc ac nisi vulputate fringilla. Donec lacinia congue felis in faucibus.

Media heading

Cras sit amet nibh libero, in gravida nulla. Nulla vel metus scelerisque ante sollicitudin commodo. Cras purus odio, vestibulum in vulputate at, tempus viverra turpis. Fusce condimentum nunc ac nisi vulputate fringilla. Donec lacinia congue felis in faucibus.

Figure 10 - Maquette joueur : score fin de partie

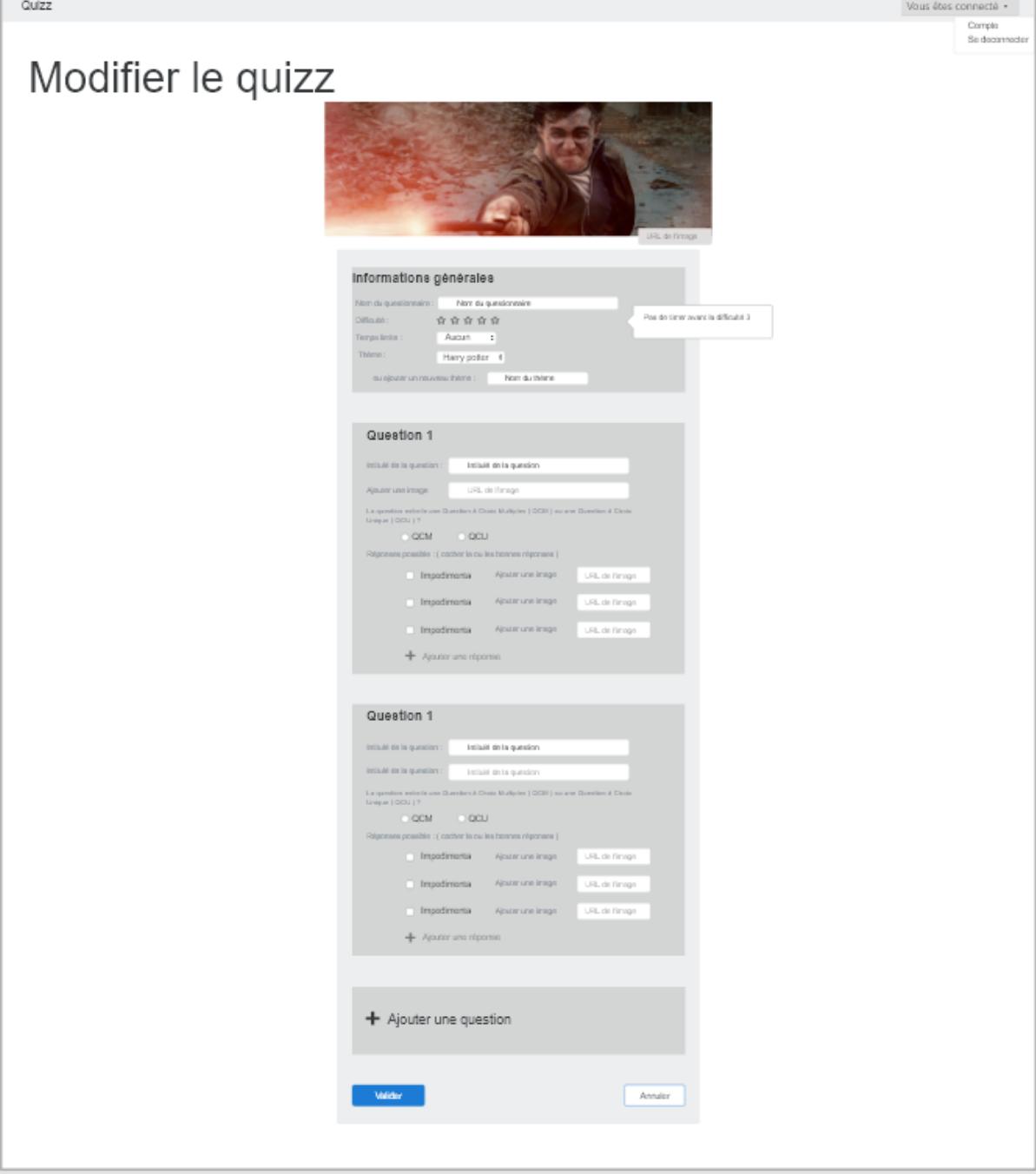
Une fois une partie terminée, le joueur pourra visualiser un récapitulatif de son score (pourcentage de réussite, temps) en le comparant avec le meilleur score comptabilisé à ce jour, tous joueurs confondus.

Il pourra ensuite, plus bas, découvrir les réponses du questionnaire, en visualisant ses bonnes et ses mauvaises réponses.

BINET - PERRIER 1A G1

22

Maquette Modifier un questionnaire



Informations générales

Nom du questionnaire : Nom du questionnaire
 Difficulté : ★ ★ ★ ★
 Temps limite : Aucun
 Thème : Harry potter
 ou ajouter un nouveau thème : Nom du thème

Question 1

Intitulé de la question : Intitulé de la question
 URL de l'image

La question associe avec Question à Choix Unique (QCU) ou avec Question à Choix Unique (QCM) ?
 QCM QCU

Réponses possibles : (cocher la ou les bonnes réponses)

- Impedimentia URL de l'image
- Impedimentia URL de l'image
- Impedimentia URL de l'image

+ Ajouter une réponse

Question 1

Intitulé de la question : Intitulé de la question
 Intitulé de la question : Intitulé de la question

La question associe avec Question à Choix Unique (QCU) ou avec Question à Choix Unique (QCM) ?
 QCM QCU

Réponses possibles : (cocher la ou les bonnes réponses)

- Impedimentia URL de l'image
- Impedimentia URL de l'image
- Impedimentia URL de l'image

+ Ajouter une réponse

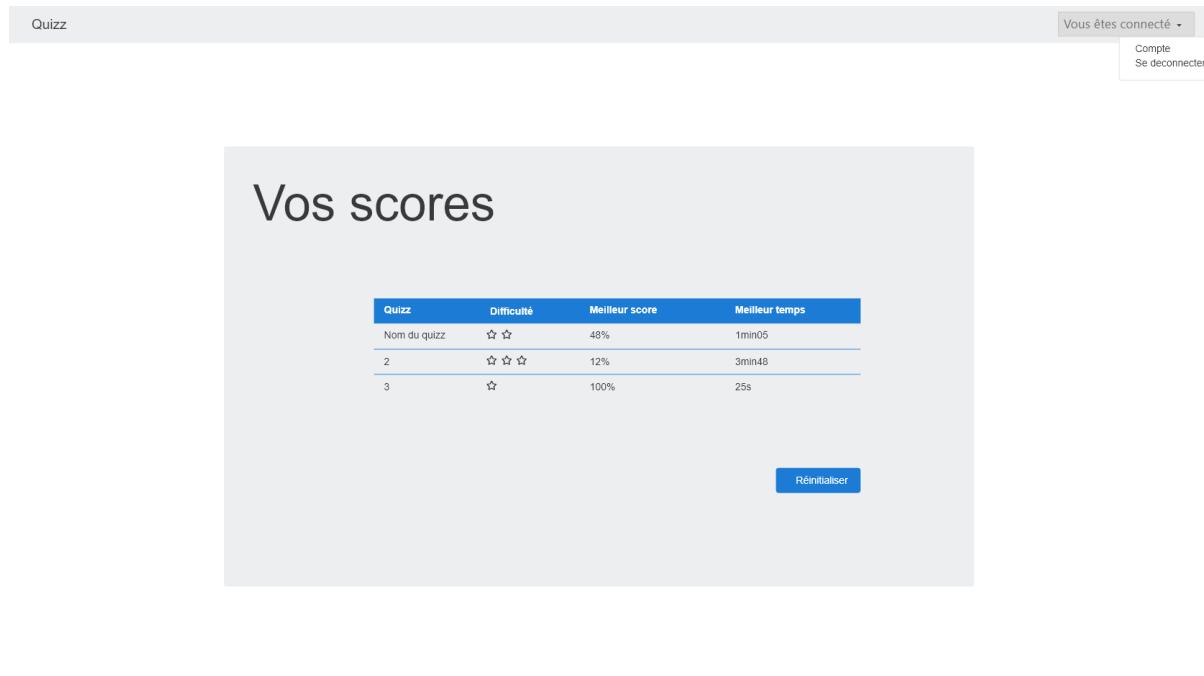
Ajouter une question

Valider **Annuler**

Figure 11 - Maquette administrateur : Créer ou modifier un questionnaire

Un administrateur aura la possibilité de modifier un questionnaire (ajouter, modifier ou supprimer des questions ou des réponses). En appuyant sur les libellés avec des “+”, de nouveaux blocs apparaîtront dynamiquement (soit un nouveau bloc pour une nouvelle question, soit une nouvelle réponse).

Maquette statistiques



Vos scores

Quizz	Difficulté	Meilleur score	Meilleur temps
Nom du quizz	☆ ☆	48%	1min05
2	☆ ☆ ☆	12%	3min48
3	☆	100%	25s

[Réinitialiser](#)

Figure 12 - Maquette joueur : score

Depuis son profil (accessible depuis la barre de navigation) un joueur pourra consulter l'ensemble de ses performances, tous questionnaires confondus. Il aura également la possibilité de réinitialiser ses scores.

SITE WEB

Architecture du site

Arborescence du site

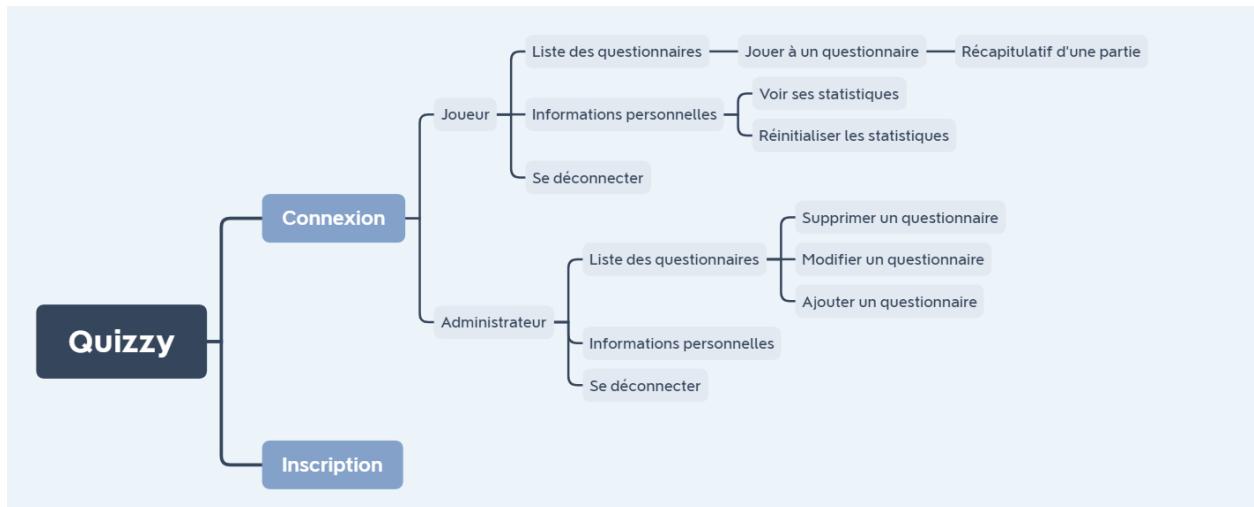


Figure 13 - Arborescence du site web

Comme vu lors de la conception de la base de données, nous avons choisi de différencier les administrateurs et les joueurs pour pouvoir leur présenter les fonctionnalités et les accès adéquats.

Comme déjà dit précédemment, au contraire du joueur, l'administrateur ne peut pas jouer à un quiz, mais il peut en créer, en ajouter ou en supprimer. Le joueur, en plus de pouvoir jouer une partie, peut également comparer son score au meilleur score existant et consulter les statistiques relatives à son compte (ce qui lui permettra de voir

Arborescence du projet

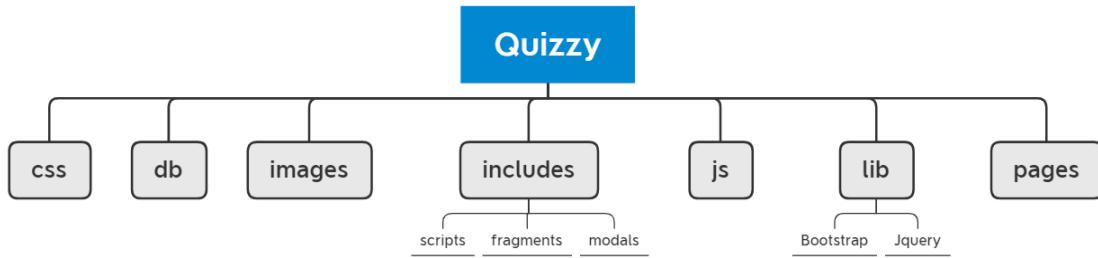


Figure 14 - Arborescence du projet

Justifications de l'arborescence du projet

Dans l'optique de faciliter la maintenance, le développement du site Quizzy a été répartis en plusieurs dossiers et sous dossiers en fonction des rôles ou des langages des fichiers.

- Le dossier *css* contient les feuilles de style du projet.
- Le dossier *db* contient les scripts SQL relatifs au projet (création des tables et ajouts de données).
- Le dossier *image*
- Le dossier *includes* contient les scripts et les fichiers régulièrement demandés par les fichiers principaux. Il se compose de trois sous dossiers.
 - Le dossier *scripts* regroupe les fichiers contenant les fonctions php nécessaires au fonctionnement des diverses fonctionnalités du site.
 - Le dossier *fragments* contient les différents “fragments” de code communs à toutes les pages du site (barre de navigation, head et footer).

- le dossier *modals* comprend les blocs de codes réutilisés dans plusieurs pages (boîtes de dialogue, bloc d'affichage de questions ou de réponses).
- Le dossier *js* contient les fichiers écrits en javascript (ou jquery) nous permettant de gérer le dynamisme des pages côté client.
- Le dossier *lib* comprend les différents imports de librairies externes (en l'occurrence, librairies Bootstrap et Jquery).
- Le dossier *pages* comprend tous les fichiers php relatifs au visuel des pages de notre site.

Rôle des fichiers PHP

Chaque fichier possède un lien hypertexte cliquable qui vous amènera à son code sur un dépôt Github libre d'accès.

Dossier fragments

[alert.php](#) : Permet d'insérer une zone d'alerte sur la page

[footer.php](#) : Permet d'afficher un footer sur la page

[head.php](#) : Permet d'afficher un head sur la page

[header.php](#) : Permet d'afficher un header sur la page

Dossier Modals

[choixDifficulteModal.php](#) : Permet d'afficher une fenêtre de dialogue pour choisir la difficulté du questionnaire qui va être créé

[jouerQuestionModal.php](#) : Permet d'afficher la question et la réponse lorsque l'utilisateur veut jouer

[QCMModal.php](#) : Permet d'afficher une création d'une question de type QCM

[QCUModal.php](#) : Permet d'afficher une création d'une question de type QCU

[questionModal.php](#) : Permet d'afficher un création d'une question

[QVFModal.php](#) : Permet d'afficher une création d'une question de type VF

[reinitModal.php](#) : Permet d'afficher une fenêtre de dialogue afin de confirmer la réinitialisation des scores

[suprModal.php](#) : Permet d'afficher une fenêtre de dialogue afin de confirmer la suppression d'un questionnaire

Dossier scripts

[scripts.php](#) : Permet d'insérer tous les scripts JS nécessaires au fonctionnement

[functions.php](#) : Recense toutes les fonctions PHP utiles au site (**LE** fichier à consulté)

Dossier pages

[accueil.php](#) : Page d'accueil du site

[ajouter_questR.php](#) : Page d'ajout d'un questionnaire

[liste_questR.php](#) : Page affichant tous les questionnaires présents en BD

[login.php](#) : Page de connexion et d'inscription du site

[logout.php](#) : Permet de se déconnecter

[modifier_questR.php](#) : Page de modification d'un questionnaire

[profil.php](#) : Page de profil utilisateur où l'on peut retrouver toutes ses informations ainsi que ses statistiques (si joueur)

[questR.php](#) : Page d'affichage du questionnaire afin de pouvoir y jouer notamment

[solute_quest.php](#) : Page d'affichage du score et de la correction du questionnaire

[tutoriel.php](#) : Page de tutoriel du site

Le javascript et le Jquery

Nous avons à plusieurs reprises utilisé du javascript et du Jquery dans notre site.

Ce choix s'explique d'une part par notre désir de proposer des fonctionnalités dynamiques, notamment du côté administrateur où nous voulions que la création, la modification ou la suppression soit intuitives ; et d'une autre part car nous jugions plus simple d'en développer certaines ainsi.

Nous avons donc utilisé ces langages dans 5 cas :

- Pour la mise en place et l'affichage du minuteur. En effet, certains questionnaires doivent s'effectuer en un temps limité. Pour ne pas prendre au dépourvu le joueur en coupant court à sa partie sans prévenir, nous avons préféré faire en sorte qu'il puisse vérifier en un coup d'œil le temps qu'il lui reste. Ce qui nous a été permis grâce à une fonction proposée en ligne en JavaScript.
- Pour l'affichage de boîtes de dialogues : au clic d'un bouton, la boîte de dialogue apparaît (ajouter questionnaire ou le supprimer, réinitialiser ses statistiques).
- Pour récupérer l'identifiant du questionnaire à supprimer.
- Pour le choix du type d'une question dans l'ajout ou la modification d'un questionnaire. En effet, comme déjà dit, une question peut être de 3 formats : QCU, QCM ou vrai/faux. Les réponses sont donc différentes selon le format (avec des radio button, des checkbox, ou alors uniquement 2 réponses : Vrai ou Faux). Le Jquery nous a permis d'afficher les réponses associées au type de question demandé par l'utilisateur.

Il nous a également permis de gérer dynamiquement les attributs “*required*” des champs jugés obligatoires : mettre le “*required*” sur les intitulés de questions du bloc de réponses QCU si l'utilisateur choisi

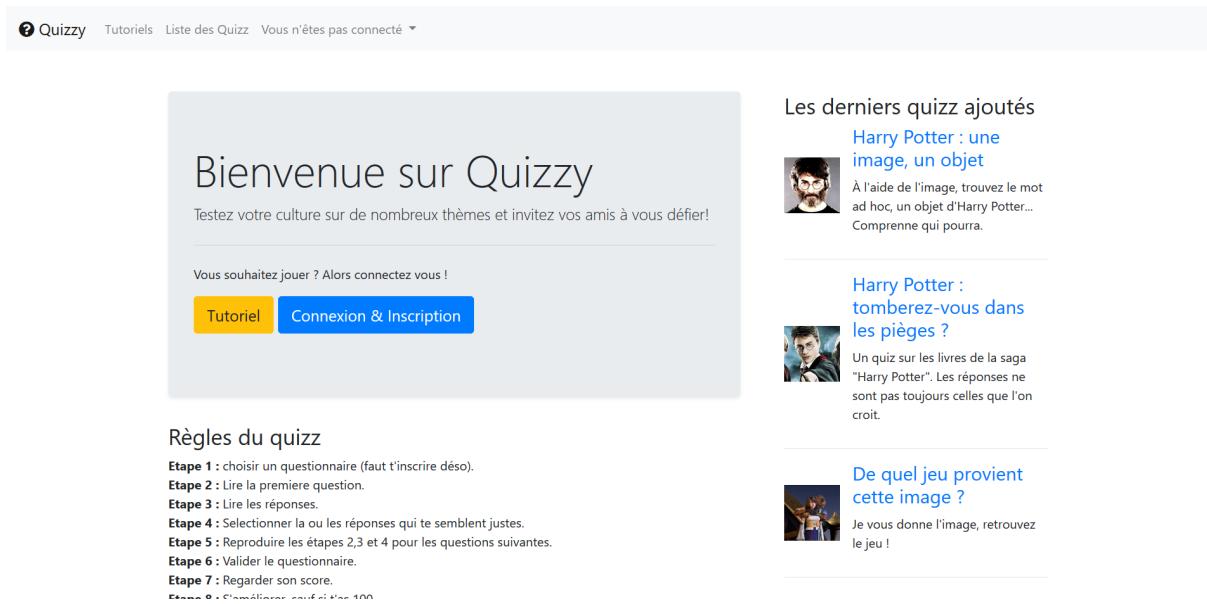
une question QCU et les enlever sur les blocs Vrai/faux et QCM par exemple.

- Pour adapter le visuel du récapitulatif de score en fonction du-dit score. (la couleur du pourcentage change selon si c'est inférieur à 25% de réussite, 50%, 75% ou 100%).

Écrans finaux et justifications

Tous les écrans disposent en commun d'une barre de navigation ainsi que d'un bas de page. Le contenu principal diffère ensuite d'une page à une autre.

Page d'accueil



The screenshot shows the Quizzy homepage. At the top, there's a navigation bar with links for 'Quizzy', 'Tutoriels', 'Liste des Quizz', and 'Vous n'êtes pas connecté'. The main content area has a light gray background. It features a large 'Bienvenue sur Quizzy' header with a subtext 'Testez votre culture sur de nombreux thèmes et invitez vos amis à vous défier!'. Below this, there's a button for 'Connexion & Inscription' and a 'Tutoriel' link. To the right, a sidebar titled 'Les derniers quizz ajoutés' lists three quizzes with small thumbnail images:

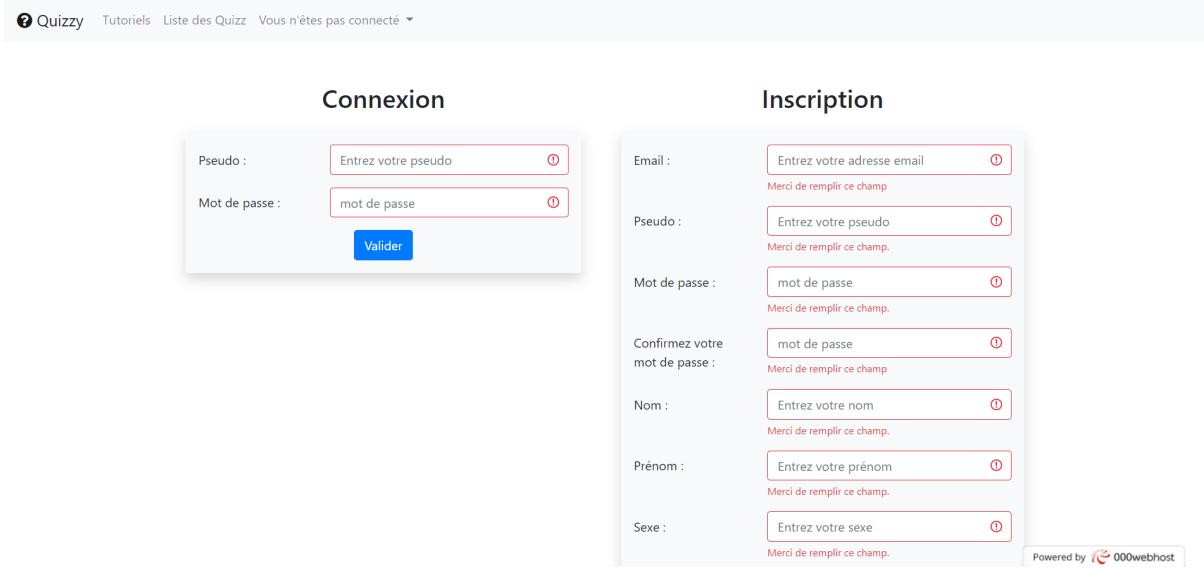
- Harry Potter : une image, un objet**: A Harry Potter character with the text 'À l'aide de l'image, trouvez le mot ad hoc, un objet d'Harry Potter... Comprenez qui pourra.'
- Harry Potter : tomberez-vous dans les pièges ?**: A Harry Potter character with the text 'Un quiz sur les livres de la saga "Harry Potter". Les réponses ne sont pas toujours celles que l'on croit.'
- De quel jeu provient cette image ?**: A person in a costume with the text 'Je vous donne l'image, retrouvez le jeu !'

Figure 15 - Capture d'écran d'accueil

Il s'agit de la première page sur laquelle arrive un utilisateur. Elle présente le site, les règles du jeu ainsi que les derniers quizz ajoutés.

La seule différence à noter avec la maquette est l'ajout du bouton «**Tutoriel**» qui mène au tutoriel de notre site, demandé en remplacement du diaporama initialement prévu.

Page de connexion / Inscription

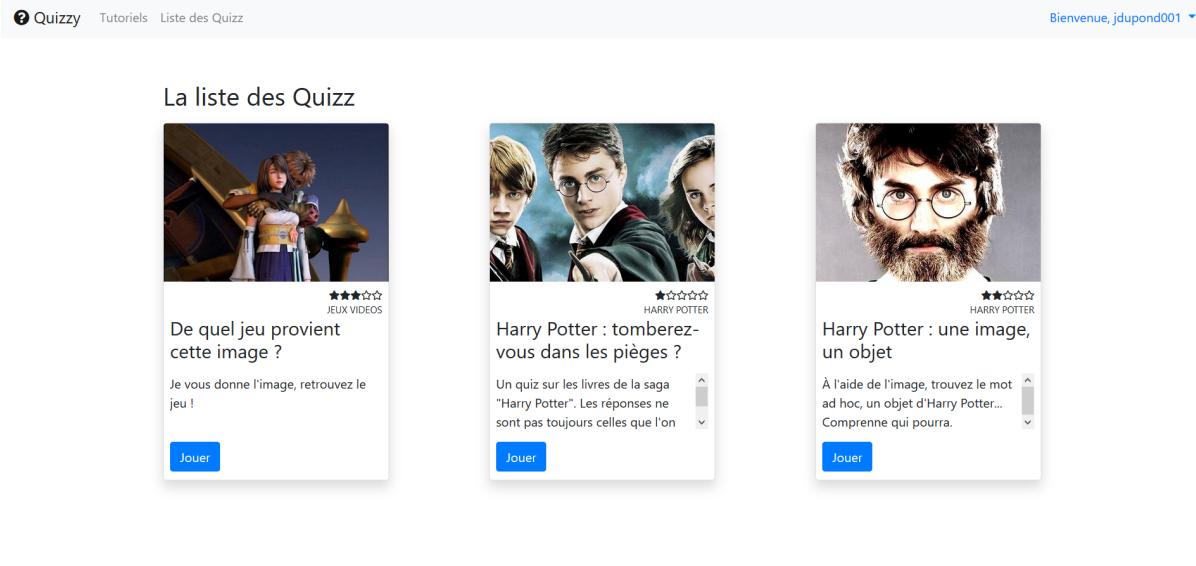


The screenshot shows a web page with two forms side-by-side: 'Connexion' on the left and 'Inscription' on the right. At the top left, there is a navigation bar with links: 'Quizzy', 'Tutoriels', 'Liste des Quizz', and 'Vous n'êtes pas connecté ▾'. The 'Connexion' form has fields for 'Pseudo' (placeholder: 'Entrez votre pseudo') and 'Mot de passe' (placeholder: 'mot de passe'). A blue 'Valider' button is at the bottom. The 'Inscription' form has fields for 'Email' (placeholder: 'Entrez votre adresse email'), 'Pseudo' (placeholder: 'Entrez votre pseudo'), 'Mot de passe' (placeholder: 'mot de passe'), 'Confirmez votre mot de passe' (placeholder: 'mot de passe'), 'Nom' (placeholder: 'Entrez votre nom'), 'Prénom' (placeholder: 'Entrez votre prénom'), and 'Sexe' (placeholder: 'Entrez votre sexe'). Each field has a red border and a small circular icon with a question mark in the top right corner. Below each field, there is a red error message: 'Merci de remplir ce champ.' (Please fill this field). At the bottom right of the inscription form, there is a small watermark: 'Powered by 000webhost'.

Figure 16 - Capture d'écran de la page de connexion / inscription

Un nouvel utilisateur qui s'inscrit est automatiquement un nouveau “joueur”.

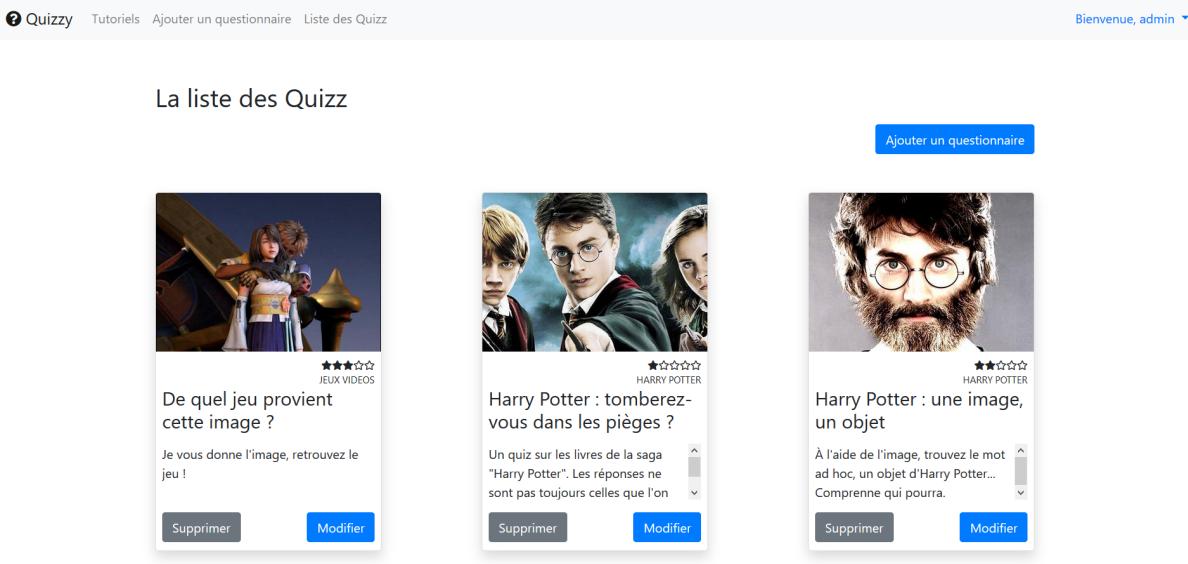
Page liste des questionnaires



The screenshot shows a list of three quizzes:

- Jeux Vidéos**: An image of two characters from Final Fantasy VII Remake. Text: "De quel jeu provient cette image ?" and "Je vous donne l'image, retrouvez le jeu !". Buttons: "Jouer" and "Supprimer".
- HARRY POTTER**: An image of Harry Potter, Ron Weasley, and Hermione Granger. Text: "Harry Potter : tomberez-vous dans les pièges ?" and "Un quiz sur les livres de la saga "Harry Potter". Les réponses ne sont pas toujours celles que l'on". Buttons: "Jouer" and "Supprimer".
- HARRY POTTER**: An image of a bearded Harry Potter with glasses. Text: "Harry Potter : une image, un objet" and "À l'aide de l'image, trouvez le mot ad hoc, un objet d'Harry Potter... Comprenez qui pourra.". Buttons: "Jouer" and "Supprimer".

Figure 17 - Capture d'écran de la page liste des quiz (Joueur)



The screenshot shows the same three quizzes as Figure 17, but with additional buttons:

- Jeux Vidéos**: Buttons: "Jouer", "Supprimer", and "Modifier".
- HARRY POTTER**: Buttons: "Jouer", "Supprimer", and "Modifier".
- HARRY POTTER**: Buttons: "Jouer", "Supprimer", and "Modifier".

A blue "Ajouter un questionnaire" button is located at the top right of the list.

Figure 18 - Capture d'écran de la page liste des quiz (Administrateur)

La page de la liste des questionnaires (fichier *liste_questR.php*) est une page générale dont les éléments diffèrent selon que l'utilisateur soit un joueur ou un administrateur.

Nous n'avons pas implémenté la possibilité de trier les questionnaires (par difficulté, thème, etc) comme pensé durant la conception et le maquettage, il s'agissait d'une fonctionnalité loin d'être prioritaire que nous voulions faire uniquement si nous avions eu le temps.

Concernant la version du joueur, nous pensions initialement avoir le temps de gérer la reprise de partie non terminée, ce qui n'a pas été possible. Le "bandeau" d'information prévu sur la maquette n'a donc pas été installé.

Sous l'élément card (terme employé sous bootstrap pour désigner le bloc avec l'image et les détails du questionnaire), le bouton «**jouer**» apparaît si l'utilisateur est un joueur.

Au contraire, s'il est un administrateur, les boutons «**jouer**» laissent la place aux boutons «**supprimer**» et «**modifier**», et le bouton «**ajouter un nouveau questionnaire**» apparaît au dessus. Ces trois boutons donnent accès aux fonctionnalités propres aux administrateurs.

Le bouton «**modifier**» redirige sur la page associée.

Les deux autres boutons ouvrent une boîte de dialogue.

Dans le cas de la suppression, la boîte de dialogue demande la confirmation.

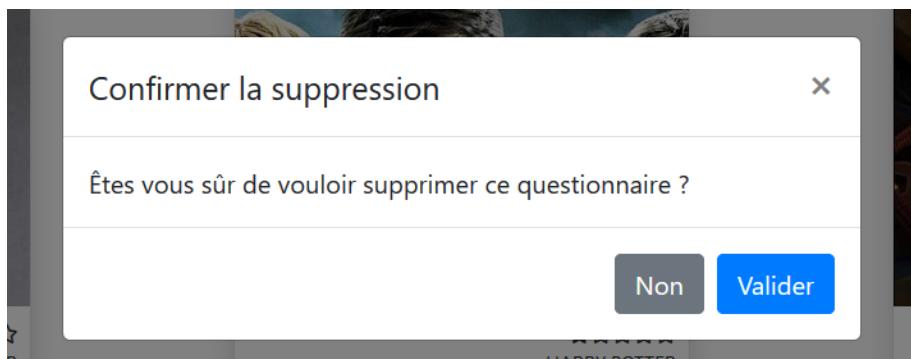


Figure 19 - Capture d'écran d'une fenêtre de dialogue de suppression

Concernant l'ajout d'un questionnaire, la boîte de dialogue qui apparaît permet à l'administrateur de saisir la difficulté qu'il souhaite pour le questionnaire à créer (*Figure 20*).

Les difficultés sont comprises entre 1 et 5.

La difficulté influe sur le nombre de questions et de réponses par questions.

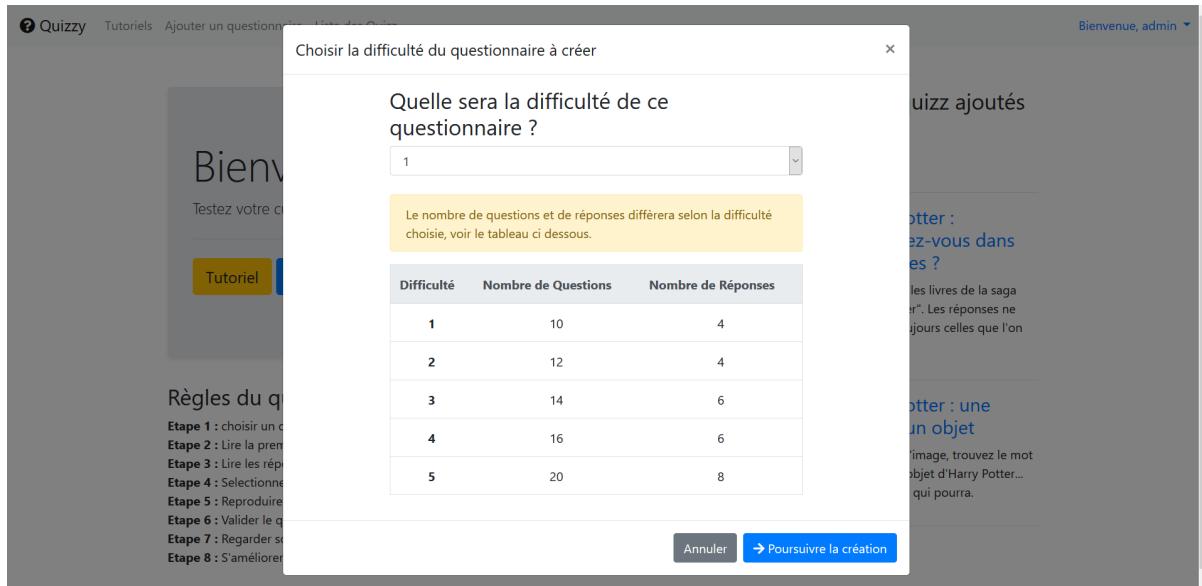


Figure 20 - Capture d'écran d'une fenêtre de dialogue pour sélectionner la difficulté

Nous avons choisi d'utiliser cette boîte de dialogue pour pouvoir adapter facilement l'affichage de la page de création (*Figures 21, 22 et 23*). En effet, quand l'utilisateur clique sur le bouton «**Poursuivre la création**», on envoie via l'URL la difficulté qu'il a choisi et on déduit le nombre de champs de questions et de réponses à afficher.

Page ajouter un questionnaire

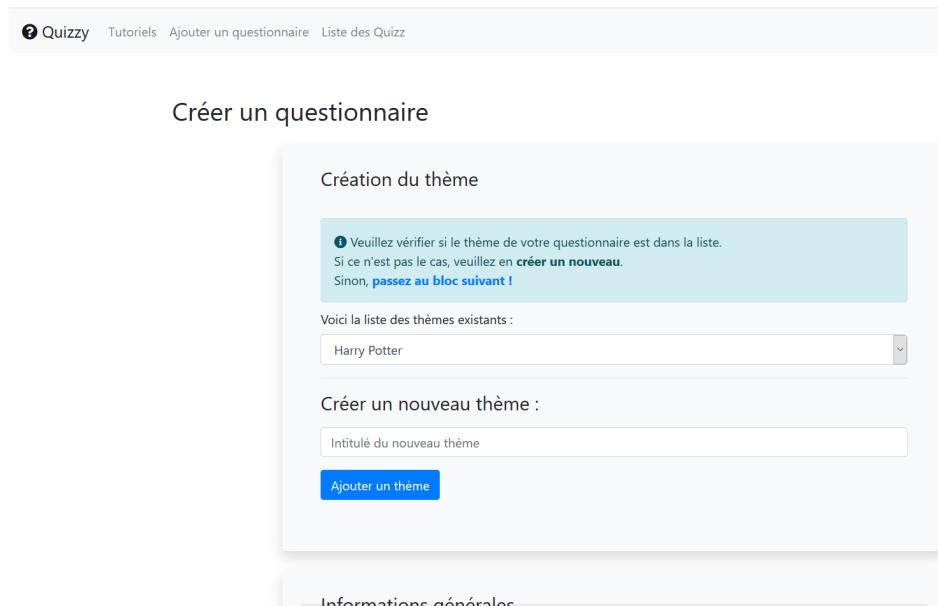
La page d'ajout de questionnaire, accessible uniquement aux administrateurs, est une page que nous avons souhaité rendre dynamique pour la rendre à la fois plus intuitive et plus agréable à utiliser.

Nous avions initialement prévu deux fonctionnalités dynamiques : le choix du type de question (QCU, QCM ou vrai/faux et donc les possibles bonnes réponses associées) et l'ajout / la suppression de questions. Du fait de notre façon d'aborder la difficulté (en la demandant au préalable par le biais d'une boîte de dialogue pour adapter le nombre de questions et de réponses du questionnaire) nous avons jugé que cette seconde fonctionnalité n'avait plus lieu d'être.

La première toutefois est bien implémentée.

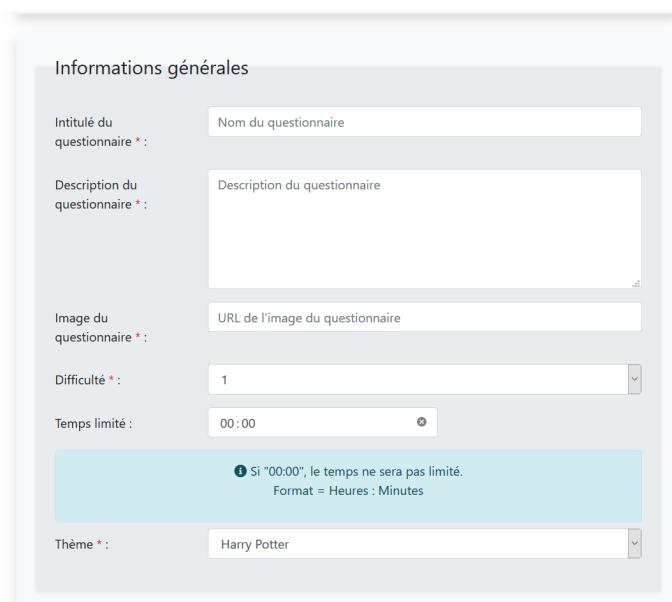
Cette page a quelques autres particularités. Bien que le champ de difficulté soit affiché, il n'est pas possible de le modifier (il faut recommencer la création du questionnaire en choisissant une autre difficulté dans la boîte de dialogue).

Il permet aussi d'ajouter de nouveaux thèmes si jamais celui souhaité n'existe pas encore.



The screenshot shows a web application for creating surveys. At the top, there's a navigation bar with links for 'Quizzy', 'Tutoriels', 'Ajouter un questionnaire', and 'Liste des Quizz'. On the right, it says 'Bienvenue, admin ▾'. Below the navigation, the main title is 'Créer un questionnaire'. Underneath, a sub-section titled 'Création du thème' is shown. It contains a note: 'Veuillez vérifier si le thème de votre questionnaire est dans la liste. Si ce n'est pas le cas, veuillez en créer un nouveau. Sinon, passez au bloc suivant !'. A dropdown menu shows 'Harry Potter' as the selected theme. Below this, there's a section for creating a new theme with an input field 'Intitulé du nouveau thème' and a blue button 'Ajouter un thème'. At the bottom of the screenshot, a tab labeled 'Informations générales' is visible.

Figure 21 - Capture d'écran de création d'un questionnaire : Création d'un thème



This screenshot shows the 'Informations générales' (General information) section of the questionnaire creation form. It includes fields for 'Intitulé du questionnaire *:' (Survey title), 'Description du questionnaire *:' (Survey description), 'Image du questionnaire *:' (Survey image), 'Difficulté *:' (Difficulty level), 'Temps limité:' (Time limit), and 'Thème *:' (Theme). The 'Temps limité:' field has a note: 'Si "00:00", le temps ne sera pas limité. Format = Heures : Minutes'. The 'Thème *:' dropdown also shows 'Harry Potter'.

Figure 22 - Capture d'écran de création d'un questionnaire : Création d'un questionnaire

Question 1

Intitulé de la question * :	Intitulé de la question
Ajouter une image :	URL de l'image
La question est-elle une Question à Choix Multiples (QCM), une Question à Choix Unique (QCU), ou un vrai/faux ? *	
<input checked="" type="radio"/> QCU <input type="radio"/> QCM <input type="radio"/> Vrai/Faux	
Réponses possibles (cocher la bonne réponse) *	
<input type="radio"/>	Intitulé de la réponse URL de l'image (facultatif)
<input type="radio"/>	Intitulé de la réponse URL de l'image (facultatif)
<input type="radio"/>	Intitulé de la réponse URL de l'image (facultatif)
<input type="radio"/>	Intitulé de la réponse URL de l'image (facultatif)

Figure 23 - Capture d'écran de création d'un questionnaire : Création d'une question

Page modifier un questionnaire

La page de modification de questionnaire est identique à la page d'ajout de questionnaire (*Figure 22*), au détail près que tous les champs sont déjà pré-remplis avec les valeurs initiales.

À l'instar de la page d'ajout de questionnaire, la page de modification de questionnaire est dynamique.

Dans les faits, lorsqu'un administrateur valide une modification au questionnaire, celui-ci est recréé en base de données (le questionnaire initial est donc supprimé, ainsi que les scores qui y sont associés). Ce choix s'explique par notre souci de cohérence. En effet, il serait absurde qu'un joueur A garde un score X pour un questionnaire Y si ledit questionnaire change ensuite. Le score du joueur A ne voudra plus rien dire.

Page jouer un questionnaire

Quizzy Tutoriels Liste des Quizz Bienvenue, test ▾

HARRY POTTER : TOMBEREZ-VOUS DANS LES PIÈGES ? ★★
★★★



Quel est le sortilège du Patronus ?

Réponses :

- Discendo Patronum
- Expecto Patronus
- Spero Patronum
- Accio Patronum

Figure 24 - Capture d'écran d'une partie - temps illimité

Seul le joueur peut jouer aux questionnaires.

Certaines s'effectuent sans durée limitée (*figure 23*). D'autres disposent d'un minuteur qui s'affiche pour indiquer au joueur le temps qu'il lui reste (*figure 24*). À la fin du délai imparti, ou lorsque le joueur a validé ses réponses, il est redirigé sur la page de soluce.

Quizzy Tutoriels Liste des Quizz Bienvenue, test ▾

HARRY POTTER : TOMBEREZ-VOUS DANS LES PIÈGES ? ★★
★★★



Temps restant : 01m 57s

Quel est le sortilège du Patronus ?

Réponses :

- Discendo Patronum
- Expecto Patronus
- Spero Patronum
- Accio Patronum

Figure 25 - Capture d'écran d'une partie - temps limité

Page de résultats

HARRY POTTER : TOMBEREZ-VOUS DANS LES PIÈGES ? ★★

★★★



40% de bonnes réponses

— « L'aléatoire, tu connais ? »

Récapitulatif

Durée : 00:01:48
 Nombre d'erreurs : 6

Meilleur score

Pseudo : test
 Pourcentage de réussite 90%
 Durée : 00:00:18

Figure 26 - Capture d'écran d'une fin de partie - score

On atteint cette page une fois un questionnaire validé, ainsi on peut visualiser notre score, notre temps ainsi que le nombre d'erreurs que l'on a commises. On affiche également le meilleur joueur présent en base de données concernant le questionnaire.

Le score correspond à un calcul réalisé pour chaque question : le score d'une question équivaut au nombre de réponses exactes cochées pour la question, divisée par le nombre de réponses possibles à la question. Cela permet de gérer aussi bien le cas du QCM où 2 réponses peuvent être possible sur 4, que pour le QCU ou le Vrai/Faux où 1 réponse est exacte seulement.

Une fois ce score de question réalisé, on calcule le score global au questionnaire qui correspond à la somme des scores de chaque question divisée par le nombre de questions.

Pour plus d'interactivité avec l'utilisateur, nous avons mis en place un système de phrases humoristiques qui s'affichent selon score obtenu, de la même manière que la couleur utilisée pour afficher un score.

Pour ce qui est du nombre d'erreurs, nous considérons comme tel, une réponse cochée qui n'est pas exacte.

Il est donc possible d'avoir 3 erreurs et 1 réponse juste à une question s'il s'agit d'un QCM.

[→ Retour à la liste des questionnaires](#)

Quel est le sortilège du Patronus ?

Réponses :

- Discendo Patronum
- Expecto Patronus
- Spero Patronum
- Accio Patronum

Comment s'appelle le premier centaure que rencontre Harry ?

Réponses :

- Ronan
- Bane
- Firenze
- Magorian

Figure 27 - Capture d'écran d'une fin de partie - correction

Nous fournissons également une correction en couleur pour l'utilisateur, en affichant les réponses qu'il a cochés afin qu'il puisse s'assurer que nous ne trichons pas !

Page du profil

Dans la maquette initiale, nous avions uniquement prévu de créer une page permettant aux joueurs de consulter leurs statistiques. Nous avons finalement jugé plus intéressant d'y mettre également le profil (bien qu'il ne soit pas possible d'éditer les champs).

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

Profil Statistiques

Nom	Doe
Prénom	John
Sexe	M
Email	jdoe@gmail.com

Figure 28 - Capture d'écran du compte : Consultation du profil

Administrateurs comme joueurs peuvent avoir accès à leur profil, où sont récapitulé l'ensemble des informations propres à leur compte (nom, prénom, email, sexe²²). Les joueurs ont, en plus, la possibilité de consulter l'ensemble de leurs scores, et s'ils le souhaitent, de les réinitialiser.

Profil Statistiques

Quizz	Difficulté	Meilleur Score	Meilleur temps	Date
De quel jeu provient cette image ?	★★★★★	6.25%	00:02:53	2020-04-17
Harry Potter : une image, un objet	★★★★★	0%	00:00:05	2020-04-17
De quel jeu provient cette image ?	★★★★★	0%	00:02:02	2020-04-17

Réinitialiser

Figure 29 - Capture d'écran du compte : statistiques du joueur

Si l'utilisateur est un administrateur, l'onglet « Statistiques » n'apparaît simplement pas.

PLAN DE TESTS

Nous avons effectué des tests unitaires tout le long du développement de notre projet. Chaque fonctionnalité développée a été testée aussitôt et de manière individuelle de sorte à vérifier - et corriger au besoin - son comportement en fonction des différents cas de figure qui pourraient se présenter (cas de figure classiques ou avec des erreurs).

Une fois une page développée dans son ensemble, et les tests unitaires effectués sur chacune de ses composantes, nous avons procédé à des tests d'intégrations durant lesquels les différentes fonctionnalités d'une même page ont été assemblées et testées conjointement. De la même manière, nous avons pu nous assurer de leur comportement avec ou sans erreurs et corriger au besoin.

Les scénarios de test de validation ont été :

- Création de compte
- Connexion
- Jouer à un quiz
- Créer un nouveau quiz
- Modifier un quiz
- Supprimer un quiz
- Consulter ses statistiques
- Réinitialiser ses statistiques

Tests de fonctionnalités :

Lien vers le tableau :

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KYxJQUg0wxit7Ty9uH2wfWmx2sVmxFGIOI3_P4_Z64Yc/edit?usp=sharing

Ci-joint notre plan en [annexe 2](#).

Formulaire

Chacun des formulaires que nous utilisons (pages *inscription*, *connexion*, *création* ou *modification d'un questionnaire*, *jouer une partie*) ont été testés, de sorte à valider les données d'entrées fournies par l'utilisateur en vérifiant les valeurs possibles de chacun des champs, ainsi que celles impossibles.

Navigation

Nous nous sommes assurés que la navigation de notre site est claire et intuitive. Nous avons vérifié que chaque page permet de retourner à la page d'accueil en un clic et que chacun des liens fonctionne.

Sécurité

Sur le webhost, en cas d'erreur d'URL ou de problème de sécurité, l'utilisateur est redirigé vers une page d'erreur globale.

CONCLUSION

Difficultés rencontrées

Durant ce projet, nous avons fait face à diverses difficultés que nous avons dû gérer.

- **Conception du MCD :** Nous avons eu une longue réflexion sur la façon de présenter certaines données, des choix qui ont parfois dû être revus (cardinalité 1,1 coté admin contre-intuitif mais problème d'accès concurrent qui, techniquement, pourrait exister)
- **Création / modification de questionnaires :** nous avons voulu rendre l'ajout de questionnaires dynamique en adaptant le visuel pour le cas de QCU, QCM ou vrai/faux) ce qui a demandé du JQuery. La difficulté s'est notamment trouvée dans notre volonté de rendre obligatoire le remplissage des champs de libellés de réponses.
- **Le transfert de variables :** nous avons souvent eu besoin de faire en sorte de garder \$_POST après des redirections multiples. Nous avons donc mis en place des formulaires non affichés postant automatiquement les données dont nous avions besoin.
- **Supprimer questionnaire :** L'ouverture d'une fenêtre de dialogue a rendu plus compliqué le ciblage de l'id du questionnaire. Nous avons dû employer du JavaScript pour y parvenir.

Améliorations

Implémentées

- Les questionnaires, questions et réponses peuvent inclure des images.
- Un minuteur permet de limiter le temps total passé par un utilisateur sur un questionnaire.

À implémenter

Cette liste compose la liste des fonctionnalités que nous n'avons pas eu le temps et la possibilité d'intégrer. Elles se basent sur une réflexion amenant à un développement du site dans le temps ainsi que s'inscrivant dans un cadre réel et extérieur à un projet scolaire.

- Statistiques joueurs : permettre de trier en fonction de la date, du quiz, etc... Possibilité de tracer un graphique de performances mensuelles ?
- Liste des questionnaires : permettre de trier en fonction du thème, de la difficulté, etc
- Sécurité des pages : vérifier que l'id donné, en URL par exemple, existe bien en BD
- Gestion des images : vérifier que les liens soient valides et affichent bien une image.
- Pouvoir dupliquer un questionnaire rapidement (fonctionnalité imaginée afin de proposer une déclinaison d'un questionnaire dans une autre difficulté facilement).
- Sauvegarder une partie pour la reprendre ensuite (fonction déjà écrite, *sauvegarderSelection(...)*, et maintenable avec la table *Selection* mais non implémentée)
- Inclure des audios ou vidéos en plus des images pour les questions / réponses
- Mettre tous les feedback (succès notamment)
- Permettre la visualisation d'un questionnaire à créer.

ANNEXES

SOMMAIRE DES ANNEXES

Annexe 1 : [SCRIPTS SQL](#)

Annexe 2 : [PLAN DE TESTS](#)

Annexe 3 : [CODE](#)

Annexe 1 : SCRIPTS SQL

Base.sql

```
/* MODULE DE PROGRAMMATION WEB
 * Rôle du fichier :
 * Permet de créer la database ainsi que d'allouer tous les privilèges
dessus pour un utilisateur donné
*
* À ajouter en premier pour la création de la DB
*
* Copyright 2020, BINET Coline et PERRIER Alban
* https://ensc.bordeaux-inp.fr/fr
*
*/
create database if not exists quizz character set utf8 collate
utf8_unicode_ci;
use quizz;

grant all privileges on quizz.* to 'quizz_user'@localhost identified by
'admin';
```

Structure.sql

```

/*
 * MODULE DE PROGRAMMATION WEB
 *
 * Rôle du fichier :
 * Permet de créer la structure de la DB
 *
 * À ajouter en second dans la création de la DB
 *
 * Copyright 2020, BINET Coline et PERRIER Alban
 * https://ensc.bordeaux-inp.fr/fr
 *
 */

-- Database: `quizz`

-----

-- Supprime toutes les tables

DROP Table IF EXISTS `selectionner`;
DROP Table IF EXISTS `realiser`;
DROP Table IF EXISTS `reponse`;
DROP Table IF EXISTS `question`;
DROP Table IF EXISTS `typeQuestion`;
DROP Table IF EXISTS `questionnaire`;
DROP Table IF EXISTS `theme`;
DROP Table IF EXISTS `utilisateur`;

-- Structure de la table `question`
-- 

CREATE TABLE `question` (
  `quest_id` int(5) NOT NULL,
  `quest_lib` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
  `questR_id` int(5) NOT NULL,
  `quest_nomImg` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,

```

```

`quest_URLImg` varchar(20000) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
`typeQ_id` int(5) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;

-----
-- Structure de la table `questionnaire`

CREATE TABLE `questionnaire` (
`questR_id` int(5) NOT NULL,
`questR_lib` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
`questR_desc` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
`questR_difficulte` int(1) NOT NULL,
`questR_tempsMax` time DEFAULT NULL,
`theme_id` int(5) NOT NULL,
`util_id` int(5) NOT NULL,
`questR_dateAjout` date NOT NULL,
`questR_nomImg` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
`questR_URLImg` varchar(20000) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;

-----
-- Structure de la table `realiser`

CREATE TABLE `realiser` (
`real_id` int(5) NOT NULL,
`util_id` int(5) NOT NULL,
`questR_id` int(5) NOT NULL,
`real_score` float NOT NULL,
`real_tpsTotal` time NOT NULL,
`real_date` date NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
-- 
-- Structure de la table `reponse` 
-- 

CREATE TABLE `reponse` (
  `rep_id` int(5) NOT NULL,
  `rep_exacte` tinyint(1) NOT NULL,
  `rep_lib` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
  `quest_id` int(5) NOT NULL,
  `rep_nomImg` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
  `rep_URLImg` varchar(20000) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;

-- 
-- Structure de la table `selectionner` 
-- 

CREATE TABLE `selectionner` (
  `util_id` int(5) NOT NULL,
  `rep_id` int(5) NOT NULL,
  `quest_id` int(5) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;

-- 
-- Structure de la table `theme` 
-- 

CREATE TABLE `theme` (
  `theme_id` int(5) NOT NULL,
  `theme_lib` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
-- -----
-- Structure de la table `utilisateur`


CREATE TABLE `utilisateur` (
  `util_id` int(5) NOT NULL,
  `util_pseudo` varchar(32) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
  `util_mdp` varchar(32) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
  `util_email` varchar(32) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
  `util_estAdmin` tinyint(1) NOT NULL,
  `util_nom` varchar(32) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
  `util_prenom` varchar(32) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
  `util_sexe` varchar(1) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;

-- -----
-- Structure de la table `theme`


CREATE TABLE `typeQuestion` (
  `typeQ_id` int(5) NOT NULL,
  `typeQ_lib` varchar(255) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;

-- -----
-- Index des tables


-- Index pour la table `typeQuestion`


ALTER TABLE `typeQuestion`
  ADD PRIMARY KEY (`typeQ_id`);
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
--  

-- Index pour la table `question`  

--  

ALTER TABLE `question`  

ADD PRIMARY KEY (`quest_id`);  

--  

-- Index pour la table `questionnaire`  

--  

ALTER TABLE `questionnaire`  

ADD PRIMARY KEY (`questR_id`);  

--  

-- Index pour la table `realiser`  

--  

ALTER TABLE `realiser`  

ADD PRIMARY KEY (`real_id`);  

--  

-- Index pour la table `reponse`  

--  

ALTER TABLE `reponse`  

ADD PRIMARY KEY (`rep_id`);  

--  

-- Index pour la table `selectionner`  

--  

ALTER TABLE `selectionner`  

ADD PRIMARY KEY (`util_id`, `rep_id`);  

--  

-- Index pour la table `theme`  

--  

ALTER TABLE `theme`  

ADD PRIMARY KEY (`theme_id`);  

--  

-- Index pour la table `utilisateur`  

--
```

```

ALTER TABLE `utilisateur`
  ADD PRIMARY KEY (`util_id`);

-- 
-- Contraintes pour les tables
-- 

-- Les AUTO_INCREMENT permettent de ne pas avoir à se soucier de l'id
lorsque l'on ajoute des données, et permet de s'assurer qu'on ne viole
pas une contrainte de primary key

-- 
-- Contraintes pour la table `utilisateur`
-- 

ALTER TABLE `utilisateur`
  MODIFY `util_id` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT;
COMMIT;

-- 
-- Contraintes pour la table `theme`
-- 

ALTER TABLE `theme`
  MODIFY `theme_id` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT;
COMMIT;

-- 
-- Contraintes pour la table `typeQuestion`
-- 

ALTER TABLE `typeQuestion`
  MODIFY `typeQ_id` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT;
COMMIT;

-- 
-- Contraintes pour la table `questionnaire`
-- 

ALTER TABLE `questionnaire`
  MODIFY `questR_id` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT;
COMMIT;

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
-- Le ON DELETE CASCADE permet de simplifier la suppression de données
en DB, en supprimant un élément, tout le reste se supprimera
automatiquement si une primary key est une clé étrangère dans une autre
table

-- Par exemple en supprimant un questionnaire, cela va entraîner la
suppression des questions, des réponses et des réalisations dans les
autres tables

ALTER TABLE `questionnaire`
  ADD CONSTRAINT `questR_gere_par_util` FOREIGN KEY (`util_id`)
REFERENCES `utilisateur` (`util_id`) ON DELETE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `questR_a_un_theme` FOREIGN KEY (`theme_id`)
REFERENCES `theme` (`theme_id`) ON DELETE CASCADE,
  ADD INDEX `util_realise_un_questR` (`util_id`);

-- Constraintes pour la table `question`

ALTER TABLE `question`
  MODIFY `quest_id` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT;
COMMIT;

ALTER TABLE `question`
  ADD CONSTRAINT `question_a_un_type` FOREIGN KEY (`typeQ_id`)
REFERENCES `typeQuestion` (`typeQ_id`) ON DELETE CASCADE,
  ADD CONSTRAINT `question_contenue_dans_questR` FOREIGN KEY
(`questR_id`) REFERENCES `questionnaire` (`questR_id`) ON DELETE
CASCADE;

-- Constraintes pour la table `realiser`

ALTER TABLE `realiser`
  MODIFY `real_id` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT;
COMMIT;

ALTER TABLE `realiser`
  ADD CONSTRAINT `util_realise_un_questR` FOREIGN KEY (`util_id`)
REFERENCES `utilisateur` (`util_id`) ON DELETE CASCADE,
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

ADD CONSTRAINT `questR_est_realise_par_util` FOREIGN KEY
(`questR_id`) REFERENCES `questionnaire` (`questR_id`) ON DELETE
CASCADE;

-- 
-- Contraintes pour la table `reponse`

ALTER TABLE `reponse`
    MODIFY `rep_id` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT;
COMMIT;

ALTER TABLE `reponse`
    ADD CONSTRAINT `reponse_associe_a_une_quest` FOREIGN KEY (`quest_id`)
REFERENCES `question` (`quest_id`) ON DELETE CASCADE;

-- 
-- Contraintes pour la table `selectionner`

ALTER TABLE `selectionner`
    ADD CONSTRAINT `util_select_une_rep` FOREIGN KEY (`util_id`)
REFERENCES `utilisateur` (`util_id`) ON DELETE CASCADE,
    ADD CONSTRAINT `rep_est_select_par_util` FOREIGN KEY (`rep_id`)
REFERENCES `reponse` (`rep_id`) ON DELETE CASCADE,
    ADD CONSTRAINT `quest_est_select_par_util` FOREIGN KEY (`quest_id`)
REFERENCES `question` (`quest_id`) ON DELETE CASCADE;
COMMIT;

```

Content.sql

```
/*
 * MODULE DE PROGRAMMATION WEB
 *
 * Rôle du fichier :
 * Permet d'ajouter de remplir de données la BD
 *
 * À ajouter après la création de la database et de sa structure
 *
 * Copyright 2020, BINET Coline et PERRIER Alban
 * https://ensc.bordeaux-inp.fr/fr
 *
 */

-- Data pour la table `theme`

INSERT INTO `theme` (`theme_id`, `theme_lib`) VALUES
(1, 'Harry Potter'),
(2, 'Jeux Videos');

-- Data pour la table `typeQuestion`

INSERT INTO `typeQuestion` (`typeQ_id`, `typeQ_lib`) VALUES
(1, 'QCM'),
(2, 'QCU'),
(3, 'VF');

-- Data pour la table `utilisateur`

INSERT INTO `utilisateur` (`util_id`, `util_pseudo`, `util_mdp`,
`util_email`, `util_estAdmin`, `util_nom`, `util_prenom`, `util_sexe`)
VALUES
(1, 'admin', 'mdpAdmin', 'admin@gmail.com', 1, 'admin', 'admin', 'M'),
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
(2, 'jdupond001', 'monMDPS3cur3', 'jdupond@gmail.com', 0, 'Dupond',
'Jean', 'M');

-- Data pour la table `questionnaire`


INSERT INTO `questionnaire` (`questR_id`, `questR_lib`, `questR_desc`,
`questR_difficulte`, `questR_tempsMax`, `theme_id`, `util_id`,
`questR_dateAjout`, `questR_nomImg`, `questR_URLImg`) VALUES
(1, 'Harry Potter : une image, un objet', 'À l\'aide de l\'image,
trouvez le mot ad hoc, un objet d\'Harry Potter... Comprenez qui
pourra.', 2, '00:00:00', 1, 1, '2020-04-16', 'Harry Potter : une image,
un objet',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/orig/1.jpg?1479721104'),
(2, 'Harry Potter : tomberez-vous dans les pièges ?', 'Un quiz sur les
livres de la saga Harry Potter. Les réponses ne sont pas toujours
celles que l'on croit.', 1, '00:00:00', 1, 1, '2020-04-16', 'Harry
Potter : tomberez-vous dans les pièges ?',
'https://www.20ansharrypotter.fr/wp-content/uploads/2019/10/cropped-har
ry-potter.jpg'),
(3, 'De quel jeu provient cette image ?', 'Je vous donne l\'image,
retrouvez le jeu !', 3, '00:02:00', 2, 1, '2020-04-16', 'De quel jeu
provient cette image ?',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/1_OmjIN.jpg');

-- Data pour la table `question`


INSERT INTO `question` (`quest_id`, `quest_lib`, `questR_id`,
`quest_nomImg`, `quest_URLImg`, `typeQ_id`) VALUES
-- - Questionnaire 1
(219, 'Cape', 1, 'Cape',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/1_5sp9s.jpg', 2),
(220, 'Poudre', 1, 'Poudre',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/2_Q7USE.jpg', 2),
(221, 'Coupe', 1, 'Coupe',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/3_WfEJx.jpg', 2),
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
(222, 'Poudlard', 1, 'Poudlard',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/4_727S7.jpg', 2),
(223, 'Sonde', 1, 'Sonde',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/5_bCr75.jpg', 2),
(224, 'Armoire', 1, 'Armoire',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/6_9pZPS.jpg', 2),
(225, 'Oreille', 1, 'Oreille',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/7_98c44.jpg', 2),
(226, 'Pierre', 1, 'Pierre',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/8_yV3V3.jpg', 2),
(227, 'Collier', 1, 'Collier',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/9_5374z.jpg', 2),
(228, 'Miroir', 1, 'Miroir',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/10_Phtpb.jpg', 2),
(229, 'Plume', 1, 'Plume',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/11_j6PtJ.jpg', 2),
(230, 'Temps', 1, 'Temps',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/900816/12_H8748.jpg', 2),
-- - Questionnaire 2
(247, 'Quel est le sortilège du Patronus ?', 2, 'Quel est le sortilège
du Patronus ?', '', 2),
(248, 'Comment s'apelle le premier centaure que rencontre Harry
?', 2, 'Comment s'apelle le premier centaure que rencontre Harry
?', '', 2),
(249, 'Qu'est-ce que Rogue utilise contre Harry lors de ses cours
particuliers dans le tome 5 ?', 2, 'Qu'est-ce que Rogue utilise
contre Harry lors de ses cours particuliers dans le tome 5 ?', '', 2),
(250, 'Qui ramène Harry jusqu'au château après qu'il a été
agressé par Malefoy dans le tome 6 ?', 2, 'Qui ramène Harry
jusqu'au château après qu'il a été agressé par Malefoy dans
le tome 6 ?', '', 2),
(251, 'Caractérissez Norbert, le dragon de Hagrid.', 2, 'Caractérissez
Norbert, le dragon de Hagrid.', '', 2),
(252, 'Dans quelle circonstance Harry a-t-il entendu parler pour la
première fois de Gregorovitch ?', 2, 'Dans quelle circonstance Harry
a-t-il entendu parler pour la première fois de Gregorovitch ?', '', 2),
(253, 'Lequel de ces prénoms d'enfants Weasley n'est pas un
diminutif connu ?', 2, 'Lequel de ces prénoms d'enfants Weasley
n'est pas un diminutif connu ?', '', 2),
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
(254, 'De qui les Dursley ont-ils particulièrement peur dans le monde des sorciers ?', 2, 'De qui les Dursley ont-ils particulièrement peur dans le monde des sorciers ?', '', 2),
(255, 'Peu avant la deuxième tâche du Tournoi des Trois Sorciers, Dobby a annoncé à Harry Potter qu'il devait aller chercher [...] au fond du lac.', 2, 'Peu avant la deuxième tâche du Tournoi des Trois Sorciers, Dobby a annoncé à Harry Potter qu'il devait aller chercher [...] au fond du lac.', '', 2),
(256, 'Combien de membres compte l\'Armée de Dumbledore lors de leur dernière réunion ?', 2, 'Combien de membres compte l\'Armée de Dumbledore lors de leur dernière réunion ?', '', 2),
-- - Questionnaire 3
-- - QCU
(257, 'De quel jeu est issue cette scène ?', 3, 'De quel jeu est issue cette scène ?',
https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/1\_OmjIN.jpg', 2),
(258, 'De quelle série de jeu vient ce screen ?', 3, 'De quelle série de jeu vient ce screen ?',
https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/2\_ay0rD.jpg', 2),
-- - VF
(259, 'Ce personnage est-il un personnage de Street Fighters?', 3,
'Ce personnage est-il un personnage de Street Fighters?',
https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/3\_6I68u.jpg', 3),
(260, 'Ce célèbre personnage est le héros du jeu Zelda', 3, 'Ce célèbre personnage est le héros du jeu Zelda',
https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/4\_8iN0A.jpg', 3),
-- - QCM
(261, 'Sur cette image, quels sont les héros qui apparaissent ?', 3,
'Sur cette image, quels sont les héros qui apparaissent ?',
https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/5\_c1cxP.jpg', 1),
-- - QCU
(262, 'Altaïr est au centre de quel magnifique jeu récent ?', 3,
'Altaïr est au centre de quel magnifique jeu récent ?',
https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/6\_bF1Ls.jpg', 2),
(263, 'Et ce petit jeu de PSP, quel est il ?', 3, 'Et ce petit jeu de PSP, quel est il ?',
https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/7\_Wx19f.jpg', 2),
(264, 'Quel est ce jeu ?', 3, 'Quel est ce jeu ?',
https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/11\_mBsd9.jpg', 2),
```

```
(265, 'De quel jeu vient cet scène ?', 3, 'De quel jeu vient cet scène ?',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/9_SvUmU.jpg', 2),
(266, 'De quel magnifique jeu PS2 provient ce screen ?', 3, 'De quel magnifique jeu PS2 provient ce screen ?',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/10_bUPJ7.jpg', 2),
(267, 'Quel est ce jeu sous forme d\'estampe japonaise ?', 3, 'Quel est ce jeu sous forme d estampe japonaise ?',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/12_3zl4k.jpg', 2),
(268, 'Cet homme (plutot sexy ^^) provient de quel jeu ', 3, 'Cet homme (plutot sexy ^^) provient de quel jeu ',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/13_Oq3T8.jpg', 2),
(269, 'Quel est ce jeu qui a bien failli ne pas sortir en France ?', 3,
'Quel est ce jeu qui a bien failli ne pas sortir en France ?',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/14_Rx8fe.jpg', 2),
(270, 'Et enfin, facile... ^^ Qui est Lara Croft ?', 3, 'Et enfin, facile... ^^ Qui est Lara Croft ?', ''),
-- Data pour la table `reponse`
--  
  

INSERT INTO `reponse` (`rep_id`, `rep_exacte`, `rep_lib`, `quest_id`,
`rep_nomImg`, `rep_URLImg`) VALUES
-- ----- Questionnaire 1
-- Question 1
(568, 0, 'Étanchéité', 219, 'Étanchéité', ''),
(569, 1, 'Invisibilité', 219, 'Invisibilité', ''),
(570, 0, 'Clandestinité', 219, 'Clandestinité', ''),
(571, 0, 'Solvabilité', 219, 'Solvabilité', ''),
-- Question 2
(572, 0, 'Obscurité du Venezuela', 220, 'Obscurité du Venezuela', ''),
(573, 0, 'Guérande', 220, 'Guérande', ''),
(574, 1, 'Cheminette', 220, 'Cheminette', ''),
(575, 0, 'Poudrette', 220, 'Poudrette', ''),
-- Question 3
(576, 0, 'Eau', 221, 'Eau', ''),
(577, 1, 'Feu', 221, 'Feu', ''),
(578, 0, 'Air', 221, 'Air', ''),
(579, 0, 'Terre', 221, 'Terre', ''),
-- Question 4
(580, 1, 'Express', 222, 'Express', ),
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
(581, 0, 'Château', 222, 'Château', ''),
(582, 0, 'Cachots', 222, 'Cachots', ''),
(583, 0, 'Douves', 222, 'Douves', ''),
-- Question 5
(584, 1, 'Sincérité', 223, 'Sincérité', ''),
(585, 0, 'Franchise', 223, 'Franchise', ''),
(586, 0, 'Loyauté', 223, 'Loyauté', ''),
(587, 0, 'Fidélité', 223, 'Fidélité', ''),
-- Question 6
(588, 0, 'Expirer', 224, 'Expirer', ''),
(589, 0, 'Revenir', 224, 'Revenir', ''),
(590, 1, 'Disparaître', 224, 'Disparaître', ''),
(591, 0, 'Vaporiser', 224, 'Vaporiser', ''),
-- Question 7
(592, 0, 'Adjonction', 225, 'Adjonction', ''),
(593, 1, 'Rallonge', 225, 'Rallonge', ''),
(594, 0, 'Cérumen', 225, 'Cérumen', ''),
(595, 0, 'Coquelet', 225, 'Coquelet', ''),
-- Question 8
(596, 0, 'Rédemption', 226, 'Rédemption', ''),
(597, 0, 'Philosophie', 226, 'Philosophie', ''),
(598, 1, 'Résurrection', 226, 'Résurrection', ''),
(599, 0, 'Minéral', 226, 'Minéral', ''),
-- Question 9
(600, 1, 'Opale', 227, 'Opale', ''),
(601, 0, 'Topaze', 227, 'Topaze', ''),
(602, 0, 'Alabandise', 227, 'Alabandise', ''),
(603, 0, 'Saphir', 227, 'Saphir', ''),
-- Question 10
(604, 0, 'Sens Unique', 228, 'Sens Unique', ''),
(605, 1, 'Double Sens', 228, 'Double Sens', ''),
(606, 0, 'Contre-Sens', 228, 'Contre-Sens', ''),
(607, 0, 'Sens Inverse', 228, 'Sens Inverse', ''),
-- Question 11
(608, 0, 'Volubile', 229, 'Volubile', ''),
(609, 0, 'Jacasseur', 229, 'Jacasseur', ''),
(610, 1, 'Papote', 229, 'Papote', ''),
(611, 0, 'Discussion', 229, 'Discussion', ''),
-- Question 12
(612, 0, 'Aiguille', 230, 'Aiguille', ),
```

```
(613, 1, 'Retourneur', 230, 'Retourneur', ''),
(614, 0, 'Action', 230, 'Action', ''),
(615, 0, 'Chronomètre', 230, 'Chronomètre', ''),
-- ---- Questionnaire 2
-- Question 1
(710, 0, 'Discendo Patronum', 247, 'Discendo Patronum', ''),
(711, 0, 'Expecto Patronus', 247, 'Expecto Patronus', ''),
(712, 1, 'Spero Patronum', 247, 'Spero Patronum', ''),
(713, 0, 'Accio Patronum', 247, 'Accio Patronum', ''),
-- Question 2
(714, 0, 'Ronan', 248, 'Ronan', ''),
(715, 1, 'Bane', 248, 'Bane', ''),
(716, 0, 'Firenze', 248, 'Firenze', ''),
(717, 0, 'Magorian', 248, 'Magorian', ''),
-- Question 3
(718, 0, 'L&#039;Expectomancie', 249, 'L&#039;Expectomancie', ''),
(719, 0, 'L&#039;Occlumancie', 249, 'L&#039;Occlumancie', ''),
(720, 0, 'L&#039;Arithmancie', 249, 'L&#039;Arithmancie', ''),
(721, 1, 'La Légilimancie', 249, 'La Légilimancie', ''),
-- Question 4
(722, 0, 'Luna Lovegood', 250, 'Luna Lovegood', ''),
(723, 1, 'Severus Rogue', 250, 'Severus Rogue', ''),
(724, 0, 'Nymphadora Tonks', 250, 'Nymphadora Tonks', ''),
(725, 0, 'Rubeus Hagrid', 250, 'Rubeus Hagrid', ''),
-- Question 5
(726, 0, 'Magyar à Pointes mâle', 251, 'Magyar à Pointes mâle', ''),
(727, 0, 'Magyar à Pointes femelle', 251, 'Magyar à Pointes femelle', ''),
(728, 0, 'Norvégien à Crête mâle', 251, 'Norvégien à Crête mâle', ''),
(729, 1, 'Norvégien à Crête femelle', 251, 'Norvégien à Crête femelle', ''),
-- Question 6
(730, 0, 'Dans une revue de fans de Quidditch', 252, 'Dans une revue de
fans de Quidditch', ''),
(731, 1, 'Pendant le Tournoi des Trois Sorciers', 252, 'Pendant le
Tournoi des Trois Sorciers', ''),
(732, 0, 'Lors d&#039;une vision de Voldemort en train de le torturer', 252,
'Lors d&#039;une vision de Voldemort en train de le torturer', ''),

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
(733, 0, 'Par Viktor Krum, lors du mariage de Bill et Fleur', 252, 'Par
Viktor Krum, lors du mariage de Bill et Fleur', ''),
-- Question 7
(734, 0, 'Ginny', 253, 'Ginny', ''),
(735, 0, 'Ron', 253, 'Ron', ''),
(736, 0, 'Bill', 253, 'Bill', ''),
(737, 1, 'Percy', 253, 'Percy', ''),
-- Question 8
(738, 0, 'Les Détraqueurs', 254, 'Les Détraqueurs', ''),
(739, 1, 'Sirius Black', 254, 'Sirius Black', ''),
(740, 0, 'Lord Voldemort', 254, 'Lord Voldemort', ''),
(741, 0, 'Albus Dumbledore', 254, 'Albus Dumbledore', ''),
-- Question 9
(742, 0, 'Son Éclair de Feu', 255, 'Son Éclair de Feu', ''),
(743, 0, 'Un Strangulot', 255, 'Un Strangulot', ''),
(744, 1, 'Son whisky', 255, 'Son whisky', ''),
(745, 0, 'Son ami Ron Weasley', 255, 'Son ami Ron Weasley', ''),
-- Question 10
(746, 0, '15', 256, '15', ''),
(747, 0, '25', 256, '25', ''),
(748, 0, '28', 256, '28', ''),
(749, 1, '29', 256, '29', ''),
-- ---- Questionnaire 3
-- Question 1
(750, 1, 'Final', 257, 'Final', ''),
(751, 0, 'Kingdom', 257, 'Kingdom', ''),
(752, 0, 'Dragon', 257, 'Dragon', ''),
(753, 0, 'Project', 257, 'Project', ''),
(754, 0, 'Resident', 257, 'Resident', ''),
(755, 0, 'Silent', 257, 'Silent', ''),
-- Question 2
(756, 0, 'Project', 258, 'Project', ''),
(757, 0, 'Resident', 258, 'Resident', ''),
(758, 1, 'Silent', 258, 'Silent', ''),
(759, 0, 'Devil', 258, 'Devil', ''),
(760, 0, 'Heavenly', 258, 'Heavenly', ''),
(761, 0, 'Onimusha', 258, 'Onimusha', ''),
-- Question 3 VF
(762, 0, 'Faux', 259, '', ''),
(763, 1, 'Vrai', 259, '', ''),
```

```
-- Question 4 VF
(764, 1, 'Vrai', 260, ''),
(765, 0, 'Faux', 260, ''),
-- Question 5 QCM
(766, 1, 'Dingo', 261, 'Dingo', ''),
(767, 0, 'Riku', 261, 'Riku', ''),
(768, 1, 'Donald', 261, 'Donald', ''),
(769, 0, 'Mickey', 261, 'Mickey', ''),
(770, 1, 'Sora', 261, 'Sora', ''),
(771, 0, 'Kairi', 261, 'Kairi', ''),
(772, 0, 'Devil', 262, 'Devil', ''),
-- Question 6
(773, 0, 'Heavenly', 262, 'Heavenly', ''),
(774, 1, 'Assassin's', 262, 'Assassin's', ''),
(775, 0, 'Project', 262, 'Project', ''),
(776, 0, 'Assassin's', 262, 'Assassin's', ''),
(777, 0, 'Silent', 262, 'Silent', ''),
-- Question 7
(778, 1, 'Loco', 263, 'Loco', ''),
(779, 0, 'Bust', 263, 'Bust', ''),
(780, 0, 'Booly', 263, 'Booly', ''),
(781, 0, 'Barbabapa', 263, 'Barbabapa', ''),
(782, 0, 'Hoshimudes', 263, 'Hoshimudes', ''),
(783, 0, 'Shenmue', 263, 'Shenmue', ''),
-- Question 8
(784, 1, 'Trauma', 264, 'Trauma', ''),
(785, 0, 'Urgences', 264, 'Urgences', ''),
(786, 0, 'Docteur', 264, 'Docteur', ''),
(787, 0, 'A', 264, 'A', ''),
(788, 0, 'Je', 264, 'Je', ''),
(789, 0, 'Shinshin', 264, 'Shinshin', ''),
-- Question 9
(790, 1, 'Project', 265, 'Project', ''),
(791, 0, 'Fear', 265, 'Fear', ''),
(792, 0, 'Silent', 265, 'Silent', ''),
(793, 0, 'Shenmue', 265, 'Shenmue', ''),
(794, 0, 'Onimusha', 265, 'Onimusha', ''),
(795, 0, 'Resident', 265, 'Resident', ''),
-- Question 10
(796, 0, 'Final', 266, 'Final', ''),
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
(797, 0, 'God', 266, 'God', ''),
(798, 1, 'Shadow', 266, 'Shadow', ''),
(799, 0, 'Zelda', 266, 'Zelda', ''),
(800, 0, 'Ori', 266, 'Ori', ''),
(801, 0, 'Spyro', 266, 'Spyro', ''),
-- Question 11
(802, 0, 'Lobo', 267, 'Lobo', ''),
(803, 0, 'Shadow', 267, 'Shadow', ''),
(804, 1, 'Okami', 267, 'Okami', ''),
(805, 0, 'Flower', 267, 'Flower', ''),
(806, 0, 'Naruto', 267, 'Naruto', ''),
(807, 0, 'Shenmue', 267, 'Shenmue', ''),
-- Question 12
(808, 0, 'Assassin's', 268, 'Assassin's', ''),
(809, 0, 'God', 268, 'God', ''),
(810, 0, 'Final', 268, 'Final', ''),
(811, 1, 'Devil', 268, 'Devil', ''),
(812, 0, 'Mario', 268, 'Mario', ''),
(813, 0, 'Silent', 268, 'Silent', ''),
-- Question 13
(814, 0, 'Silent', 269, 'Silent', ''),
(815, 1, 'Rule', 269, 'Rule', ''),
(816, 0, 'Fear', 269, 'Fear', ''),
(817, 0, 'Amnesia', 269, 'Amnesia', ''),
(818, 0, 'Doom', 269, 'Doom', ''),
(819, 0, 'Chinatown', 269, 'Chinatown', ''),
-- Question 14
(820, 0, '1', 270, '1',
'https://vignette.wikia.nocookie.net/mario/images/b/b5/Peach_-_Mario_Party_10.png/revision/latest?cb=20150216203348&path-prefix=de'),
(821, 1, '2', 270, '2',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/15_L70cd.jpg'),
(822, 0, '3', 270, '3',
'https://www.quizz.biz/uploads/quizz/23422/8_KN9Lx.jpg'),
(823, 0, '4', 270, '4',
'https://static.cnews.fr/sites/default/files/styles/image_640_360/public/lara_fabian_genevieve_charbonneau_5e8ef53d3b009_0.jpg?itok=JY7X0oQQ')
'
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
(824, 0, '5', 270, '5',
'https://vignette.wikia.nocookie.net/leagueoflegends/images/1/1e/Katari
na_Render.png/revision/latest?cb=20181117220952'),
(825, 0, '6', 270, '6',
'https://www.smashlabs.de/wcf/attachment/6759-bayo-png/');

--  
-- Data pour la table `realiser`  
--  
  
INSERT INTO `realiser` (`real_id`, `util_id`, `questR_id`,
`real_score`, `real_tpsTotal`, `real_date`) VALUES
(1, 2, 1, 0, '00:00:04', '2020-04-16'),
(2, 2, 1, 70, '00:00:51', '2020-04-16'),
(3, 2, 2, 80, '00:00:04', '2020-04-16'),
(4, 2, 3, 100, '00:00:04', '2020-04-16')
;
```

Annexe 2 : PLAN DE TESTS

No. Test	Fichier ou écran cible	Nom du test	But du test	Résultat attendu	Contexte de situation	Résultat actuel	Résultat et actions requises
1	Navbar	Lien d'accueil	Vérifier que le bouton "Quizzy" dans la barre de navigation renvoie toujours sur la page d'accueil	On est redirigé vers la page d'accueil	Aucun	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
2	Navbar	Lien tutoriel	Vérifier que le lien "Tutoriels" dans la barre de navigation renvoie toujours sur la page de tutoriels	On est redirigé vers la page des tutoriels	Aucun	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
3	Navbar	Lien Liste des Quizz	Vérifier que le lien "Liste des Quizz" dans la barre de navigation renvoie toujours sur la page de la liste des quizzs	On est redirigé vers la page de la liste des quizzs	Aucun	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
4	Navbar	Lien de connexion	Vérifier que le lien "Vous n'êtes pas connecté" dans la barre de navigation renvoie toujours sur la page de login	On est redirigé vers la page de la liste des quizz	Aucun	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
5	Navbar	Lien d'ajout d'un questionnaire	Vérifier que le lien "Ajouter un questionnaire" dans la barre de navigation ouvre la boite de dialogue	La boite de dialogue pour le choix de la difficulté s'ouvre	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

			pour sélectionner la difficulté				
6	Navbar	Lien vers le compte	Vérifier que le lien "Compte" dans la barre de navigation renvoie toujours sur la page de profil	On est redirigé vers la page de profil	Être connecté	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
7	Navbar	Lien vers la déconnexion	Vérifier que le lien "Se déconnecter" dans la barre de navigation renvoie toujours sur la page d'accueil et déconnecte	On est redirigé vers la page d'accueil \$_SESSION['util_id'] est vide	Être connecté	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
8	Navbar	Affichage du nom de l'utilisateur	Vérifier que le nom de l'utilisateur s'affiche dans la navbar	Le nom d'utilisateur apparaît	Être connecté	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
9	Accueil	Lien Tutoriel	Vérifier que le bouton "Tutoriel" renvoie bien à la page tutoriel	On est redirigé vers la page Tutoriel	Ne pas être connecté	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
10	Accueil	Lien Login	Vérifier que le bouton "Connexion & Inscription" renvoie bien à la page login	On est redirigé vers la page login	Ne pas être connecté	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
11	Accueil	Lien Ajout questionnaire	Vérifier que le bouton "Créer" ouvre la boîte de dialogue pour sélectionner la difficulté du questionnaire à créer	On affiche la fenêtre de dialogue pour choisir une difficulté pour créer un questionnaire	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

12	Accueil	Lien Jouer	Vérifier que le bouton "Jouer" renvoie bien à la page liste des quizz	On est redirigé vers la page liste des quiz	Être connecté en tant que joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
13	Accueil	Lien derniers quizz ajoutés	Vérifier que les quizz affichés renvoient sur la page de login	On est redirigé vers la page login	Ne pas être connecté	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
14	Accueil	Lien derniers quizz ajoutés	Vérifier que les quizz affichés renvoie sur leur questionnaire afin de jouer	On est redirigé vers la page liste des quizz On donne leur id	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
15	Accueil	Lien derniers quizz ajoutés	Vérifier que les quizz affichés renvoient sur leur questionnaire afin de jouer	On est redirigé vers leur questionnaire On donne leur id	Être connecté en tant que joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
16	Modal Suppression	Annuler Suppression	Vérifier que le bouton "non" ferme la boite de dialogue sans supprimer le questionnaire	La boite de dialogue se ferme Le questionnaire n'est pas supprimé	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
17	Modal Suppression	Fermer Suppression	Vérifier que la croix ferme la boite de dialogue sans supprimer le questionnaire	La boite de dialogue se ferme Le questionnaire n'est pas supprimé	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
18	Modal Suppression	Supprimer	Verifier que le bouton "valider" ferme la boite de dialogue, supprime le	La boite de dialogue se ferme	Être connecté en tant qu'Admin	Suppression du questionnaire	Faire un feedback

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

			questionnaire et renvoie un feedback de succès	Le questionnaire est supprimé Il y a un feedback de succès		Pas de feedback	
19	Modal Création	Annuler Création	Vérifier que le bouton "annuler" ferme la boite de dialogue sans rediriger sur la page de création de questionnaire	La boite de dialogue se ferme L'utilisateur n'est pas redirigé sur la page de création de questionnaires	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
20	Modal Création	Fermer Création	Vérifier que la croix ferme la boite de dialogue sans rediriger sur la page de création de questionnaire	La boite de dialogue se ferme L'utilisateur n'est pas redirigé sur la page de création de questionnaires	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
21	Modal Création	Selectionner difficulté	Vérifier qu'il est possible de choisir une difficulté entre 1 et 5 et être redirigé sur la page de création de questionnaire après avoir appuyé sur le bouton valider	Le menu déroulant permet de sélectionner la difficulté L'utilisateur est redirigé sur la page de création de questionnaires	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

22	Connexion / inscription	Se connecter	Vérifier que le bouton "valider" permet de rediriger sur la liste de questionnaires	L'utilisateur est connecté et est redirigé sur la liste des questionnaires	Être déconnecté Utiliser des identifiants corrects	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
23	Connexion / inscription	Se connecter	Vérifier que le bouton "valider" permet de rediriger sur la liste de questionnaires	L'utilisateur n'est pas connecté, un feedback rouge indique que l'utilisateur n'est pas reconnu	Être déconnecté Rentrer un nom d'utilisateur incorrect	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
24	Connexion / inscription	Se connecter	Vérifier que le bouton "valider" permet de rediriger sur la liste de questionnaires	L'utilisateur n'est pas connecté, un feedback rouge indique que le mot de passe n'est pas bon	Être déconnecté Rentrer un mot de passe incorrect	Feedback "utilisateur non reconnu"	Changer l'intitulé du feedback
25	Connexion / inscription	S'inscrire	Vérifier que le bouton "valider" créer un nouveau compte et permet de rediriger sur la liste de questionnaires	Un nouveau compte est créé. L'utilisateur est connecté et est redirigé sur la liste des questionnaires	Être déconnecté Remplir tous les champs	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
26	Connexion / inscription	S'inscrire	Vérifier que le bouton "valider" créer un nouveau compte et permet de rediriger sur la liste de questionnaires	Aucun compte n'est créé Le ou les champs non remplis sont indiqués en rouge	Être déconnecté Ne pas remplir tous les champs	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

27	Connexion / inscription	S'inscrire	Vérifier que le bouton "valider" créer un nouveau compte et permet de rediriger sur la liste de questionnaires	Aucun compte n'est créé Le champ mal remplis est indiqué en rouge	Être déconnecté Fournir une adresse mail	Champ email ne vérifie pas si le contenu est bien de type "mail"	Vérifier le champs
28	Liste des questionnaires	Lancer un questionnaire	Vérifier que le bouton "Jouer" redirige l'utilisateur sur la page du questionnaire choisi	L'utilisateur est redirigé sur la page du questionnaire choisi	Être connecté en tant que joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
29	Liste des questionnaires	Demand er la suppression du questionnaire	Vérifier que le bouton "Supprimer" ouvre le modal de suppression	La boite de dialogue de confirmation de suppression s'ouvre.	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
30	Liste des questionnaires	Modifier un questionnaire	Vérifier que le bouton "Modifier" redirige vers la page de modification du questionnaire associé	L'administrateur est redirigé sur la page de modification du questionnaire choisi	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
31	Liste des questionnaires	Bouton ajouter questionnaire	Vérifier que le bouton "Ajouter un questionnaire" ouvre la boite de dialogue pour sélectionner la difficulté du questionnaire à créer	On affiche la fenêtre de dialogue pour choisir une difficulté afin de créer un questionnaire	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
32	Liste des questionnaires	Afficher les questionnaires	Vérifier que tous les questionnaires sont affichés avec leurs informations (titre,	Tous les questionnaires apparaissent	Être connecté	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

			thème, image, difficulté, résumé)	avec leurs informations			
33	Ajouter un questionnaire	Visualiser thèmes existant	Vérifier que l'administrateur peut visualiser l'ensemble des thèmes déjà existants en cliquant sur le menu déroulant	L'administrateur peut visualiser les thèmes	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
34	Ajouter un questionnaire	Changer la difficulté	Vérifier que l'administrateur ne peut pas changer la difficulté du questionnaire à créer	L'administrateur ne peut pas sélectionner d'autres difficultés que celle choisie via le modal	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
35	Ajouter un questionnaire	Créer un nouveau thème	Vérifier que l'administrateur peut ajouter un nouveau thème dans la base de données en remplissant le champs adéquat et en validant	Le nouveau thème est ajouté en base de données. Un message de feedback le confirme	Être connecté en tant qu'Admin	Pas de feedback	Pas de feedback
36	Ajouter un questionnaire	Créer un nouveau thème	Vérifier que l'administrateur peut ajouter un nouveau thème dans la base de données en remplissant le champs adéquat et en validant	Le nouveau thème n'est pas ajouté en base de données. Un message de feedback le confirme	Être connecté en tant qu'Admin Proposer un thème déjà existant	Pas de feedback	Pas de feedback
37	Ajouter un questionnaire	Afficher un QCU	Vérifier que lorsqu'on clique sur "QCU", le bloc de questions	Le bloc QCU apparaît dans le bloc de la question	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

			pour QCU (radio button) apparait				
38	Ajouter un questionnaire	Afficher un QCM	Vérifier que lorsqu'on clique sur "QCM", le bloc de questions pour QCM (checkbox) apparait	Le bloc QCM apparait dans le bloc de la question	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
39	Ajouter un questionnaire	Afficher un Vrai/faux	Vérifier que lorsqu'on clique sur "Vrai/faux", le bloc de questions pour Vrai/faux apparait	Le bloc V/F apparait dans le bloc de la question	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
40	Ajouter un questionnaire	Réinitialiser	Vérifier que le bouton "Réinitialiser" réinitialise tout le formulaire	Le formulaire est réinitialisé	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
41	Ajouter un questionnaire	Créer un questionnaire	Vérifier que le bouton "Valider" permet de créer un nouveau questionnaire	Le questionnaire est créé. Un feedback de succès le confirme L'utilisateur est redirigé sur la liste des questionnaires	Etre connecté en tant qu'Admin Avoir rempli tous les champs	Pas de feedback	Mettre un feedback
42	Ajouter un questionnaire	Créer un questionnaire	Vérifier que le bouton "Valider" permet de créer un nouveau questionnaire	Le questionnaire n'est pas créé. Les champs vides sont entourés de rouge	Etre connecté en tant qu'Admin Ne pas avoir rempli tous les champs	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

43	Tous les formulaires	Caractères spéciaux	Vérifier que, lorsqu'on insère du code dans un champ text de formulaire, le code n'est pas interprété	Le code ne s'exécute pas, il est enregistré comme du texte	Condition d'accès dépend du l'accès du formulaire	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
44	Tous les formulaires	Longueur Champs	Vérifier que la chaîne de caractères enregistrée ne dépasse pas la longueur attendue par la table en base de données	La chaîne de caractères est tronquée, "..." est ajouté à la fin de la dite chaîne	Le nombre de caractères entrés dépasse	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
45	Tous les formulaires	Longueur Champs	Vérifier que la chaîne de caractères enregistrée ne dépasse pas la longueur attendue par la table en base de données	La chaîne de caractères est enregistrée dans son entiereté	Le nombre de caractères donné ne dépasse pas	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
46	Toutes les images	Images non déformées	Vérifier que les images ne sont pas déformées	Vérifier que les images ne sont pas déformées	Aucune	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
47	functions .php	Rendu de la table 'questionnaire'	Vérifier que la table renvoie ce qu'on attend d'un questionnaire	Six lignes pour le questionnaire, dans un tableau de 5 entiers. Séquence de colonne : id, lib,.. Ligne 1 devrait avoir une image		Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

				La dernière ligne devrait avoir...			
48	Modifier un questionnaire	Visualiser thèmes existant	Vérifier que l'administrateur peut visualiser l'ensemble des thèmes déjà existants en cliquant sur le menu déroulant	L'administrateur peut visualiser les thèmes	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
49	Modifier un questionnaire	Changer la difficulté	Vérifier que l'administrateur ne peut pas changer la difficulté du questionnaire à modifier	L'administrateur ne peut pas sélectionner d'autres difficultés que celle déjà déterminée	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
50	Modifier un questionnaire	Créer un nouveau thème	Vérifier que l'administrateur peut ajouter un nouveau thème dans la base de données en remplissant le champs adéquat et en validant	Le nouveau thème est ajouté en base de données. Un message de feedback le confirme	Être connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
51	Modifier un questionnaire	Créer un nouveau thème	Vérifier que l'administrateur peut ajouter un nouveau thème dans la base de données en remplissant le champs adéquat et en validant	Le nouveau thème n'est pas ajouté en base de données. Un message de feedback le précise	Être connecté en tant qu'Admin Proposer un thème déjà existant	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

52	Modifier un questionnaire	Afficher un QCU	Vérifier que lorsqu'on clique sur "QCU", le bloc de questions pour QCU (radio button) apparaît	Le bloc QCU apparaît dans le bloc de la question	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
53	Modifier un questionnaire	Afficher un QCM	Vérifier que lorsqu'on clique sur "QCM", le bloc de questions pour QCM (checkbox) apparaît	Le bloc QCM apparaît dans le bloc de la question	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
54	Modifier un questionnaire	Afficher un Vrai/faux	Vérifier que lorsqu'on clique sur "Vrai/faux", le bloc de questions pour Vrai/faux apparaît	Le bloc V/F apparaît dans le bloc de la question	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
55	Modifier un questionnaire	Réinitialiser	Vérifier que le bouton "Réinitialiser" réinitialise les informations modifiées	Les informations modifiées sont réinitialisées	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
56	Modifier un questionnaire	Modifier un questionnaire	Vérifier que le bouton "Valider" permet de confirmer les modifications du questionnaire	Le questionnaire n'est pas modifié. Une infobulle indique le champs à remplir	Etre connecté en tant qu'Admin Ne pas avoir rempli tous les champs	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
57	Modifier un questionnaire	Modifier un questionnaire	Vérifier que le bouton "Valider" permet de confirmer les modifications du questionnaire	Le questionnaire initial est supprimé, un autre est créé avec toutes les modifications	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

				insérées dans le formulaire			
58	Modifier un questionnaire	Afficher les informations du questionnaire	Vérifier que toutes les informations déjà existantes relatives au questionnaire pré-remplissent le formulaire	Le formulaire est pré-rempli des informations du questionnaire	Etre connecté en tant qu'Admin	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
59	Questionnaire	Afficher le questionnaire	Vérifier que le questionnaire s'affiche dans son entiereté complètement (difficulté, titre, illustration, questions et réponses)	Le formulaire s'affiche dans son entiereté	Etre connecté en tant que joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
60	Questionnaire	Selectionner une réponse	Vérifier que le joueur peut cocher une ou plusieurs réponses pour une question	Le joueur ne peut sélectionner que 0 ou 1 réponse	Etre connecté en tant que joueur Question QCU ou Vrai/faux	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
61	Questionnaire	Selectionner une réponse	Vérifier que le joueur peut cocher une ou plusieurs réponses pour une question	Le joueur ne peut sélectionner 0 ou n réponses	Etre connecté en tant que joueur Question QCM ou Vrai/faux	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
62	Questionnaire	Valider le questionnaire	Vérifier que le bouton "valider" redirige sur la génération du score et la solution du questionnaire	Le joueur est redirigé sur la génération du score et la solution du questionnaire	Etre connecté en tant que joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

63	Questionnaire	Timer	Vérifier que le timer s'enclenche si le questionnaire a une durée limitée	Le minuteur se déclenche Quand le temps arrive à 0, une boite de dialogue prévient le joueur, il est redirigé à la page de score/soluce	Etre connecté en tant que joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
64	Compte	Consulter son profil	Vérifier que les informations relatives au compte sont affichées	Les informations relatives au compte sont affichées	Être connecté	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
65	Compte	Consulter ses statistiques	Vérifier que les statistiques sont visibles	Les statistiques sont affichées	Être connecté en tant que Joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
66	Compte	Demand er la réinitialis ation des statistiqu es	Vérifier que lorsque le joueur clique sur "Réinitialiser" la boite de dialogue de réinitialisation apparait	La boite de dialogue de demande de confirmation de réinitialisation apparait	Être connecté en tant que Joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
67							
68	Modal Réinitialisation	Confirmer la réinitialisation	Vérifier que au clic du bouton "Valider" les informations sont réinitialisées	Les informations sont réinitialisées Un message de feedback le confirme	Être connecté en tant que Joueur	Pas de feedback	Faire un feedback de confirmation

69	Modal Réinitialisation	Fermer le modal	Vérifier que au clic du bouton "Annuler" le modal se ferme sans réinitialiser les statistiques	Les informations ne sont pas réinitialisées Le modal se ferme	Être connecté en tant que Joueur	Comme prévu	Tous les écrans ont le rendu attendu. Pas d'actions requises
----	------------------------	-----------------	--	--	----------------------------------	-------------	--

Annexe 3 : CODE

Ci-dessous des morceaux de code essentiels ou très important pour le bon fonctionnement du site.

Ils décrivent aussi la structure générale de nos fichiers PHP et structure HTML.

Pour plus de détails, consultez les fichiers commentés joints à ce document.

Function.php

```
// Ajoute un questionnaire en BD
function ajouterQuestR(){
    // Pour vérifier que les variables sont bien présentes
    if(!empty($_POST['lib']) and !empty($_POST['desc']) and
    !empty($_POST['difficulte']) and !empty($_POST['theme']) and
    !empty($_POST['URLImg'])) {
        // le questionnaire a été envoyé dans le formulaire
        // On récupère les paramètres
        $lib = tronquerString(escape($_POST['lib']),255, " ");
        $desc = tronquerString(escape($_POST['desc']),255);
        $difficulte = escape($_POST['difficulte']);
        $tempsMax = escape($_POST['tempsMax']);
        $theme = escape($_POST['theme']);
        $util = $_SESSION['util_id'];
        $nomImg = $lib;
        $URLImg = tronquerString(escape($_POST['URLImg']),20000);
    }
}
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
// Requête préparée pour insérer le questR dans la BD
// NOW() permet d'avoir la date du moment
$stmt = getDb() -> prepare('INSERT INTO questionnaire
    (questR_lib, questR_desc, questR_difficulte, questR_tempsMax,
theme_id, util_id, questR_dateAjout, questR_URLImg, questR_nomImg)
VALUES (?, ?, ?, ?, ?, ?, NOW(), ?, ?)');
$stmt -> execute(array($lib, $desc, $difficulte, $tempsMax,
$theme, $util, $URLImg, $nomImg));
} else {
    $_SESSION['error'] = 'Toutes les valeurs ne sont pas bonnes
pour le questR';
}
}
```

```

// Ajoute une question en BD
// Prend un entier questR_id correspondant au questR le plus récent et
// un entier i correspondant à un compteur en paramètre
// Prend aussi un entier correspondant au nombre de réponses à ajouter
function ajouterQuest($dernierQuestR_id, $i, $nbReponsesQC) {
    // Pour vérifier que les variables sont bien présentes
    if (!empty($_POST["lib$i"]) and !empty($_POST["typeQuestion$i"])) {
        // On récupère les paramètres
        $lib = tronquerString(escape($_POST["lib$i"]), 255, " ");
        $typeQ = $_POST["typeQuestion$i"];
        $nomImg = $lib;
        $URLImg = tronquerString(escape($_POST["URLImg$i"]), 20000);

        // Requête préparée pour insérer la question dans la BD
        $stmt = getDb() -> prepare('INSERT INTO question
            (quest_lib, quest_id, quest_nomImg, quest_URLImg,
        typeQ_id)
            VALUES (?, ?, ?, ?, ?)');
        $stmt -> execute(array($lib, $dernierQuestR_id, $nomImg,
        $URLImg, $typeQ));

        // On récup l'id de la question qui vient d'être créée
        $quest_id = recuperIdDerniereQuest();

        // On ajoute les réponses
        if($typeQ != 3){ // type question QCU ou QCM
            // On boucle pour ajouter toutes les questions
            for ($j = 1; $j <= $nbReponsesQC; $j++) {
                ajouterReponse($quest_id, $i, $typeQ, $j);
            }
        } else {
            // type de question VF
            ajouterReponseVF($quest_id, $i);
        }
    }
}

```

```

// Ajoute une réponse de type QCM ou QCU en BD en précisant s'il s'agit
de la bonne réponse

// Prend un objet question, un entier i, un entier typeQ et un entier j
en paramètres

function ajouterReponse($quest_id, $i, $typeQ, $j) {
    if($typeQ == 1) { // Type QCM
        if(isset($_POST["reponseJuste$i$j"])) {
            $exacte = 1; // La réponse est vraie
        } else {
            $exacte = 0; // La réponse est fausse
        }
        $lib = tronquerString(escape($_POST["libReponseQCM$i$j"])),255,
    " ");
    } else { // Type QCU
        if(isset($_POST["reponseQ$i"])) {
            if($_POST["reponseQ$i"] == "reponseJuste$i$j") {
                $exacte = 1; // La réponse est vraie
            } else {
                $exacte = 0; // La réponse est fausse
            }
        }
        $lib = tronquerString(escape($_POST["libReponseQCU$i$j"])),255,
    " ");
    }
    // On récupère les paramètres
    $nomImg = $lib;
    $URLImg =
tronquerString(escape($_POST["URLImgReponse$i$j"])),20000);

    // Requête préparée pour insérer la réponse dans la BD
    $stmt = getDb() -> prepare('INSERT INTO reponse
        (rep_exacte, rep_lib, quest_id, rep_nomImg, rep_URLImg)
        VALUES (?,?,?,?,?)');
    $stmt -> execute(array($exacte, $lib, $quest_id[0], $nomImg,
$URLImg));
}

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

// Permet d'ajouter la réalisation d'un questR en BD et d'avoir toutes
les données à afficher pour la page soluce
// Prend un entier id questionnaire en paramètre
// Retourne un tableau composé de deux autres tableaux
function corriger($questR_id, $questions){

    // Variable pour le score de chaque question
    $scoreQuestion = 0;
    // Variable pour compter le nombre de question dans le questR
    $nbQuestions = 0;
    // Variable pour compter le nb de réponses justes cochées
    $nbReponsesJusteCochée = 0;
    // Variable pour compter le nombre de réponses qui ont été cochées
    $nbReponsesCochée = 0;

    // Pour chaque question du questionnaire
    foreach($questions as $quest){
        // Variable pour compter le nb de réponses justes cochées dans
        // la question
        $nbReponsesQuestionJusteCochée = 0;
        // Variable pour compter le nombre de réponses qui ont été
        // cochées dans la question
        $nbReponsesQuestionCochée = 0;

        // Requête préparée pour récupérer toutes les rep_id de la
        // table Selectionner en BD correspondant à l'utilisateur et correspondant
        // à la question que l'on corrige
        $stmt = getDb() -> prepare('SELECT * FROM selectionner WHERE
        util_id = ? AND quest_id = ?');
        $stmt -> execute(array($_SESSION['util_id'],
        $quest['quest_id']));

        // Pour chaque réponse sélectionnée
        foreach($stmt as $rep){
            // On incrémente le nb de reponse cochée à la question
            $nbReponsesQuestionCochée++;

            // Requête préparée pour récupérer la valeur de rep_exacte
            // pour cette réponse
        }
    }
}
  
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

$stmt2 = getDb() -> prepare('SELECT rep_exacte FROM reponse
WHERE rep_id = ?');
$stmt2 -> execute(array($rep['rep_id']));

foreach($stmt2 as $repExacte);

// Si la réponse est exacte
if($repExacte['rep_exacte'] == 1){
    // On incrémente le nb de réponses justes qui ont été
cochées
    $nbReponsesQuestionJusteCochée++;
}

}

// Si la question avait au moins une réponse de cochée
if($nbReponsesQuestionCochée != 0){
    // On réalise le calcul de score pour la question
    $scoreQuestion +=
$nbReponsesQuestionJusteCochée/$nbReponsesQuestionCochée;
} else {
    // Sinon la question a 0 comme score
    $scoreQuestion += 0;
}

// On incrémente le nb de questions
$nbQuestions ++;

// On somme les valeurs de score et de nombre de réponses
cochées
$nbReponsesJusteCochée += $nbReponsesQuestionJusteCochée;
$nbReponsesCochée += $nbReponsesQuestionCochée;
}

// On calcule le score du questionnaire dans sa totalité
$score = $scoreQuestion / $nbQuestions * 100;

// Requête préparée pour supprimer les données de la table
Selectionner en BD pour l'utilisateur en question

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

    // On supprime ces données car la table Selectionner ne doit servir
    // que de mémoire temporaire pour la sélection des réponses cochées par
    // l'utilisateur

    $stmt3 = getDb()->prepare('DELETE FROM selectionner WHERE
    util_id=?');

    $stmt3 ->execute(array($_SESSION['util_id']));

    // On récupère le nb de réponses exactes contenues dans le
    questionnaire via l'URL

    $nbRepExacteQuestR = $_GET['nbRepExacte'];

    // On calcule le nb de réponses fausses
    $nbRepFausseCochée = abs($nbReponsesJusteCochée -
    $nbReponsesCochée);

    // On arrondit le score
    $score = round($score, 2);

    // On récupère les variables de temps via l'URL
    $tpsDebut = $_GET['tpsDebut'];
    $tpsFin = $_GET['tpsFin'];

    // On stocke dans une variable la DateInterval retournée par la
    fonction
    // DateInterval qui correspond au temps écoulé entre le début de
    réalisation de questionnaire et sa fin
    $tps = tempsEcoule($tpsDebut, $tpsFin);

    // On stocke dans une variable la DateInterval sous un format que
    l'on veut
    // en l'occurrence : 00:00:00
    // H: Heures | I: Minutes | S: Secondes
    // En majuscules pour avoir 2 zéros | minuscule pour 1 seul (0:0:0)
    $tpsTotal = $tps->format('%H:%I:%S');

    // Requête préparée pour insérer le questR réalisé dans la BD
    $stmt5 = getDb() -> prepare('INSERT INTO realiser
    (util_id, questR_id, real_score, real_tpsTotal, real_date)
    VALUES (?,?,?,?,NOW())');

    $stmt5 -> execute(array($_SESSION['util_id'], $questR_id, $score,
    $tpsTotal));
  
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```
// Recherche du meilleur joueur
// Fonction qui nous retourne les informations sur la meilleure
performance pour le questionnaire en question
$statsMeilleurJoueur = recupererMeilleurJoueur($questR_id);

// On génère une phrase de fin pour l'affichage du score
// Fonction qui retourne une chaîne de caractères
$phraseScore = phraseScore($score);

// Permet d'initialiser un array avec les variables correspondant
aux chaînes de caractères
// "score" correspond à la variable $score
$resultats = array("score", "tpsTotal", "nbRepFausseCochée",
"phraseScore");

// On retourne un array de 2 tableaux
// compact() permet de créer l'array que l'on a initialisé au
dessus
return array(compact($resultats), $statsMeilleurJoueur);
}
```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

// Permet de tronquer une chaîne de caractères à la taille voulue
// Prend une chaîne de caractères, un entier 'limit' en paramètres
// Retourne une chaîne de caractères (potentiellement raccourcie)
// le break="." permet de couper la chaîne si possible lorsque l'on
rencontre un point
// Par exemple dans le cas d'une description, la fonction va essayer de
couper la chaîne de caractères (si elle est trop longue) à la fin de la
phrase
// le pad="..." permet de rajouter ces trois caractères à la fin de la
chaîne raccourcie pour notifier qu'elle a été tronquée
function tronquerString($string, $limit, $break=".", $pad="...")
{
    // retourne le string sans changement s'il est plus court que la
limite donnée
    if(strlen($string) <= $limit) return $string;

    // vérifie si le point de break est présent entre la limite et la fin
du string
    //strpos() renvoie la position dans la chaîne du caractères $break
    if(false !== ($breakpoint = strpos($string, $break, $limit))) {
        // s'il existe ce $breakpoint avant la fin de la chaîne
        if($breakpoint < strlen($string) - 1) {
            // Alors on supprime ce qu'il y a après ce $breakpoint
            // Et on rajoute les caractères $pad
            $string = substr($string, 0, $breakpoint) . $pad;
        }
    }

    return $string;
}

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

// Permet de sauvegarder les réponses sélectionnées par un joueur en BD
// Prend un tableau de variables correspondant à $_POST en paramètre
function sauvergarderSelection($varPost) {
    // On parcours toutes les valeurs des variables contenues dans
$varPost
    foreach($varPost as $rep ) {
        // si la valeur d'une des variable dans POST a un # au début,
alors il s'agit d'une valeur correspondant à l'identifiant d'une
réponse
        if(preg_match('/#/i', $rep, $matches, PREG_OFFSET_CAPTURE)) {
            // Requête préparée pour insérer les réponses sélectionnées
dans la BD
            $stmt = getDb() -> prepare('INSERT INTO selectionner
(util_id, rep_id, quest_id)
VALUES (?, ?, ?)');
            // str_replace($search, $replace, $subject) -> on cherche
le # pour le remplacer par du vide dans la valeur de rep
            $rep_id = str_replace('#', "", $rep);

            // On veut récupérer la question à laquelle cette réponse
appartient
            $quests = recupererQuestParRep($rep_id);
            foreach($quests as $quest) {

                // Cela nous permet d'insérer le quest_id
                $stmt -> execute(array($_SESSION['util_id'], $rep_id,
$quest['quest_id']));
            }
        }
    }
}
  
```

ajouter_questR.php

```

<?php
/* MODULE DE PROGRAMMATION WEB
 * Rôle du fichier :
 * Page d'ajout d'un questionnaire
 * Contient les formulaires nécessaire à cet ajout
 *
 * Copyright 2020, BINET Coline et PERRIER Alban
 * https://ensc.bordeaux-inp.fr/fr
 *
 */
?>
<?php
require_once "../includes/functions.php";
require_once "../includes/constantes.php";
session_start();

// sécurité pour que seulement les admin accède à cette page et que
l'on ai bien une difficulté en URL
if (estAdmin() && $_GET['difficulte'] != "") {
    // Recupere tous les themes
    $themesAjout = getDb()->query('select * from theme order by
theme_lib');
    $themes = getDb()->query('select * from theme order by theme_lib');

    // Recupère la difficulté
    $difficulte = escape($_GET['difficulte']);

    // Ajout d'un nouveau thème
    if (isset($_POST['validerTheme']) &&
!empty($_POST['nouveauTheme'])) {
        ajouterTheme();
    }
    // On récupère un tableau d'entiers
    $nb = recupeNbQuestionsReponses($difficulte);

    // On assigne les variables

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

$nbQuestions = $nb[0]; // Nombre de questions selon la difficulté
$nbReponsesQC = $nb[1]; // Nombre de réponses selon la difficulté

// form questR validé
if (isset($_POST['validerQuestR'])) {
    // On ajoute le questR
    ajouterQuestR();
    // On suppose qu'il n'y a pas d'accès concurrent, très couteux
    en temps de passer par des LOCK au niveau de la BD
    $dernierQuestR_id = recuperIdDernierQuestR();

    // On appelle l'ajout de question pour le nombre de questions à
    ajouter
    for ($i = 1; $i <= $nbQuestions; $i++) {
        // On donne le $i afin que l'on retrouve la valeur du bon
        input
        // On donne le nombre de réponses que la questions aura
        dans le cas d'une Question à Choix (= pas VF)
        ajouterQuest($dernierQuestR_id, $i, $nbReponsesQC);
    }
    // On redirige une fois que l'on a fini
    redirect("liste_questR.php");
}
} else {
    redirect("liste_questR.php");
}
?>

<!doctype html>
<html lang="fr">

<?php
$pageTitle = "Ajouter un Questionnaire";
require_once "../includes/fragments/head.php";
?>

<body onload="preparerBlocReponses()">
<?php require_once "../includes/fragments/header.php"; ?>
<div class="container">

```

```

<div class="contenu">
    <h2>Créer un questionnaire</h2>
    <!-- Ajouter un thème -->
    <form action="ajouter_questR.php" method="POST"
class="shadow bg-light p-4 mt-4 form-horizontal w-75 mx-auto
form-disable">

        <fieldset class="p-4">
            <legend>Création du thème</legend>
            <div class="form-group mb-3">
                <div class="p-3 mb-2 alert alert-info"><i
class="fas fa-info-circle"></i> Veuillez vérifier si le thème de votre
questionnaire est dans la liste.
                <br />Si ce n'est pas le cas, veuillez en
<strong>créer un nouveau</strong>. <br />
                Sinon, <strong><a
href="#formAjoutQuestR">passez au bloc suivant !</a></strong>
            </div>
            <label class="">Voici la liste des thèmes
existants : </label>
            <div class="">
                <select class="form-control" name="theme"
searchable="Recherchez ...">
                    <?php foreach ($themesAjout as $th) {>
                    <option><?= $th['theme_lib']>
                    <?php } ?>
                </select>
            </div>
        </div>
        <hr />
        <div class="form-group mt-3">
            <label for="nouveauTheme" class="row-form-label">
                <h4>Créer un nouveau thème :</h4>
            </label>
            <div class="">
                <input type="text" class="form-control"
id="nouveauTheme" placeholder="Intitulé du nouveau thème"
name="nouveauTheme" value="">

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

          <div class="invalid-feedback">Merci de
remplir ce champ</div>
      </div>
      <button type="submit" class="btn btn-primary
mt-3" name="validerTheme" value="1">Ajouter un thème</button>
    </div>
  </fieldset>
</form>
<!-- FIN Ajouter un thème --&gt;

&lt;form id="formAjoutQuestR"
action="ajouter_questR.php?difficulte=&lt;?= $difficulte ?&gt;" method="post"
class="shadow bg-light p-4 mt-4 form-horizontal w-75 mx-auto
form-disable"&gt;
  &lt;fieldset class="bg-gray p-4 shadow-sm"&gt;
    &lt;legend&gt;Informations générales&lt;/legend&gt;
    &lt;div class="form-group row"&gt;
      &lt;label for="lib" class="col-sm-3
col-form-label"&gt;Intitulé du questionnaire &lt;span
class="text-danger"&gt;*&lt;/span&gt; :&lt;/label&gt;
      &lt;div class="col-sm-9"&gt;
        &lt;input required type="text"
class="form-control" id="lib" placeholder="Nom du questionnaire"
name="lib"&gt;
        &lt;div class="invalid-feedback"&gt;Merci de
remplir ce champ&lt;/div&gt;
      &lt;/div&gt;
    &lt;/div&gt;
    &lt;div class="form-group row"&gt;
      &lt;label for="desc" class="col-sm-3
col-form-label"&gt;Description du questionnaire &lt;span
class="text-danger"&gt;*&lt;/span&gt; :&lt;/label&gt;
      &lt;div class="col-sm-9"&gt;
        &lt;textarea required type="text"
class="form-control" id="desc" placeholder="Description du
questionnaire" name="desc" value="" rows="&lt;?= nbLignesDesc
??"&gt;&lt;/textarea&gt;
        &lt;div class="invalid-feedback"&gt;Merci de
remplir ce champ&lt;/div&gt;
      &lt;/div&gt;
    &lt;/div&gt;
  &lt;/fieldset&gt;
&lt;/form&gt;
</pre>

```

```

        </div>
        <div class="form-group row">
            <label for="URLImg" class="col-sm-3
col-form-label">Image du questionnaire <span
class="text-danger">*</span> :</label>
            <div class="col-sm-9">
                <input required type="text"
class="form-control" id="URLImg" placeholder="URL de l'image du
questionnaire" name="URLImg" value="">
            </div>
        </div>
        <div class="form-group row">
            <label for="difficulte" class="col-sm-3
col-form-label">Difficulté <span class="text-danger">*</span> :</label>
            <div class="col-sm-9">
                <select class="form-control"
id="difficulte" name="difficulte" required>
                    <option value="<?= $difficulte ?>"><?=
$difficulte ?></option>
                </select>
                <div class="invalid-feedback">Merci de
remplir ce champ</div>
            </div>
        </div>
        <div class="form-group row">
            <label for="tempsMax" class="col-sm-3
col-form-label">Temps limité :</label>
            <div class="col-sm-5">
                <input class="form-control" type="time"
id="tempsMax" name="tempsMax" min="00:00" max="01:00" value="00:00">
            </div>
        </div>
        <div class="mb-2 alert alert-info mx-auto
text-center">
            <i class="fas fa-info-circle"></i> Si "00:00",
le temps ne sera pas limité.
            <p>Format = Heures : Minutes</p>
        </div>
        <!-- Affichage de tous les thèmes en BD -->
        <div class="form-group row">

```

```

    <label for="theme" class="col-sm-3
col-form-label">Thème <span class="text-danger">*</span> :</label>
    <div class="col-sm-9">
        <select class="form-control" id="theme"
name="theme" searchable="Recherchez ..." required>
            <?php foreach ($themes as $th) { ?>
                <option value=<?= $th['theme_id'] ?><?= $th['theme_lib'] ?></option>
            <?php } ?>
        </select>
        <div class="invalid-feedback">Merci de
remplir ce champ</div>
    </div>
</div>
</fieldset>

<!-- Questions -->
<?php
for ($i = 1; $i <= $nbQuestions; $i++) {
    require "../includes/modals/questionModal.php";
}
?>
<!-- fin questions -->

<div class="row mt-4">
    <div class="col text-center">
        <button type="reset" class="btn btn-secondary"
name="annuler" value="1">Réinitialiser</button>
        <button type="submit" class="btn btn-primary"
name="validerQuestR" value="1">Valider</button>
    </div>
</div>
</form>

</div>

</div>

```

```

<?php require_once "../includes/fragments/footer.php"; ?>
<?php require_once "../includes/scripts/scripts.php"; ?>
</body>

</html>

```

QuestionModal.php

```

<?php
/* MODULE DE PROGRAMMATION WEB
 * Rôle du fichier :
 * Permet d'afficher un création d'une question
 * Inclut le choix du type de question
 * Appelle le Modal correspondant au type de question choisit
 *
 * Copyright 2020, BINET Coline et PERRIER Alban
 * https://ensc.bordeaux-inp.fr/fr
 *
 */
?>

<fieldset class="bg-gray p-4 mt-4">
    <legend>Question <?= $i ?></legend>
    <div class="form-group row">
        <label for="lib" class="col-sm-3 col-form-label">Intitulé de la
        question <span class="text-danger">*</span> :</label>
        <div class="col-sm-9">
            <input required type="text" class="form-control" id="lib"
            placeholder="Intitulé de la question" name="lib<?=$i?>">
            <?php if(isset($quest)) {
                echo "value=", $quest['quest_lib'];
            }?> required>
            <div class="invalid-feedback">Merci de remplir ce
            champ</div>
        </div>
    </div>

    <div class="form-group row">
        <label for="URLImg" class="col-sm-3 col-form-label">Ajouter une
        image :</label>
        <div class="col-sm-9">

```

```

<input type="text" class="form-control" id="URLImg"
placeholder="URL de l'image" name="URLImg<?=$i?>">
<?php if(isset($quest)) {
    echo "value=", $quest['quest_URLImg'];
}>>>
</div>
</div>

<div class="blocTypeQuestion form-group row">
    <label class="col-sm-5 col-form-label">La question est-elle une
    Question à Choix Multiples ( QCM ), une Question à Choix
        Unique ( QCU ), ou un vrai/faux ? <span
    class="text-danger">*</span></label>
    <div id="choixTypeQuestion" class="choixTypeQuestion col-sm-5
d-flex justify-content-around align-items-center">
        <label><input required type="radio" name="typeQuestion<?=
$i ?>" value="2" <?php if(isset($quest) && $quest['typeQ_id'] == 2)
echo 'checked'?>> QCU</label>
        <label><input type="radio" name="typeQuestion<?=
 $i ?>" value="1" id="qcm" <?php if(isset($quest) && $quest['typeQ_id'] == 1)
echo 'checked'?>> QCM</label>
        <label><input type="radio" name="typeQuestion<?=
 $i ?>" value="3" <?php if(isset($quest) && $quest['typeQ_id'] == 3) echo
'checked'?>> Vrai/Faux</label>
    </div>
</div>
<!-- bloc reponse si on choisit QCM -->
<div class="reponsesQ<?=$i ?> reponses repQCM">
    <div class="form-group">
        <label class="form-label">Réponses possibles (cocher la ou
        les bonnes réponses) <span class="text-danger">*</span></label>
        <!-- une réponse : nbReponsesQC fois-->
        <?php
        // Si on modifie
        if(isset($quest) && $quest['typeQ_id'] == 1) {
            $j=1;
            // Pour toutes les réponses en BD
            foreach($reps as $rep){
                require "QCMModal.php";
                $j++;
        }
    }
</div>

```

```

    };
} else {
    // Si on crée le questR
    for ($j = 1; $j <= $nbReponsesQC; $j++) {
        require "QCMModal.php";
    }
}
?>
<!-- fin réponses -->
</div>
</div>
<!-- fin bloc reponse si on choisit qcm -->

<!-- bloc reponse si on choisit QCU -->
<div class="reponsesQ<?= $i ?> reponses repQCU">
    <div class="form-group">
        <label class="form-label">Réponses possibles (cocher la
bonne réponse) <span class="text-danger">*</span></label>
        <!-- une réponse : nbReponsesQC fois -->
        <?php
            // Si on modifie
            if(isset($quest) && $quest['typeQ_id'] == 2) {
                $j=1;
                // Pour toutes les réponses en BD
                foreach($reps as $rep) {
                    require "QCUModal.php";
                    $j++;
                };
            } else {
                // Si on crée le questR
                for ($j = 1; $j <= $nbReponsesQC; $j++) {
                    require "QCUModal.php";
                }
            }
        ?>
        <!-- fin une réponse -->
    </div>
</div>
<!-- fin bloc reponse si on choisit qcu -->

```

```

<!-- bloc reponse si on choisit vrai/faux -->
<?php
    // Si on modifie
    if(isset($quest) && $quest['typeQ_id'] == 3) {
        foreach($reps as $rep) {
            ;
        }
        require "QVFModal.php";
    } else {
        // Si on crée
        require "QVFModal.php";
    }

?>

</fieldset>

```

QCUModal.php

```

<?php
/* MODULE DE PROGRAMMATION WEB
 * Rôle du fichier :
 * Permet d'afficher une création d'une question de type QCU
 *
 *
 * Copyright 2020, BINET Coline et PERRIER Alban
 * https://ensc.bordeaux-inp.fr/fr
 *
 */
// Les if(isset($rep) permettent de savoir si l'on se situe dans
// modifier_questR ou pas
?>
<div class="input-group mb-3" id="rep<?=$i?><?=$j?>">
    <div class="input-group-prepend">
        <div class="input-group-text">
            <input type="radio" id="radioQCU" name="reponseQ<?=$i?>" value="reponseJuste<?=$i?><?=$j?>" aria-label="Checkbox for following

```

RAPPORT PROGRAMMATION WEB

```

text input" <?php if(isset($rep)) if($rep['rep_exacte'] == 1 &&
($quest['typeQ_id'] == 2)) echo 'checked'?>
    </div>
</div>
<input class="intituleRep" type="text"
id="libReponseQCU<?=$i?><?=$j?>" name="libReponseQCU<?=$i?><?=$j?>"
class="form-control repQCU" placeholder="Intitulé de la réponse"
value=<?php if(isset($rep))
                    if($quest['typeQ_id'] == 2)
                    echo $rep['rep_lib'];
?>>
<input type="text" name="URLImgReponse<?=$i?><?=$j?>"
id="URLImgReponse<?=$i?><?=$j?>" class="form-control" placeholder="URL
de l'image (facultatif)" value=<?php if(isset($rep))
                    if($quest['typeQ_id'] == 2)
                    echo $rep['rep_URLImg'];
?>>
</div>

```