GIROUD Antoine

BOIDIN Benoît

Projet de Programmation Web

MIASHS L3

Table des matières

[II. Introduction 3](#_Toc71369882)

[III. Architecture du site 3](#_Toc71369883)

[IV. Schéma conceptual de la base de données 3](#_Toc71369884)

[A. Modèle conceptuel 3](#_Toc71369885)

[B. Modèle logique 3](#_Toc71369886)

# Introduction

Pendant notre projet, nous avions pour but de créer un site web répertoriant les sites d’escalade présents aux alentours de Lyon. Les internautes peuvent alors, depuis l’accueil, se rendre sur une page présentant les détails de la salle ou de la falaise, tels que le lieu, une photo, la difficulté des voies présentes ainsi que leur nombre, et enfin le type d’escalade, qui permet de connaitre le matériel à emporter.

Afin de rendre l’ensemble plus dynamique et communautaire, les utilisateurs ont la possibilité de s’inscrire, ce qui leur permet de poster un commentaire, de le supprimer et de le modifier.

# Architecture du site

Pendant toute la navigation, l’utilisateur a accès à un menu dynamique, qui s’adapte en fonction de la connexion pour proposer les options cohérentes, ainsi que le pied de page avec les mentions légales.

Nous avons utilisé, pour la forme de notre projet, un template CSS qui donne un aspect professionnel au site.

Le site comprend tout d’abord une page d’accueil qui regroupe tous les sites répertoriés dans une grille, avec leurs images : une requête permet de récupérer les noms et les photos pour les afficher grâce à un modèle.

Pour avoir plus de renseignements, l’utilisateur peut cliquer sur un site pour accéder à une page qui affiche des informations plus précises, ainsi que les commentaires des utilisateurs. Les informations sont, de la même manière que dans la page d’accueil, requises dans la base de données. Les commentaires peuvent être ajoutés par les utilisateurs à conditions qu’ils soient connectés. La personne à l’origine d’un commentaire peut également le supprimer ou e modifier, depuis un formulaire en bas de la page d’informations.

Deux pages permettent respectivement la connexion et l’inscription. L’utilisateur doit renseigner un pseudonyme et un mot de passe pour avoir accès aux fonctions disponibles aux membres.

# Schéma conceptuel de la base de données

## Modèle conceptuel

## Modèle logique

Site (Idsite, Nomsite, Localisation, Niveau, Nbvoies, Image, #Idtype)

Type (Idtype, Nomtype)

Message (Idmessage, Date, Contenu, #Idgrimpeur, #Idsite)

Grimpeur (Idgrimpeur, Login, Passwd)

# Méthodes et algorithmes significatifs