

PROJET DE FIN DE FORMATION

CONCEPTION/DEVELOPPEMENT D’UNE APPLICATION WEB

Matthieu Bourgoin

Développeur Web/Web Mobile, option Cyber-sécurité

SESSION 19/07/2021



**TABLE DES MATIERES**

**I/** **Introduction**

**II/ Cahier des Charges**

* II – 2 *Compétences couvertes par le projet*
* II – 3 *Présentation du besoin*
* II – 4 *Objectifs du Projet*

**III/ Contexte Général**

* III – 1 *Contexte du système*
* III – 2 *Arborescence*
* III – 3 *Maquettage*
* III – 4 *Analyse Fonctionnelle*
  + III – 4.1 *Diagramme de cas d’utilisation*
  + III – 4.2 *Diagramme d’activité*
  + III – 4.3 *Diagramme de séquence*
* III – 5 *Conception*
  + III – 5.1 *Modèle Conceptuel de Données (MCD)*
  + III– 5.2 *Modèle Logique de Données (MLD)*

**IV/ Outils Techniques**

* IV – 1 *Définitions et abréviations*
* IV – 2 *Les contraintes de développement*

**V/ Fonctionnalités**

* V – 1 *Côté Serveur*
* V – 2 *Côté Client*

**VI/ Conclusion**

* VI – 1 *Améliorations futures*
* VI – 2 *Bilan personnel*

**VII/Annexes**

**III. Introduction**

J’ai à un moment ou à un autre depuis ma petite enfance possédée des cartes à collectionner, le plus souvent ceci dès la primaire. Là où les cartes les cartes *Pokémon* faisaient rage dans la cour de récré, on découvrait un univers au travers de ces petites cartes aux visuels passionnants.

Très rapidement, deux écoles se forment au fil des années : les personnes qui ont abandonné leurs cartes au profit d’un autre divertissement et les autres, qui ont petit à petit découvert qu’il existait de véritables règles, relayant ainsi les cartes en véritable [jeu de cartes](https://www.actugaming.net/tag/jeu-de-societe/) avec ses propres règles. *Magic the Gathering* (ou *Magic L’Assemblée* dans la langue de Molière) fait bien entendu partie de tout ceci.

Sorti en 1993, *Magic the Gathering,* est le jeu de cartes à collectionner le plus joué au monde encore aujourd’hui. Avec 25 ans derrière lui, le jeu de Richard Garfield n’a jamais cessé d’évoluer au fil des années.

Je vais donc vous présenter mon projet qui sera basé sur la création d’un paquet de ces cartes et plus précisément sur un système de filtre qui permet de trier les cartes par couleurs, types, ou encore rareté par exemple. Il existe bien d’autres informations sur ces cartes, comme vous pourrez le voir ci-dessous que je détaillerai plus tard.



**II. Cahier des Charges**

POINTS FORTS :

* Site en Français/Anglais
* Outil utile pour tous les joueurs de Magic (Physique/Numérique)
* Actualités quotidiennes

POINTS FAIBLES :

* Sites similaires déjà existants
* Difficile de se démarquer
* Nouveau site web

**III. Contexte Général**

**III.1 Contexte du système (à commencer)**

**III.2 Arborescence (à compléter)**

**III.3 Maquettage**

1. **Zoning**



**Le zoning est une représentation globale d’une page permet de schématiser “grossièrement” une page web grâce à l’utilisation de blocs.** L’objectif est de présenter l’emplacement des zones de contenu et des grandes fonctionnalités.

C’est une première étape déterminante pour définir l’organisation générale des pages d’un projet. Elle arrive juste après la création d’une arborescence.

**Le zoning permet de présenter une** **première approche d’une page web afin d’en valider les grands axes** (zones de contenu, fonctionnalités, hiérarchie, …).

La validation des zonings constitue une étape déterminante, préalable à la définition des Wireframes. Les zonings permettent par exemple d’identifier une surcharge d’information sur la page d’accueil d’un site web.

1. **Wireframe**



Les wireframes exploitent les zoning réalisés lors de la phase précédente pour préciser chaque bloc en introduisant les contenus présents. Un wireframe est équivalent au squelette ou à la structure simple d’une page web ou de l’écran d’une application mobile. Il est beaucoup plus détaillé que le zoning.

Le wireframe est la suite logique du zoning. Chaque bloc réalisé lors de l’étape précédente se voit doté d’image(s), de texte(s) ou de vidéo(s). Ce contenu peut être fictif (ex. Lorem Ipsum) car les informations finales ne sont pas toujours connues à ce stade du projet. De plus l’étape de “wireframing”  se concentre sur l’ergonomie, et utiliser de vrais textes lors de cette étape détournerait l’attention de cet objectif principal. Le wireframe n’est pas une maquette !

Un wireframe, aussi appelé “maquette fil de fer” en français, est donc une représentation filaire d’un site internet en noir et blanc, et dépourvus de couleurs, de choix de polices, de logos qui décrit la taille, l’organisation et l’emplacement précis des éléments de la page, les fonctionnalités du site, moteur de recherche, les boutons d’action (CTA) et les éléments de navigation de votre site Web sans aucune notion graphique. L’aspect visuel ne sera traité que lors de la phase suivante de maquettage.

Cette étape est d’autant plus importante lors de la [définition d’une page produit sur un site e-commerce.](https://www.imagescreations.fr/comment-optimiser-les-pages-produits-de-votre-site-e-commerce/)

[Lors d’un atelier de conception web, le Wireframe place l’ergonomie au premier plan](https://www.imagescreations.fr/atelier-de-conception-web/) (simplicité de navigation, lisibilité, …). Les wireframes permettent aux différents membres du groupe projet de se projeter et de valider définitivement les fonctionnalités attendues.

Les Wireframes sont aussi parfois utilisés dans le cadre de la rédaction de spécifications fonctionnelles pour mieux présenter chaque fonctionnalité.

Créer des wireframes permet de rendre le processus de conception itératif. Il permet de gagner du temps lors de la phase de maquettage et de design graphique. Il permet ensuite d’en gagner également lors de la phase de réalisation car les équipes de développement comprendront plus facilement le résultat final attendu. Construiriez-vous une maison sans les plans en commençant par la décoration ? Probablement, non. Et bien c’est la même chose pour un site web. C’est assez logique et l’expérience montre que cela fonctionne !

**III.3 Analyse fonctionnelle (à terminer)**

**III.3.1 Cas d’utilisation (UseCase)**



En UML, un diagramme de cas d'utilisation permet de représenter les informations des acteurs d’un système, tel qu’une application logicielle, et leurs interactions avec ce dernier.

Un « acteur » peut donc être une personne, une organisation ou un autre système. Dans notre cas, les trois acteurs sont des personnes avec des droits différents selon leur statut.

Nous remarquons qu’une flèche d’association les relie : on parle de notion **d’héritage.**

En effet, dans notre cas « l’Administrateur » va absorber les droits du « Membre » qui va lui-même hériter des droits du « Visiteur. »

Nous pouvons donc dire qu’un cas d’utilisation est un ensemble d’événements qui se produisent quand un acteur utilise un système pour achever un processus. En général, un cas d’utilisation est un processus relativement complexe, et non une étape.

Nous pouvons noter qu’un diagramme de cas d’utilisation montre le comportement attendu du système mais qu’il n’indique pas l’ordre dans lequel les étapes sont effectuées. (cf. page …)

**III.3.2 Diagrammes d’activité**

1. **Diagramme d’activité de connexion**
2. **Diagramme d’activité de construction d’un deck**



Les diagrammes d'activités permettent de mettre l'accent sur les traitements. Ils sont donc particulièrement adaptés à la modélisation du cheminement de flots de contrôle et de flots de données. Ils permettent ainsi de représenter graphiquement le comportement d'une méthode ou le déroulement d'un cas d'utilisation.

Les diagrammes d'activités sont relativement proches des diagrammes d'états-transitions dans leur présentation, mais leur interprétation est sensiblement différente. Les diagrammes d'états-transitions sont orientés vers des systèmes réactifs, mais ils ne donnent pas une vision satisfaisante d'un traitement faisant intervenir plusieurs classeurs et doivent être complétés, par exemple, par des diagrammes de séquence. Au contraire, les diagrammes d'activités ne sont pas spécifiquement rattachés à un classeur particulier. On peut attacher un diagramme d'activités à n'importe quel élément de modélisation afin de visualiser, spécifier, construire ou documenter le comportement de cet élément.

La différence principale entre les diagrammes d'interaction et les diagrammes d'activités est que les premiers mettent l'accent sur le flot de contrôle d'un objet à l'autre, tandis que les seconds insistent sur le flot de contrôle d'une activité à l'autre.

1. **Diagramme de séquence de connexion**



Un diagramme de séquence est un diagramme d’interaction dont le but est de décrire comment les objets collaborent au cours du temps et quelles responsabilités ils assument.

Il décrit un scénario d’un cas d’utilisation.

Un diagramme de séquence représente donc les interactions entre objets, en insistant sur la chronologie des envois de message. C’est un diagramme qui représente la structure dynamique d’un système car il utilise une représentation temporelle.

Les objets, intervenant dans l’interaction, sont matérialisés par une « ligne de vie », et les messages échangés au cours du temps sont mentionnés sous une forme textuelle.

1. **Diagramme de séquence de construction d’un deck**



Un diagramme de séquence est un diagramme d’interaction dont le but est de décrire comment les objets collaborent au cours du temps et quelles responsabilités ils assument.

Il décrit un scénario d’un cas d’utilisation.

Un diagramme de séquence représente donc les interactions entre objets, en insistant sur la chronologie des envois de message. C’est un diagramme qui représente la structure dynamique d’un système car il utilise une représentation temporelle.

Les objets, intervenant dans l’interaction, sont matérialisés par une « ligne de vie », et les messages échangés au cours du temps sont mentionnés sous une forme textuelle.