

Analyse de projet

Lucas Burguet

Éloïse Lecronier



Sommaire

1. Présentation du projet
2. Présentation de la base de données (BDD)
3. Présentation des pages
4. Conclusion

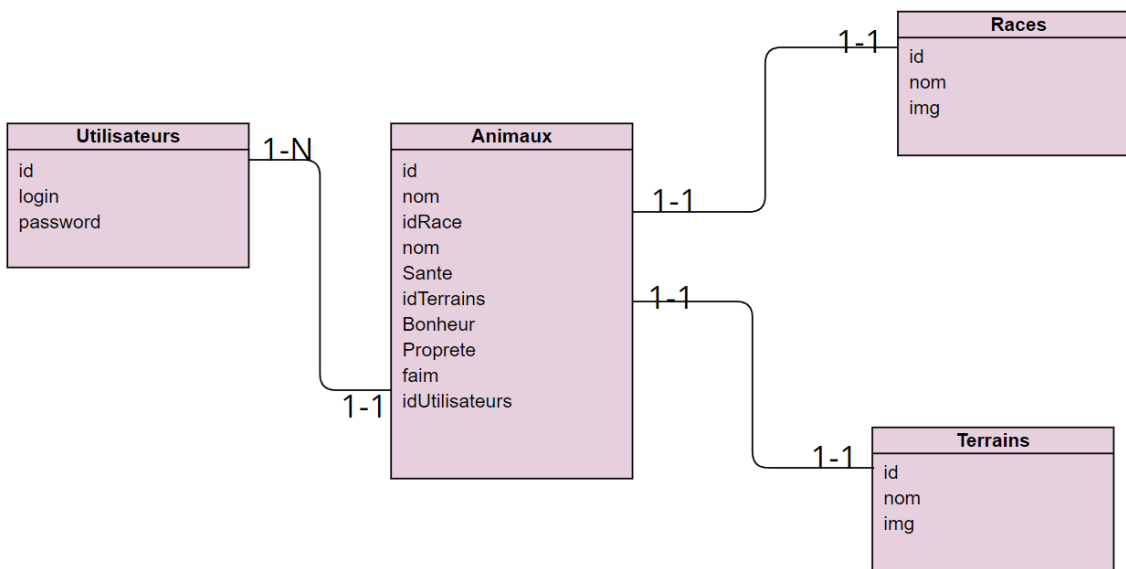
1. Présentation du Projet

Notre projet consiste à réaliser une version simplifiée de Nintendogs. Pour ce faire, nous avons créé une machine virtuelle avec les logiciels Apache2, PHP, Samba, MariaDB et PHPMyAdmin installés. Nous avons utilisé le logiciel Visual Studio Code pour programmer cette application.

Notre version simplifiée de Nintendogs comprendra une page de connexion et d'inscription permettant à l'utilisateur de créer un compte et de se connecter au site. Une fois connecté, l'utilisateur pourra gérer son animal grâce à la page de gestion. Cette dernière permettra également d'accéder à la page de création de chien avant de retourner sur la page de gestion pour prendre soin de son animal.

2. Présentation de la BDD

La Base de Données est composée de quatre tables : une table Utilisateur, une table Animaux, une table Races et une table Terrains. Le schéma de la BDD montre que chaque table possède des colonnes différentes et des liaisons qui permettent l'interaction entre chaque table grâce à des clés étrangères. Les clés étrangères sont l'ID pour la table Races, Terrains et Utilisateur. Pour la table Animaux, les clés étrangères sont l'ID Utilisateurs, l'ID Terrains et l'ID Race.



3. Présentation des pages

La page de *connexion* est créée à l'aide de JavaScript, PHP, CSS et HTML. Elle contient des champs à remplir tels que le login et le password pour se connecter à la page de gestion. Un bouton d'inscription permet également de créer un nouveau compte.

La page d'*inscription* est composée de trois champs à remplir : le login, le password et la confirmation de password. Un bouton d'inscription permettra de s'inscrire sur le site si les champs sont remplis correctement. L'utilisateur sera alors redirigé vers la page de connexion pour se connecter.

La page de gestion affiche les animaux de l'utilisateur avec leur nom, leur santé, leur bonheur, leur propreté et l'image correspondant à la race sélectionnée. Un bouton de déconnexion détruit la session et renvoie l'utilisateur à la page de connexion. Un bouton de création permet de créer

un nouvel animal en choisissant la race, le nom et le terrain. En cliquant sur le bouton d'accès du chien, l'utilisateur est redirigé vers la page pour interagir avec son animal.

4. Conclusion

En conclusion, notre site Nintendogs simplifié utilise plusieurs langages de programmation. Nous avons utilisé une BDD pour stocker les informations et les ressortir en fonction des besoins. Cela permet de rendre le site plus facile à utiliser et plus fluide pour les utilisateurs.