

151 / Intégrer des éléments de base de données dans des applications Web

Rapport personnel

Date de création : 09.02.2024
Version 1 du jj.mm.aaaa

Joye Eric



Module du 09.02.2024
au jj.mm.aaaa

Table des matières

1	Introduction	4
1.1	Analyse	4
1.1.1	Présentation du projet	4
1.1.2	Uses Case	5
1.1.3	Maquettes	5
1.1.4	Diagramme activité	7
1.1.5	Diagramme de séquences systèmes	8
1.1.6	Schéma ER.....	10
1.2	Conception	11
1.2.1	Diagrammes de classe.....	11
	a) Client.....	11
	b) Serveur.....	12
1.2.2	Schéma relationnel	13
1.2.3	Diagramme séquence interactions	14
1.2.4	Conception des tests.....	14
1.3	Implémentation.....	15
1.3.1	Descente de code	15
1.3.2	Problèmes rencontrés	15
1.3.3	Tests fonctionnels	15
1.3.4	Hébergement	15
1.4	Synthèse	15
1.4.1	Présentation réalisation.....	15
1.4.2	Différences entre planning et réalisation	15
1.4.3	Conclusion	16

1 Introduction

1.1 Analyse

Voici les consignes pour le projet :

- Le projet se fait individuellement.
- Le projet devra être publié sur serveur emf-informatique.
- Le projet doit comporter du côté client au moins deux zones différentes (visiteur et utilisateur connecté).
- L'application cliente HTML (JS-AJAX-JQuery) et celle serveur PHPo doivent être réalisées en Objet.
- Les données seront enregistrées dans une base de données mariaDB.
- La réalisation du projet doit être documentée. La documentation (exempte de fautes d'orthographe) devra contenir tous les éléments demandés dans le RP.

Nous avons aussi des consignes pour l'organisation / fonctionnement du projet :

Côté client :

- Il y a une séparation des fichiers images, html, js, css
- Il ne doit y avoir de scripts js dans les fichiers html
- Le projet fonctionne parfaitement avec tous les navigateurs
- L'application cliente doit s'initier par un login-password

Côté serveur :

- A part les fichiers appelés par le client, les autres PHP sont des objets
- Une séparation doit être faite entre les contrôleurs et les worker
- Le serveur doit être appelé avec les bons paramètres (GET, POST, DELETE, PUT) et doit retourner les bons codes de réussite ou d'erreur
- Le serveur doit retourner des données au format XML ou JSON
- Le mot de passe doit être enregistré haché dans la base de données
- L'information que l'utilisateur est bien logué doit être sauvée dans la session de l'utilisateur
- Le projet doit être robuste face aux injections HTML, JS et SQL

1.1.1 Présentation du projet

a) Description

Bienvenue sur "League of Creations", la plateforme interactive dédiée aux joueurs de League of Legends et/ou de création artistique ! Notre site web offre une expérience unique permettant aux utilisateurs de découvrir, créer et partager leurs propres champions LoL à travers des fan arts.

b) Fonctionnalités

- Accédez à une galerie complète des champions de League of Legends avec leur informations détaillées.

- Connectez-vous pour personnaliser votre expérience sur "League of Creations".
- Une fois connecté, exprimez votre créativité en créant de nouveaux champions LoL sous forme de fan arts.
- Ajoutez des détails tels que le nom, l'histoire (la description), la régions...
- Parcourez les champions créés par d'autres membres de la communauté.
- Exprimez votre appréciation en "likant" les créations que vous adorez.

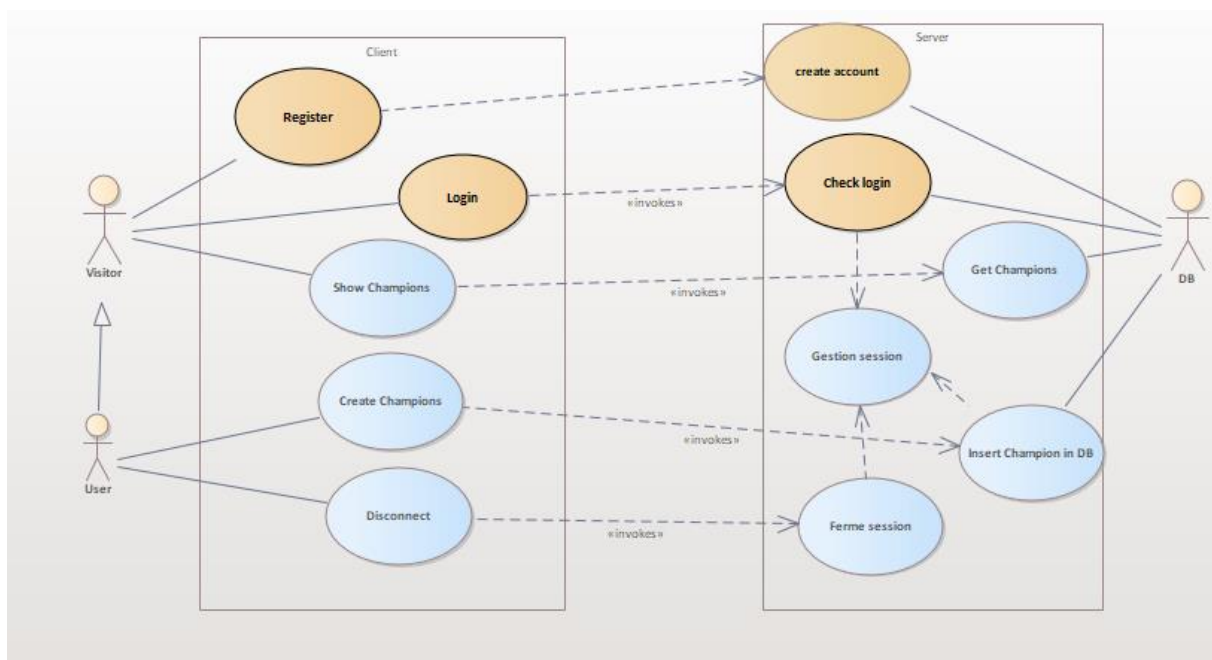
c) Objectif du projet

"League of Creations" vise à créer une communauté dynamique et créative où les joueurs de League of Legends peuvent partager leur passion pour le jeu à travers l'art et l'imagination. Nous encourageons la collaboration, l'inspiration et le respect mutuel au sein de notre communauté.

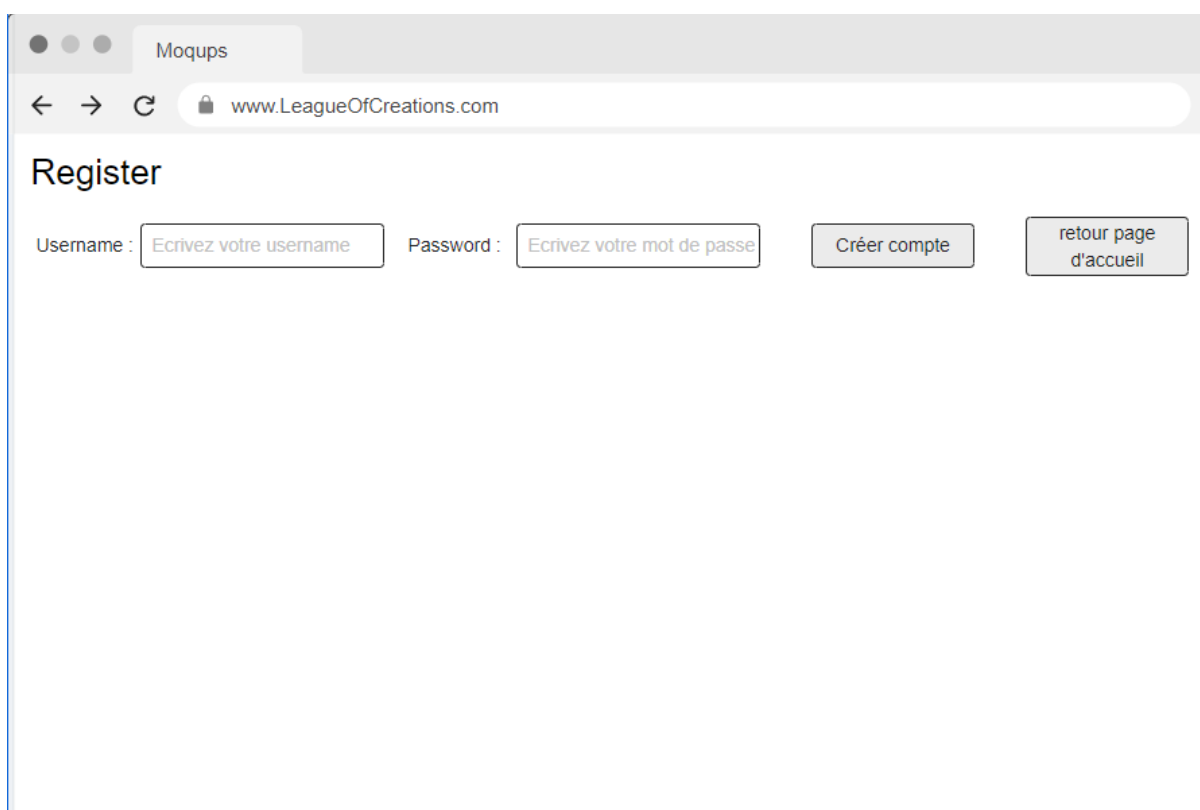
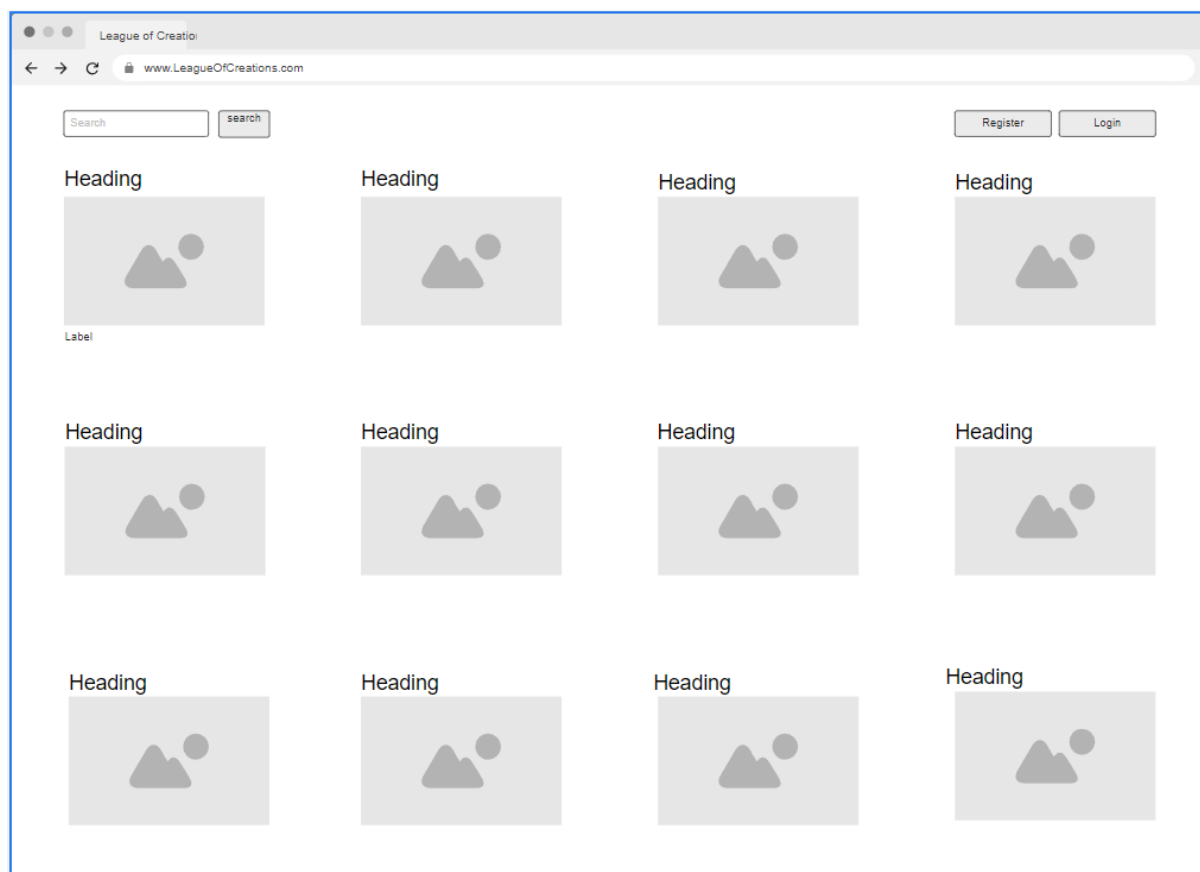
Rejoignez-nous sur "League of Creations" et donnez vie à vos champions préférés sous une nouvelle perspective artistique !

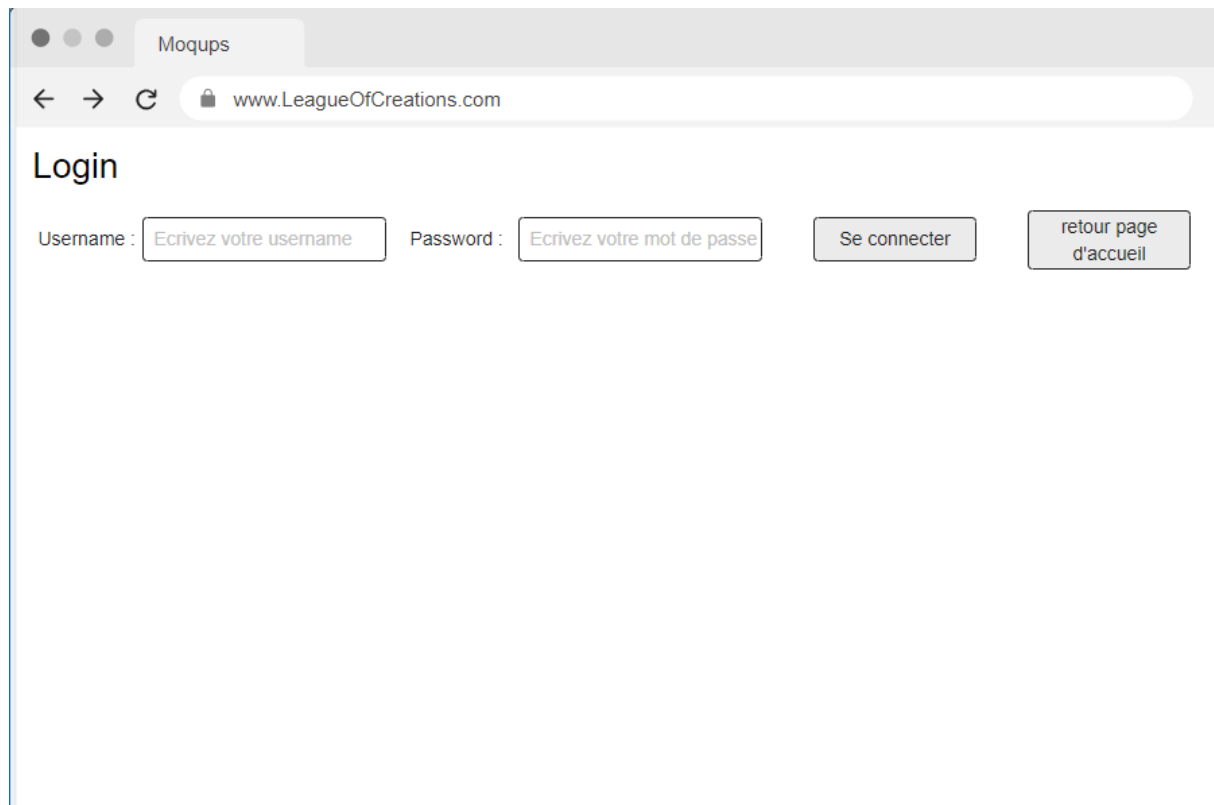
1.1.2 Uses Case

Voici le l'Use Case de mon projet :



1.1.3 Maquettes



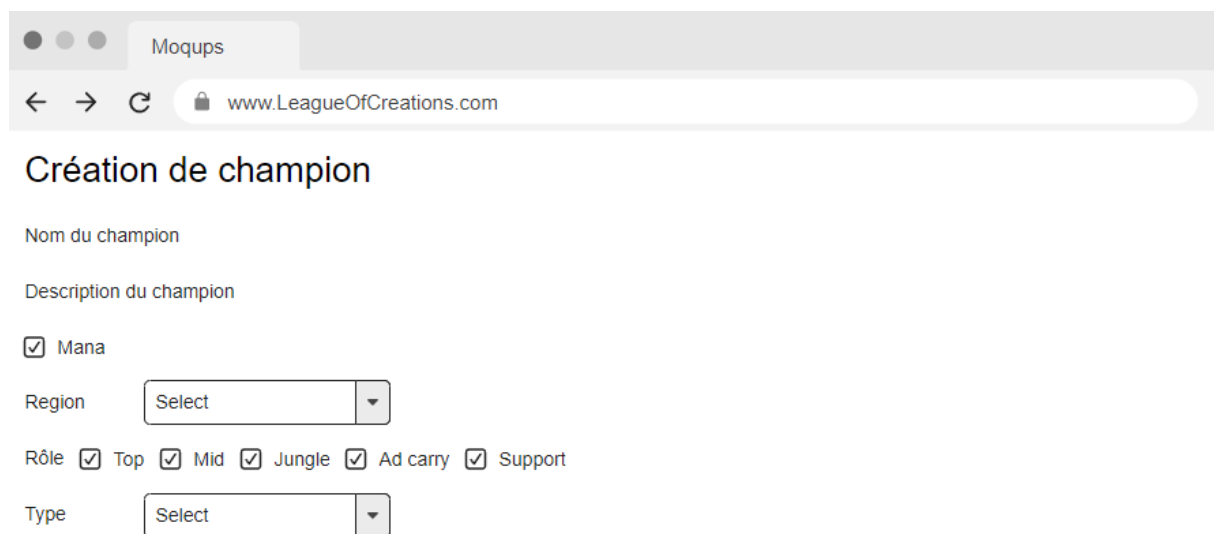


Moqups

← → ↻ www.LeagueOfCreations.com

Login

Username : Password :



Moqups

← → ↻ www.LeagueOfCreations.com

Création de champion

Nom du champion

Description du champion

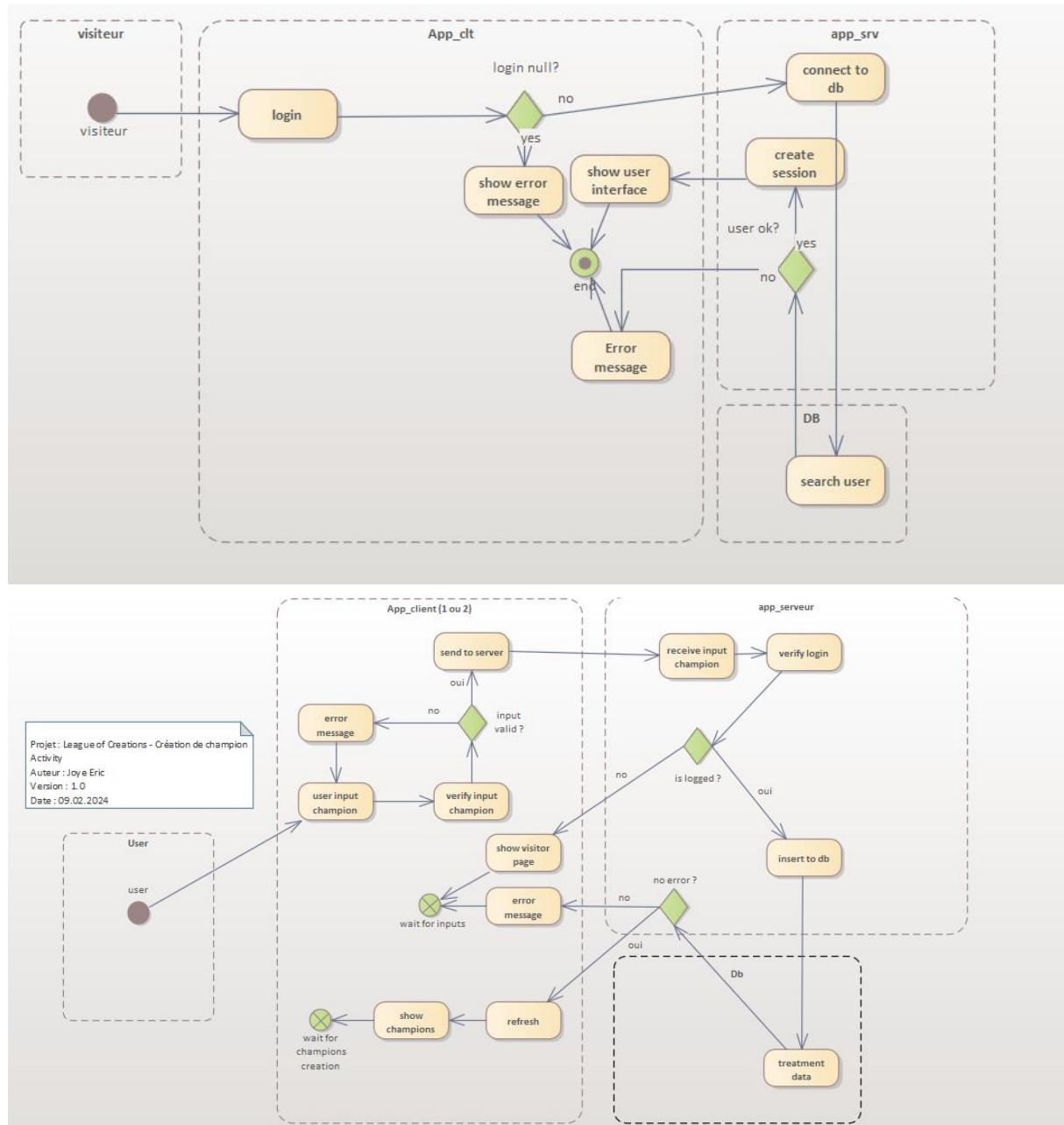
☒ Mana

Region

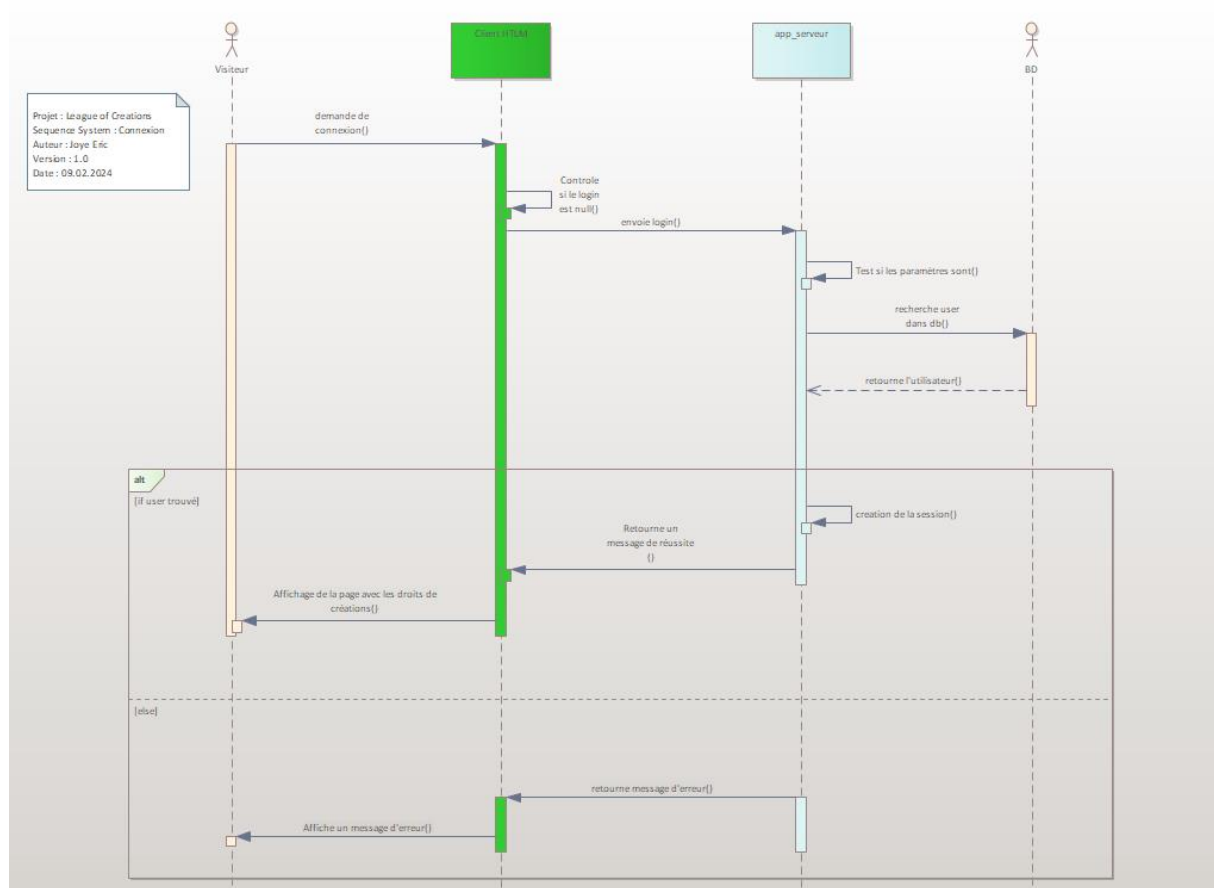
Rôle ☒ Top ☒ Mid ☒ Jungle ☒ Ad carry ☒ Support

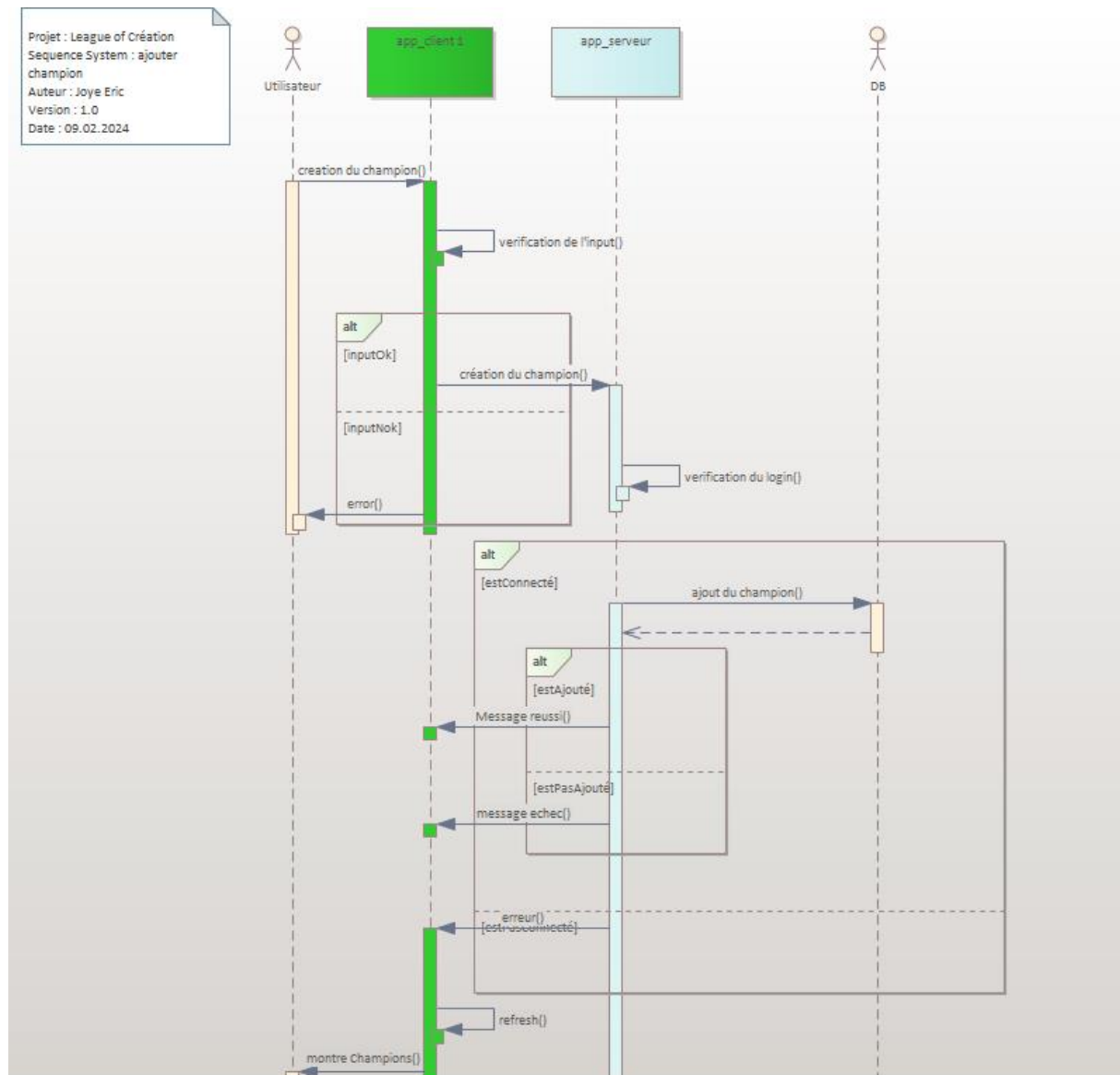
Type

1.1.4 Diagramme activité

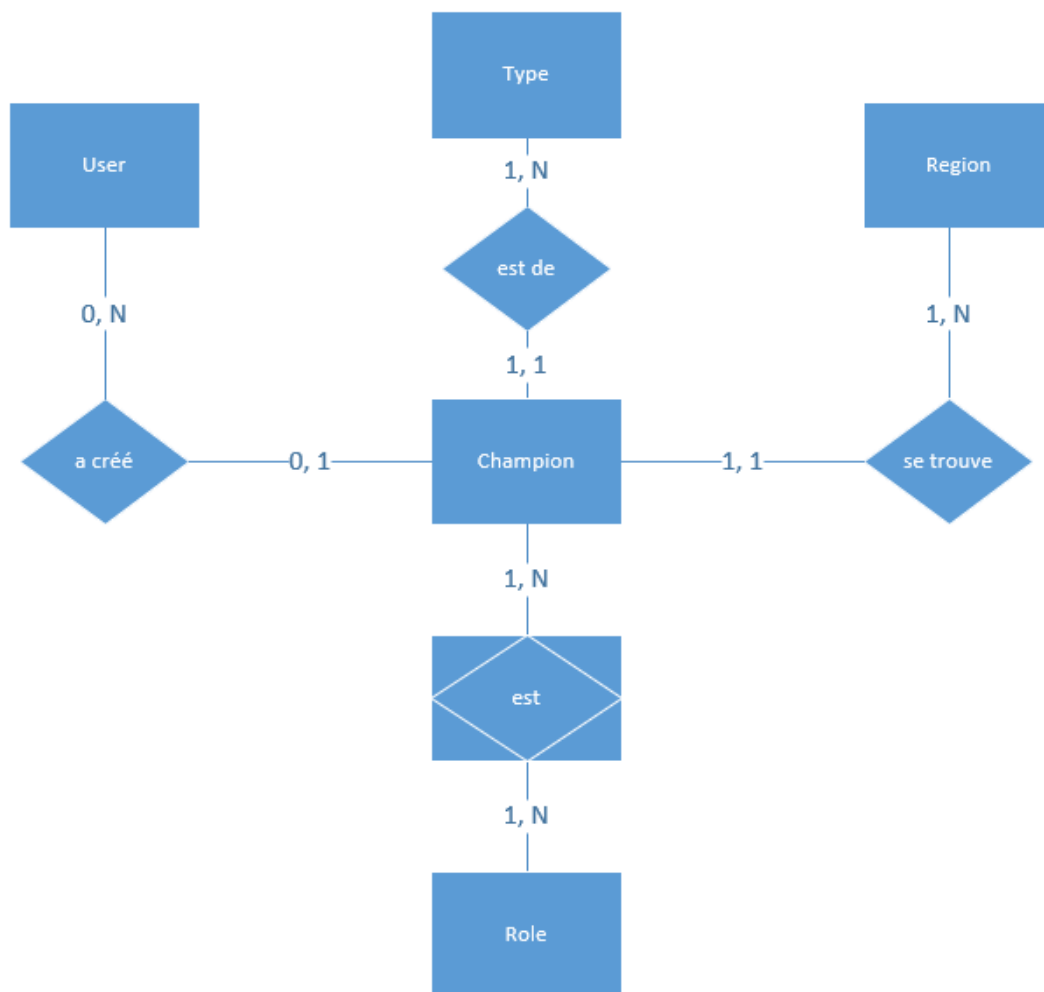


1.1.5 Diagramme de séquences systèmes





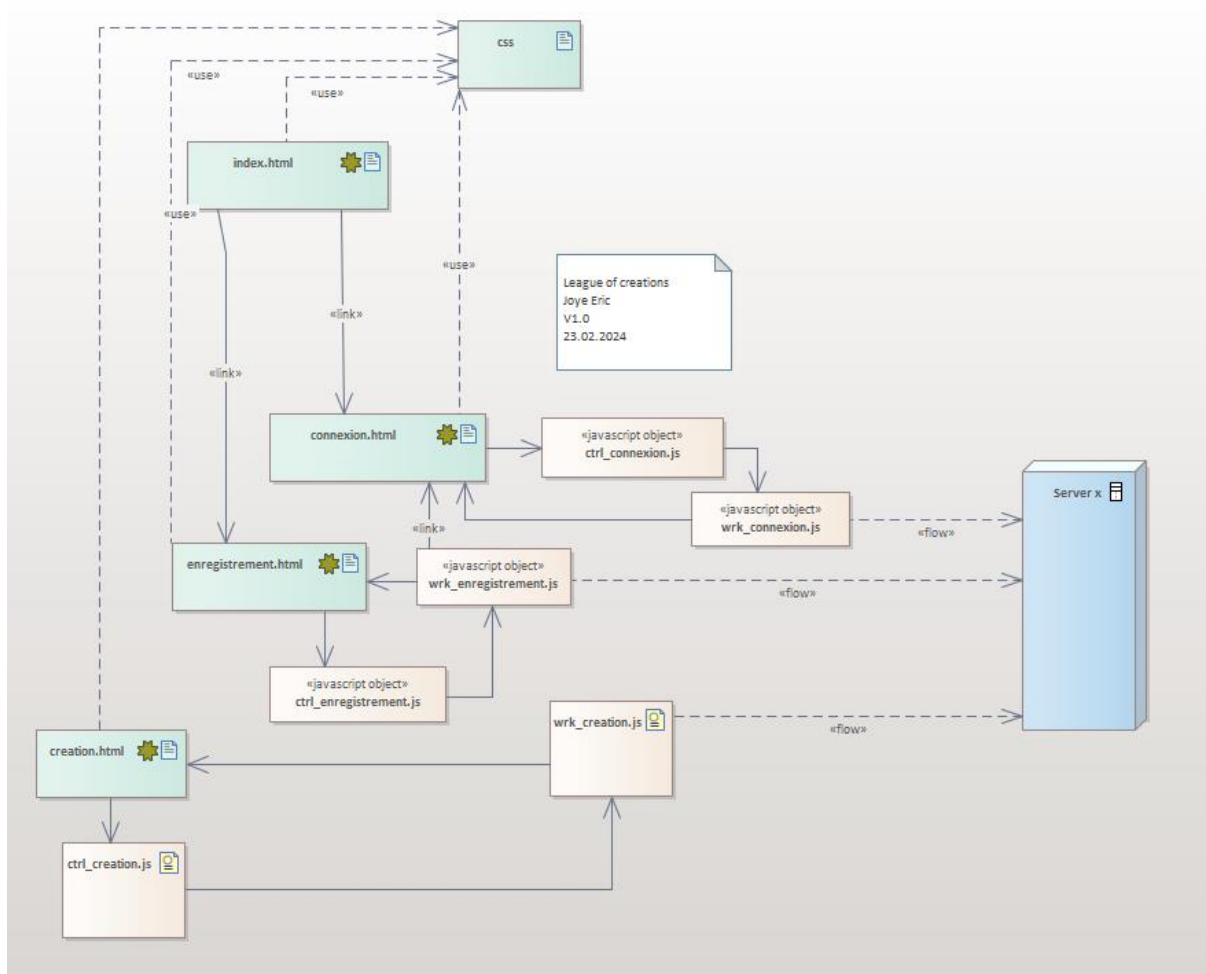
1.1.6 Schéma ER



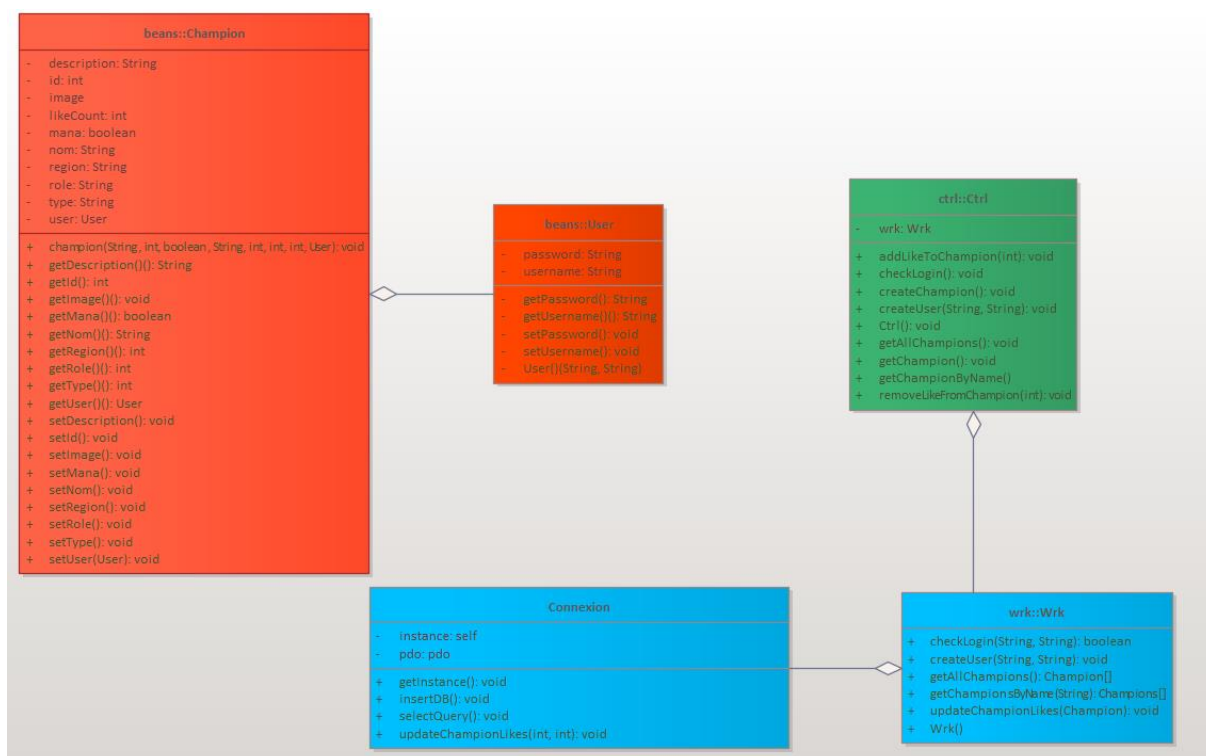
1.2 Conception

1.2.1 Diagrammes de classe

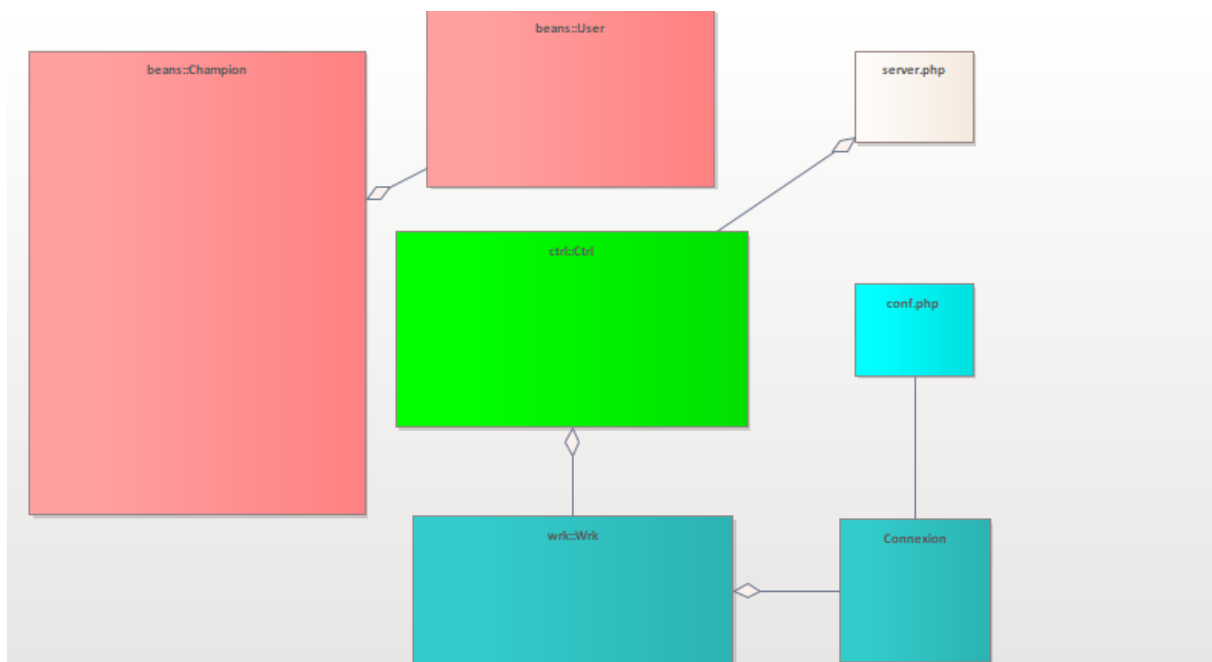
a) Client



b) Serveur



Voici le diagramme corrigé juste je n'ai pas les attributs et méthodes dedans :



1.2.2 Schéma relationnel

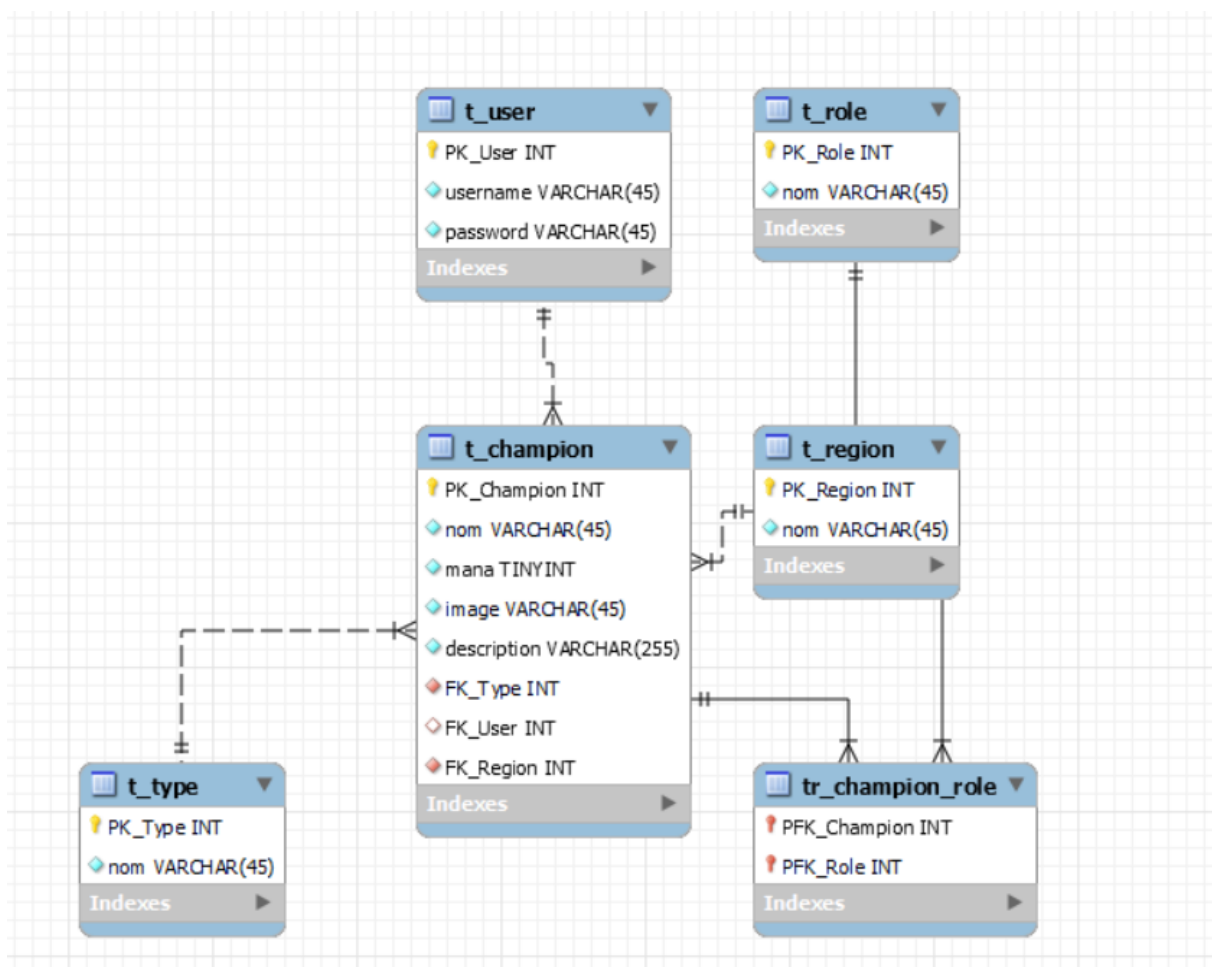
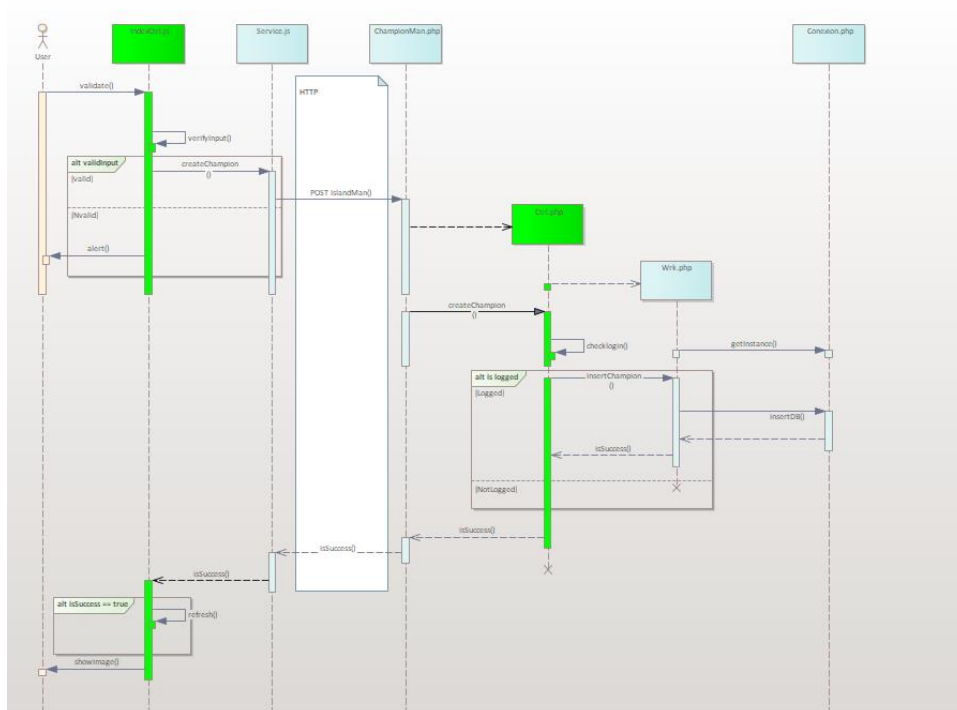
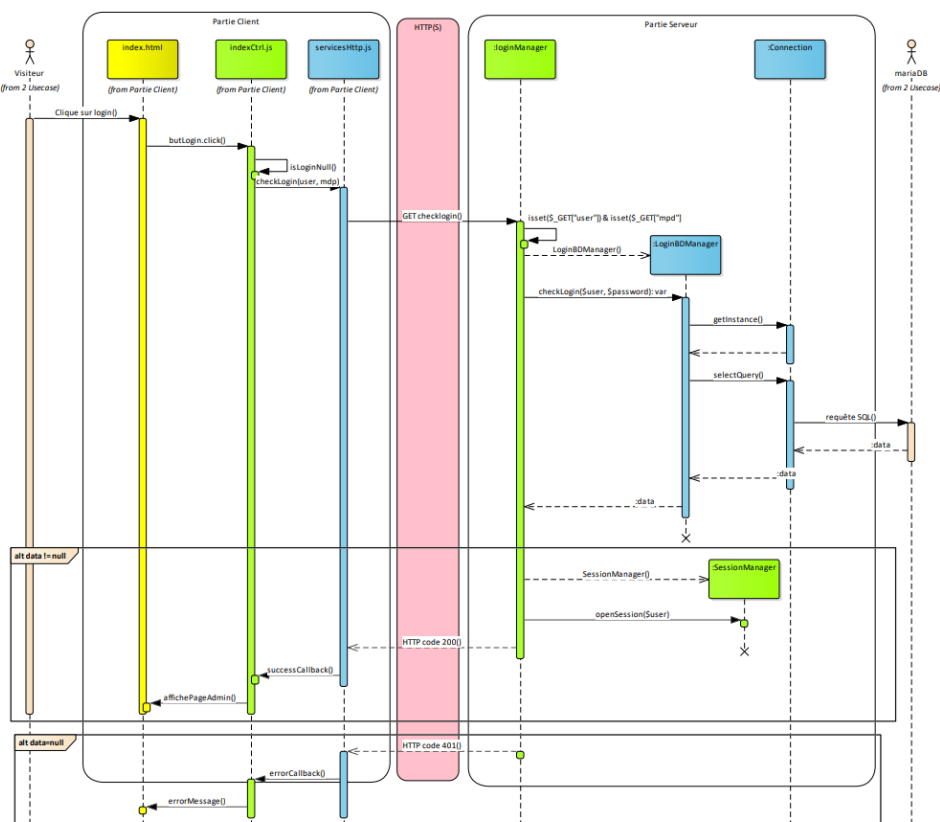


Diagramme séquence interactions



Conception des tests

Description du test	Résultat Attendu	Résultat Obtenu	Test OK/NOK
---------------------	------------------	-----------------	-------------

Ajout d'un champion étant connecté	Ajout du champion dans la DB et affichage de la page d'accueil.	Retour sur la page d'accueil avec le nouveau champion ajouté	OK
Ajout d'un champion n'étant pas connecté	Alerte d'une erreur 401	Erreur 401 User Not Authenticated	OK
Ajout d'un champion étant connecté, sans nom	Message qui apparait en bas de la page spécifiant de remplir tous les champs	Message en bas de la page indiquant que les champs requis ne sont pas tout remplis	OK
Ajout d'un champion étant connecté, sans image	Message qui apparait en bas de la page spécifiant de remplir tous les champs	Message en bas de la page indiquant que les champs requis ne sont pas tout remplis	OK
Ajout d'un champion étant connecté, avec un nom existant	Un message d'erreur 403.	Message d'alerte Erreur Refused 403	OK
Ajout d'un champion étant connecté, Injection SQL Image : <code>salut','0','0','0','0',' ','4";drop table;--</code>	La requête est transformée en texte.	Un champion est ajouté mais avec ce qui a été entré dans le champ reste du texte	OK
Ajout d'un champion étant connecté, Injection HTML Nom : Salut	Les balises se font transformer en texte.	Une erreur 403 Refused apparait	NOK
Ajout d'un champion étant connecté, Injection HTML Nom : <h1>Salut</h1>	Les balises se font transformer en texte.	Les balises s'affichent bien en texte	OK

1.3 Implémentation

1.3.1 Descente de code

1.3.2 Problèmes rencontrés

1.3.3 Tests fonctionnels

1.3.4 Hébergement

1.4 Synthèse

1.4.1 Présentation réalisation

1.4.2 Différences entre planning et réalisation

1.4.3 Conclusion