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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| S:\EMF\CPROF\Identite_EMF\2015-Identites\Logos des sections COULEURS\Logo_EMF-Informatique_FR_RVB_25.jpg |  | Module du 09.02.2024 au jj.mm.aaaa |

Table des matières

[1 Introduction 4](#_Toc158370567)

[1.1 Analyse 4](#_Toc158370568)

[1.1.1 Présentation du projet 4](#_Toc158370569)

[1.1.2 Uses Case 4](#_Toc158370570)

[1.1.3 Maquettes 4](#_Toc158370571)

[1.1.4 Diagramme activité 4](#_Toc158370572)

[1.1.5 Diagramme de séquences systèmes 4](#_Toc158370573)

[1.1.6 Schéma ER 4](#_Toc158370574)

[1.2 Conception 4](#_Toc158370575)

[1.2.1 Diagrammes de classe 4](#_Toc158370576)

[a) Client 4](#_Toc158370577)

[b) Serveur 4](#_Toc158370578)

[1.2.2 Schéma relationnel 4](#_Toc158370579)

[1.2.3 Diagramme séquence interactions 4](#_Toc158370580)

[1.2.4 Conception des tests 4](#_Toc158370581)

[1.3 Implémentation 4](#_Toc158370582)

[1.3.1 Descente de code 4](#_Toc158370583)

[1.3.2 Problèmes rencontrés 4](#_Toc158370584)

[1.3.3 Tests fonctionnels 4](#_Toc158370585)

[1.3.4 Hébergement 4](#_Toc158370586)

[1.4 Synthèse 4](#_Toc158370587)

[1.4.1 Présentation réalisation 4](#_Toc158370588)

[1.4.2 Différences entre planning et réalisation 4](#_Toc158370589)

[1.4.3 Conclusion 4](#_Toc158370590)

# Introduction

## 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

### Présentation du projet

#### 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.

#### 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.

#### 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 !

### Uses Case

Voici le l’Use Case de mon projet :

Une image contenant diagramme, texte, cercle, capture d’écran

Description générée automatiquement

### Maquettes

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, conception

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, logiciel

Description générée automatiquement

Une image contenant capture d’écran, texte, logiciel

Description générée automatiquement

### Diagramme activité

Une image contenant texte, diagramme, Plan, Parallèle

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, diagramme, Plan, ligne

Description générée automatiquement

### Diagramme de séquences systèmes

Une image contenant texte, diagramme, Parallèle, capture d’écran

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, diagramme, Plan, Parallèle

Description générée automatiquement

### Schéma ER

Une image contenant capture d’écran, diagramme, ligne, Rectangle

Description générée automatiquement

## Conception

### Diagrammes de classe

#### Client

Une image contenant texte, diagramme, capture d’écran, Plan

Description générée automatiquement

#### Serveur

Une image contenant texte, Post-it, Rectangle, capture d’écran

Description générée automatiquement

### Schéma relationnel

Une image contenant texte, capture d’écran, nombre, Police

Description générée automatiquement

### Diagramme séquence interactions

### Conception des tests

|  |  |
| --- | --- |
| **Description du test** | **Qui** |
| **S’enregistrer étant déconnecté** | **Visiteur** |
| Ajout d’un champion étant connecté | Utilisateur |
| Ajout d’un champion étant connecté, sans nom | Utilisateur |
| Ajout d’un champion étant connecté, sans image | Utilisateur |
| Ajout d’un champion étant connecté, avec un nom existant | Utilisateur |
| Ajout d’un champion étant connecté, Injection SQL | Utilisateur |
| Ajout d’un champion étant connecté, Injection HTML | Utilisateur |

## Implémentation

### Descente de code

### Problèmes rencontrés

### Tests fonctionnels

### Hébergement

## Synthèse

### Présentation réalisation

### Différences entre planning et réalisation

### Conclusion