

Documentation de Projet

151

Projet “Ananas”

Réalisé par :

Jeanneret Théo Alexandre

Version du 23.02.2024

Information du module :

Début le 01.02.2024

Fin le XX.XX.2024

Table des matières

1.	Introduction.....	3
2.	Analyse	3
2.1.	Présentation du projet	3
2.2.	Uses Case	4
2.3.	Maquettes	5
2.4.	Diagramme activité	7
2.5.	Diagramme de séquences systèmes	8
2.6.	Schéma ER	9
3.	Conception	10
3.1.	Diagrammes de classe	10
3.1.1.	Client.....	10
3.1.2.	Serveur	10
3.2.	Schéma relationnel.....	10
3.3.	Diagramme séquence interactions.....	10
3.4.	Conception des tests	10
4.	Implémentation.....	10
4.1.	Descente de code	10
4.2.	Problèmes rencontrés	10
4.3.	Tests fonctionnels.....	10
4.4.	Hébergement.....	10
5.	Synthèse	10
5.1.	Présentation réalisation	10
5.2.	Différences entre planning et réalisation.....	10
5.3.	Conclusion	10

1.Introduction

Durant ce module, nous devons créer un site internet comportant une partie cliente et une partie serveur. Ce dernier communiquera avec une base de données et nous permettra de nous connecter afin d'accéder à différentes zones selon les droits de compte utilisateur. Le projet respectera la norme MVC et sera publié et accessible sur le serveur emf-informatique.

2.Analyse

2.1. Présentation du projet

Ce projet, nommé « Ananas », sera un site type « Réseau social » principalement inspiré du célèbre site « X ».

Des visiteurs pourront visualiser les messages postés par les utilisateurs. Ils pourront s'inscrire ou se connecter. Ainsi ils deviendront des utilisateurs et pourront également poster des messages.

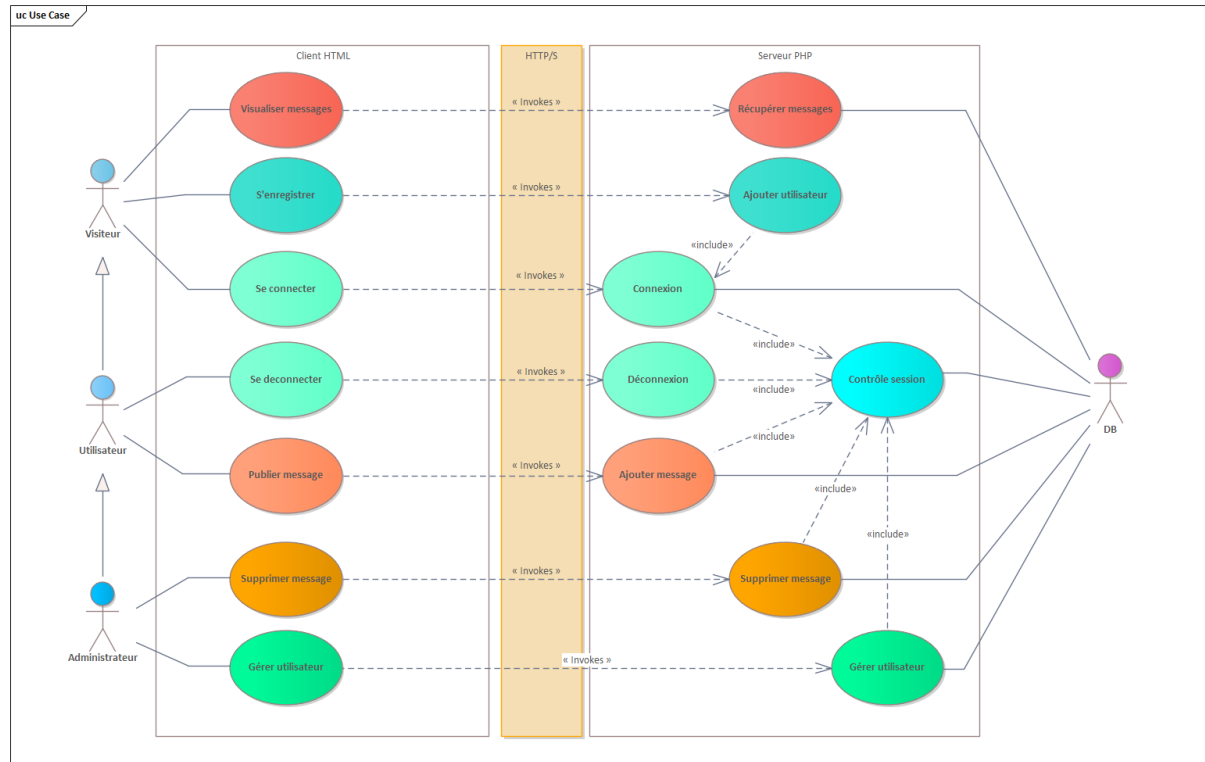
Certains utilisateurs posséderont des droits d'administration. Cela leur permettra d'accéder à une page supplémentaire où ils pourront supprimer des utilisateurs ou de leur donner des droits d'administration.

Bien évidemment, chaque utilisateur, qu'il soit administrateur ou non, pourra se déconnecter pour redevenir un simple visiteur

.

2.2. Uses Case

Voici le schéma du cas d'utilisation globale du projet.



Afin de bien comprendre ce que représente chaque acteur, voici une courte description pour chacun d'eux :

Acteur	Description
Visiteur	Une personne n'étant pas connectée
Utilisateur	Une personne étant connectée
Administration	Un utilisateur possédant les droits d'administrateur
DB	La base de données du site

Un niveau de priorité pour chaque fonctionnalité a été établi. Les éléments ayant la priorité numéro « 1 » seront implémenter en premier.

Niveau de priorité	Fonctionnalité
1	<ul style="list-style-type: none"> • S'enregistrer • Se Connecter • Se Déconnecter • Visualiser messages
2	<ul style="list-style-type: none"> • Publier message
3	<ul style="list-style-type: none"> • Supprimer message
4	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer utilisateurs

Pour l'instant seuls les administrateurs pourront supprimer des messages. Si le projet avance bien, ce droit sera octroyer aux utilisateurs standard de pouvoir supprimer leurs propres messages.

2.3. Maquettes

Voici les maquettes représentant le site prévu. Vous trouverez pour chaque page des informations complémentaires sur les actions possibles et les boutons de navigations.

2.3.1. Accueil – Visiteur

Voici ce qu'une personne verra la première fois qu'elle accèdera au site. Elle pourra y voir les différents messages postés par les utilisateurs.

Au sommet droit de la page, elle pourra retrouver un bouton pour accéder à la page « Connexion/Inscription ».

Ananas Connectez-vous pour participer ! Connexion /Inscription

Jean-Marc
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac

Marie-Jeanne
pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo le

Laurence
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac

Gérard

2.3.2. Connexion/Inscription

Sur cette page, une personne pourra se connecter si elle possède un compte. Dans le cas contraire, elle aura la possibilité d'en créer un.

Pour la connexion, si les identifiants sont corrects, elle accèdera à la page « Accueil – Utilisateur ». Si les identifiants sont incorrects, un popup apparaîtra pour le lui préciser.

En ce qui concerne l'inscription, elle pourra choisir un nom d'utilisateur ainsi qu'un mot de passe. Si le nom d'utilisateur est déjà utilisé, un popup apparaîtra pour le lui préciser.

Dans les deux cas, lorsque tout est bon, l'utilisateur se connectera avec son compte et sera redirigé vers la page « Accueil – Utilisateur »

Ananas Bienvenuuuuuuue

Connexion

Nom d'utilisateur:
Xx_DarkSasoukeDu36_xX

Mot de passe:

Se connecter

Inscription

Nom d'utilisateur:
Xx_DarkSasoukeDu36_xX

Mot de passe:

ENCORE ! (le mdp)

S'inscrire

2.3.3. Accueil – Utilisateur

Sur cette page, les utilisateurs pourront écrire un message et le publier dans le fil de discussion. Il pourra de la même manière que les visiteurs, visualiser les messages poster par les autres utilisateurs.

Afin qu'il puisse se déconnecter, un bouton « Déconnexion » sera disponible en haut à droite de la page. Ce bouton le renverra sur la page « Accueil – Visiteur ».

The screenshot shows the 'Ananas' application interface for a regular user. The top navigation bar is blue and contains the logo 'Ananas' on the left, the text 'Salutation Gérard' in the center, and a 'Déconnexion' button on the right. Below the navigation bar, there is a text input field with the placeholder 'Type here' and a 'Publier' button underneath it. Below the input field, there are three message cards. Each card has a header with a name (Jean-Marc, Gérard, and Laurence), a body of placeholder text, and a close button (X) in the top right corner. The messages are displayed in a vertical list.

2.3.4. Accueil – Administrateur

Si l'utilisateur possède les droits d'administrateur, il aura accès au bouton supplémentaire "Gérer les utilisateurs". Celui-ci le mènera vers la page « Administration – Gestion utilisateurs ».

The screenshot shows the 'Ananas' application interface for an administrator. The top navigation bar is blue and contains the logo 'Ananas' on the left, the text 'Bonjour Admin !' in the center, and a 'Déconnexion' button on the right. Below the navigation bar, there is a 'Gérer les utilisateurs' button. Below this button, there is a text input field with the placeholder 'Type here' and a 'Publier' button underneath it. Below the input field, there are three message cards. Each card has a header with a name (Jean-Marc, Gérard, and Laurence), a body of placeholder text, and a close button (X) in the top right corner. The messages are displayed in a vertical list.

2.3.5. Administration – Gestion utilisateurs

Sur cette page, les administrateurs pourront visualiser la liste des utilisateurs. Ils pourront les supprimer ou leur donner les droits d'administration. Une fois les actions voulues paramétrée, ils pourront appliquer les changements ou annuler et retourner sur la page « Accueil – Administrateur ».

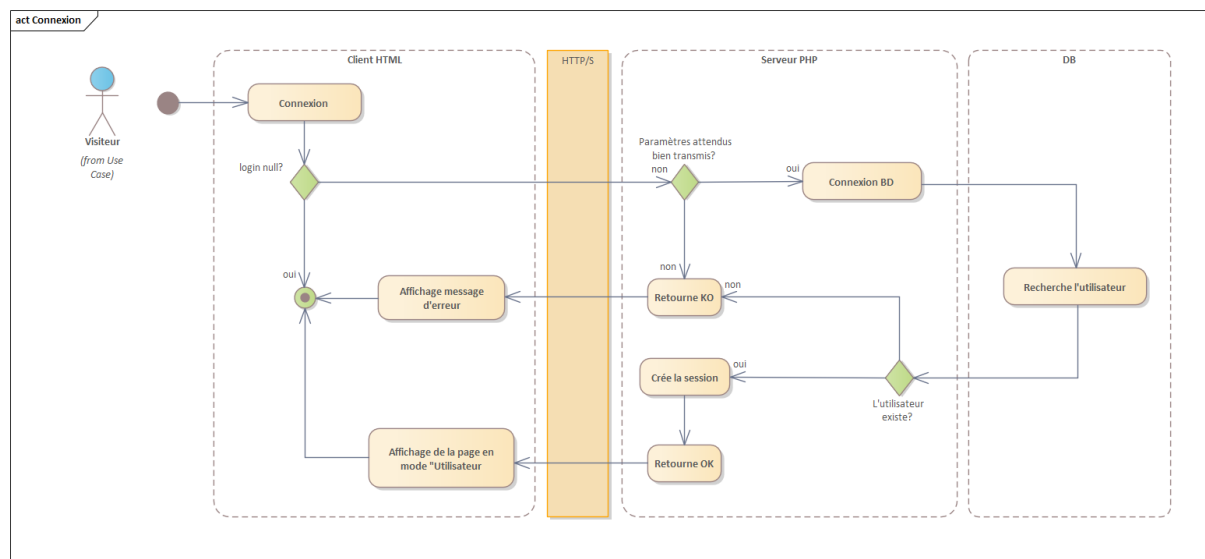
Ananas
Bonjour Admin !
Déconnexion

Retour au fil
Appliquer

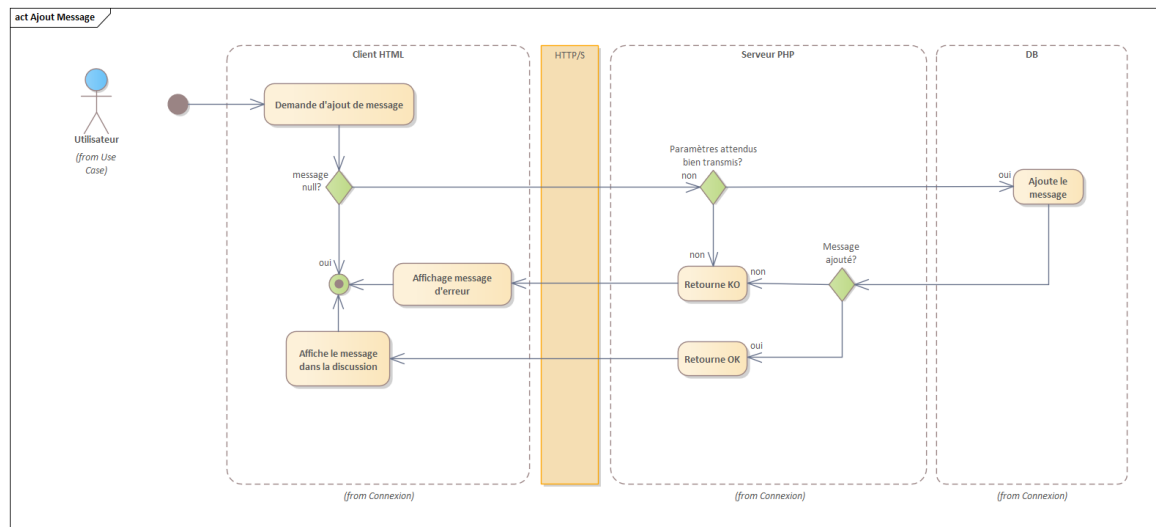
Utilisateur:	Admin	Supprimer
Utilisateur1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilisateur2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilisateur3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilisateur4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.4. Diagrammes activités

Voici le diagramme d'activités pour la connexion d'un utilisateur :

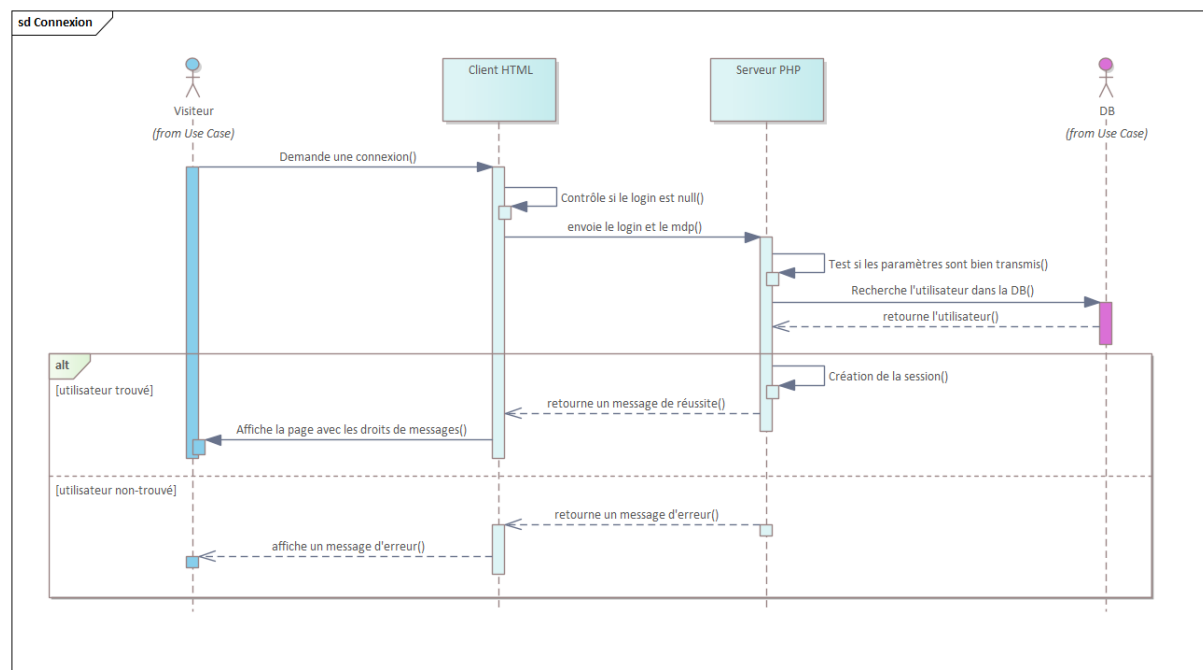


Voici le diagramme d'activité lorsqu'un utilisateur souhaite ajouter un message :

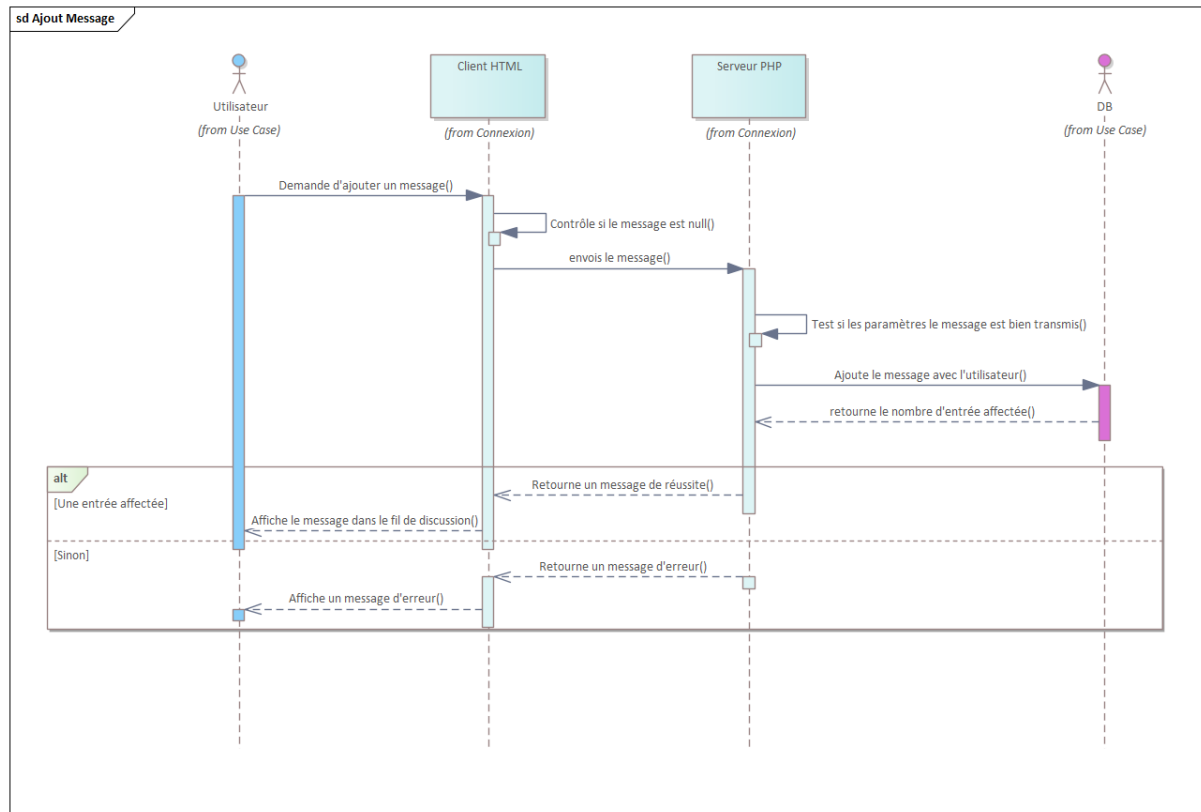


2.5. Diagrammes de séquences systèmes

Voici le diagramme de séquences systèmes pour la connexion de l'utilisateur :

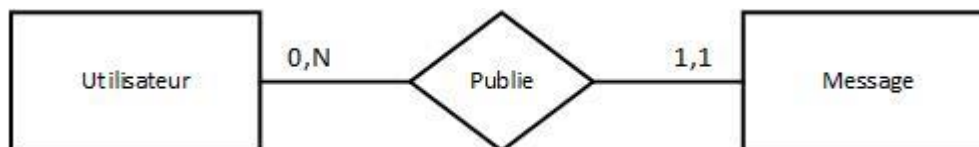


Et voici le diagramme de séquences système pour le cas d'un utilisateur qui souhaiterait ajouter un nouveau message.



2.6. Schéma ER

Voici le schéma entité-relation de mon projet. Cela reste très simpliste car le but est d'arriver à la fin du projet. En cas de bonne avance du travail, il est possible que ce dernier évolue afin d'implémenter une fonctionnalité supplémentaire.



3.Conception

3.1. Diagrammes de classe

3.1.1. Client

3.1.2. Serveur

3.2. Schéma relationnel

3.3. Diagramme séquence interactions

3.4. Conception des tests

4.Implémentation

4.1. Descente de code

4.2. Problèmes rencontrés

4.3. Tests fonctionnels

« Invok »

4.4. Hébergement

5.Synthèse

5.1. Présentation réalisation

5.2. Différences entre planning et réalisation

5.3. Conclusion