

Documentation de Projet

151

Projet “Ananas”

Réalisé par :

Jeanneret Théo Alexandre

Version du 03.03.2024

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.	Fonctionnalités potentielles	3
2.3.	Uses Case.....	4
2.4.	Maquettes	5
2.4.1.	Accueil – Visiteur	5
2.4.2.	Connexion/Inscription	5
2.4.3.	Accueil – Utilisateur	6
2.4.4.	Accueil – Administrateur	6
2.4.5.	Administration – Gestion utilisateurs	7
2.5.	Diagrammes activités	7
2.6.	Diagrammes de séquences systèmes	8
2.7.	Schéma ER	9
3.	Conception	10
3.1.	Diagrammes de classe	10
3.1.1.	Client	10
3.1.2.	Serveur.....	11
3.2.	Schéma relationnel.....	11
3.3.	Diagramme séquence interactions	12
3.4.	Conception des tests	14
4.	Implémentation	14
4.1.	Descente de code	14
4.2.	Problèmes rencontrés	14
4.3.	Tests fonctionnels	14
4.4.	Hébergement.....	14
5.	Synthèse	14
5.1.	Présentation réalisation.....	14
5.2.	Différences entre planning et réalisation	14
5.3.	Conclusion	14

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

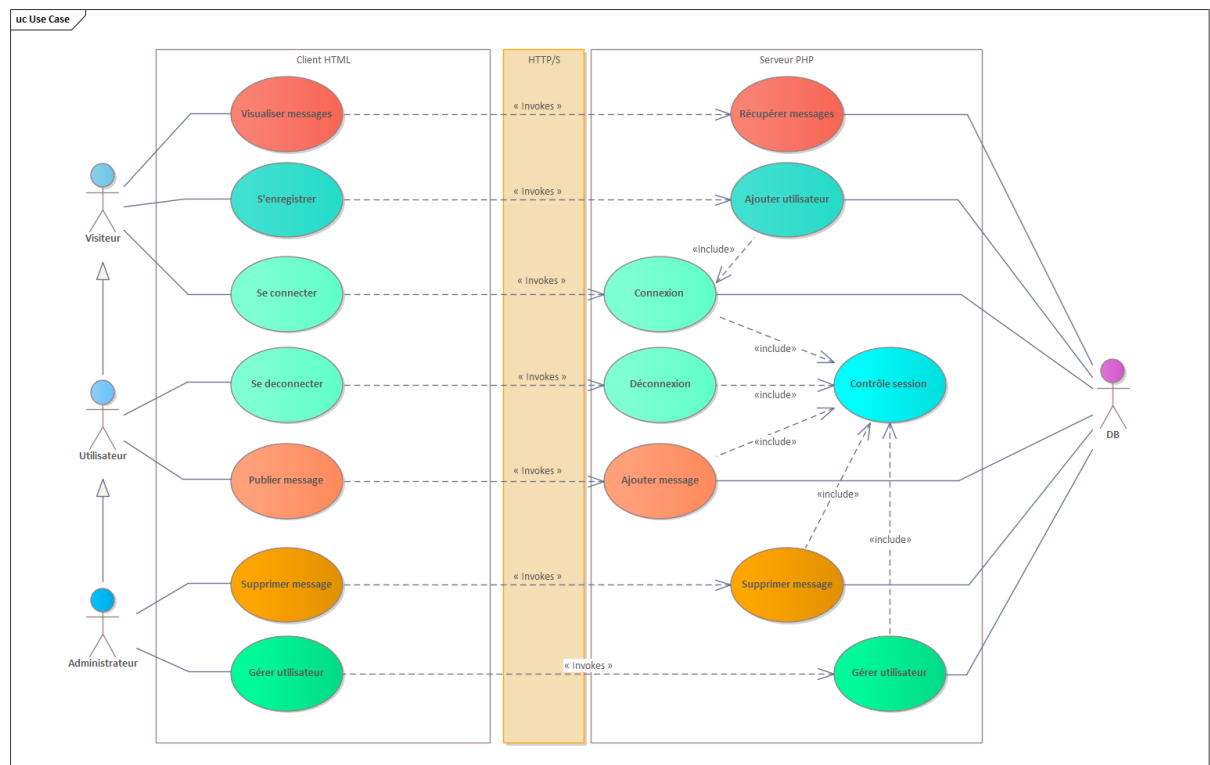
2.2. Fonctionnalités potentielles

Étant donné que le projet est assez simpliste, voici une liste d'idées de fonctionnalités qui pourront être ajoutées selon l'avancement du projet et uniquement en cas de bon fonctionnement de ce dernier :

- Section commentaire sous les messages
- Compteur de Like
- Modification des messages déjà poster
- Barre de recherche

2.3. 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 octroyé aux utilisateurs standard de pouvoir supprimer leurs propres messages.

2.4. 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.

2.4.1. 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

2.4.2. 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:

Mot de passe:

Inscription

Nom d'utilisateur:

Mot de passe:

ENCORE ! (le mdp)

2.4.3. 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' user interface for a regular user. The header bar is blue and contains the 'Ananas' logo on the left, 'Salutation Gérard' in the center, and a 'Déconnexion' button on the right. Below the header, there is a text input field with the placeholder 'Type here' and a 'Publier' button. Below this, there are three message cards. Each card has a header with the user's name (Jean-Marc, Gérard, and Laurence), a body of placeholder text, and a close button (X) in the top right corner. The message cards are stacked vertically.

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

2.4.5. 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 ».

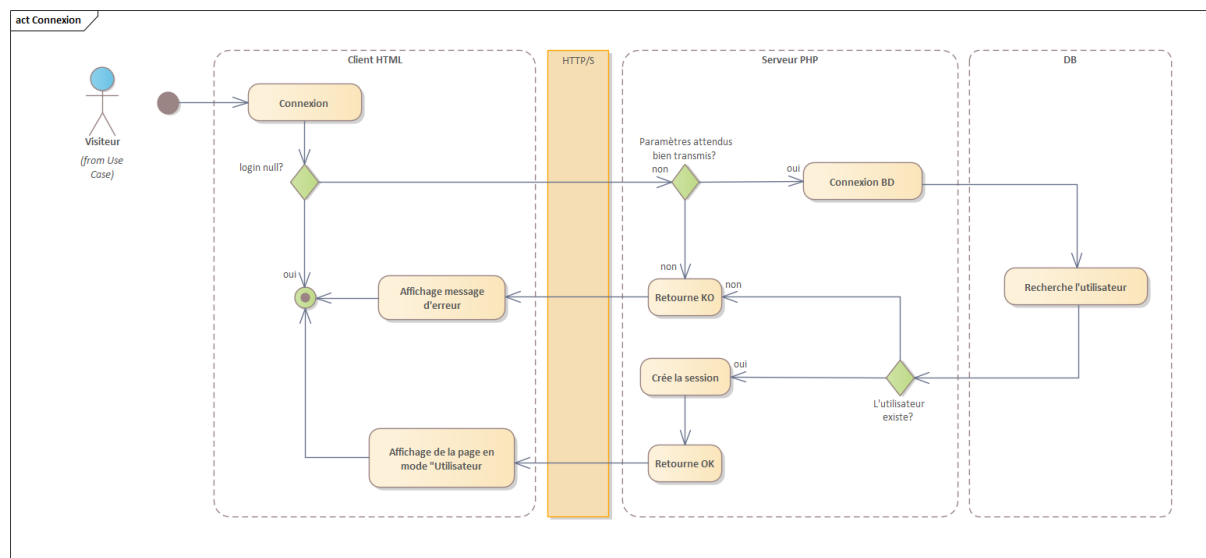
Ananas
Bonjour Admin !
Déconnexion

Retour au fil
Appliquer

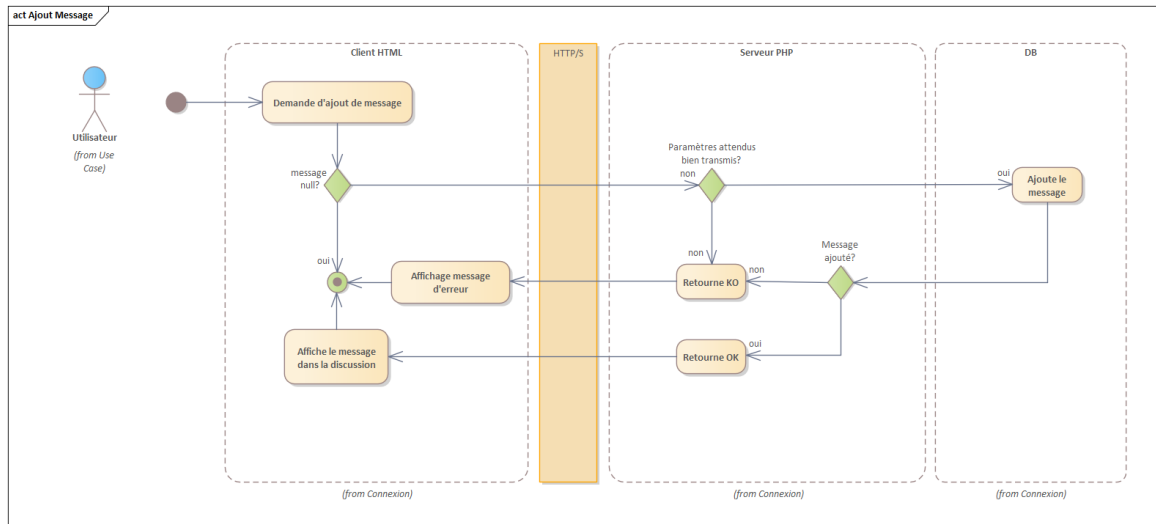
Utilisateur:	Admin	Supprimer
Utilisateur1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilisateur2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilisateur3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utilisateur4	<input checked="" type="checkbox"/>	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

2.5. Diagrammes activités

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

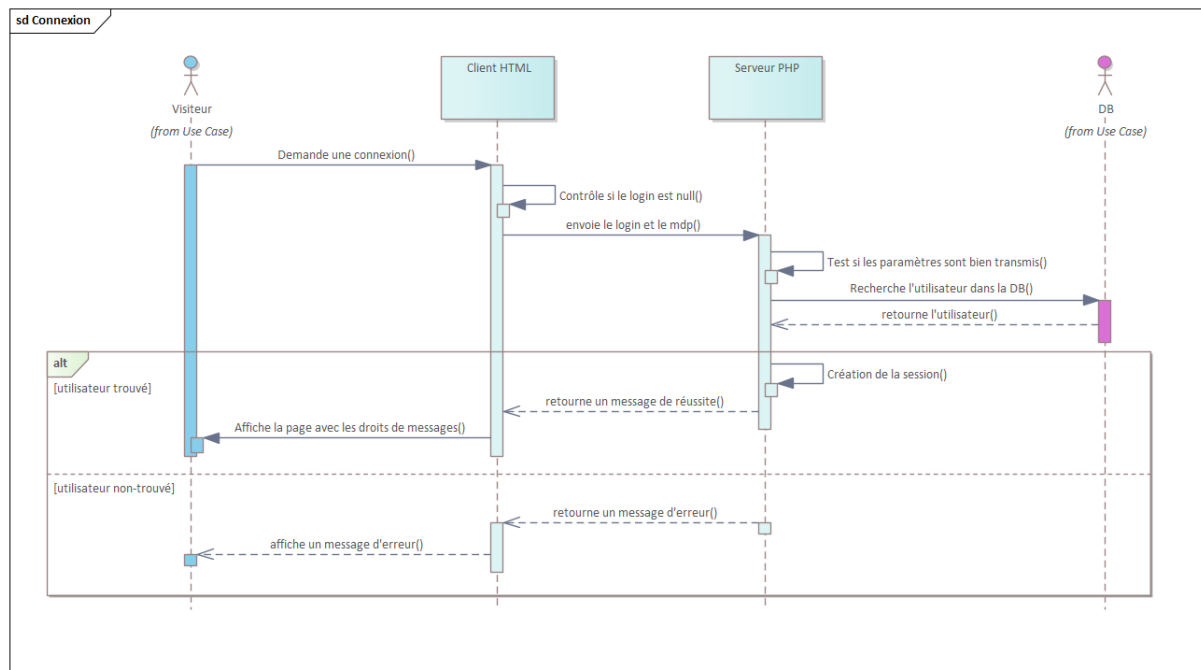


Voici le diagramme d'activité lorsqu'un utilisateur souhaite ajouter un message :

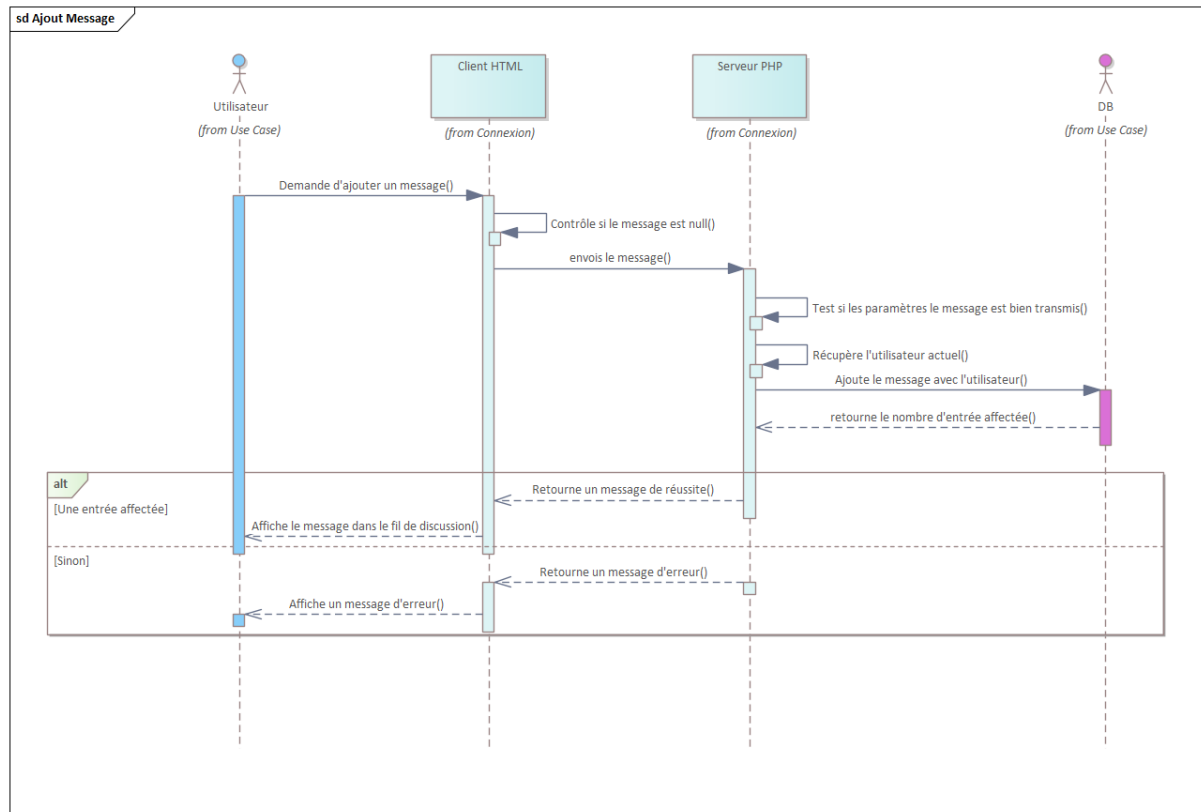


2.6. Diagrammes de séquences systèmes

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

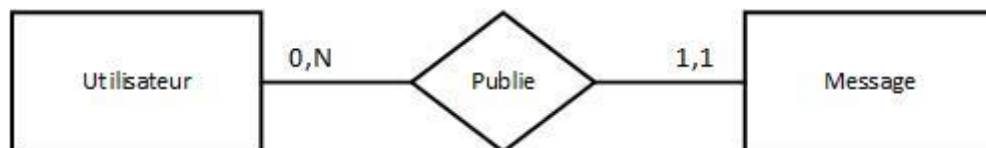


Et voici le diagramme de séquences système pour le cas d'un utilisateur qui souhaiterait ajouter un nouveau message.



2.7. 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.



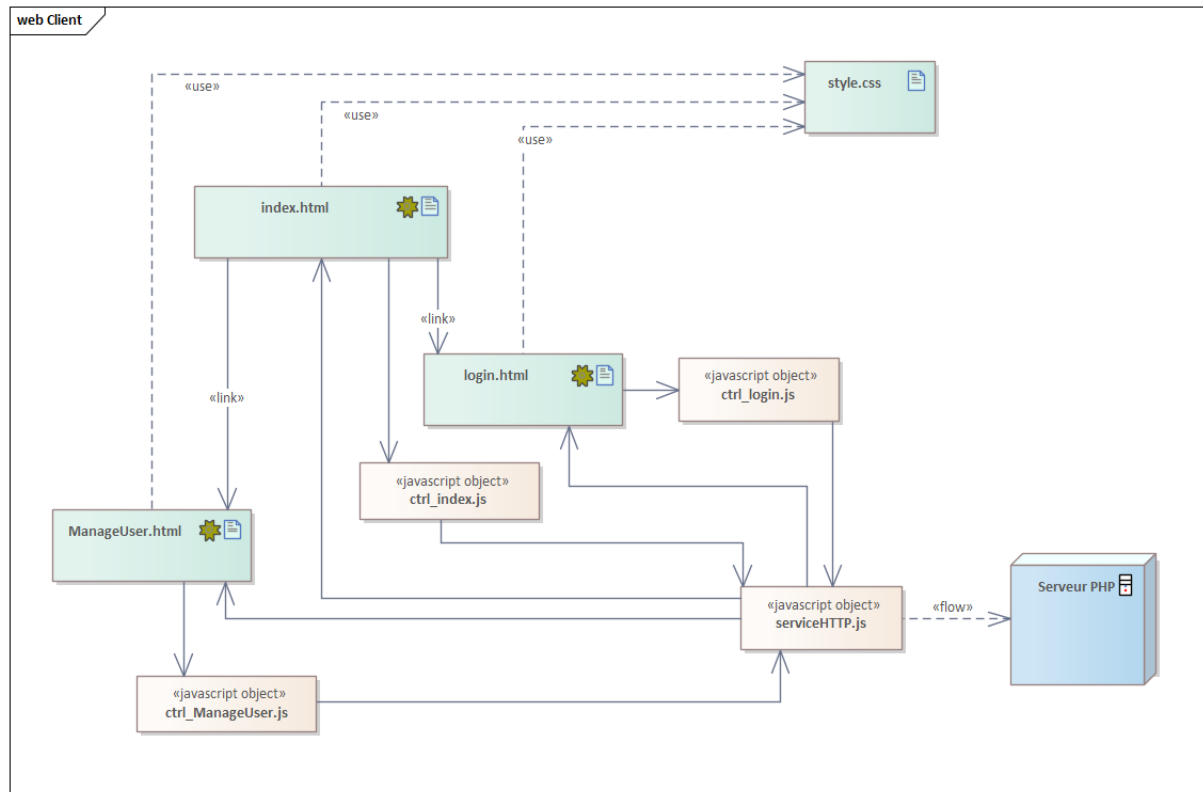
3. Conception

3.1. Diagrammes de classe

Vous retrouverez dans cette section les diagrammes de classes des deux différentes parties (client et serveur) parties utilisées dans ce projet).

3.1.1. Client

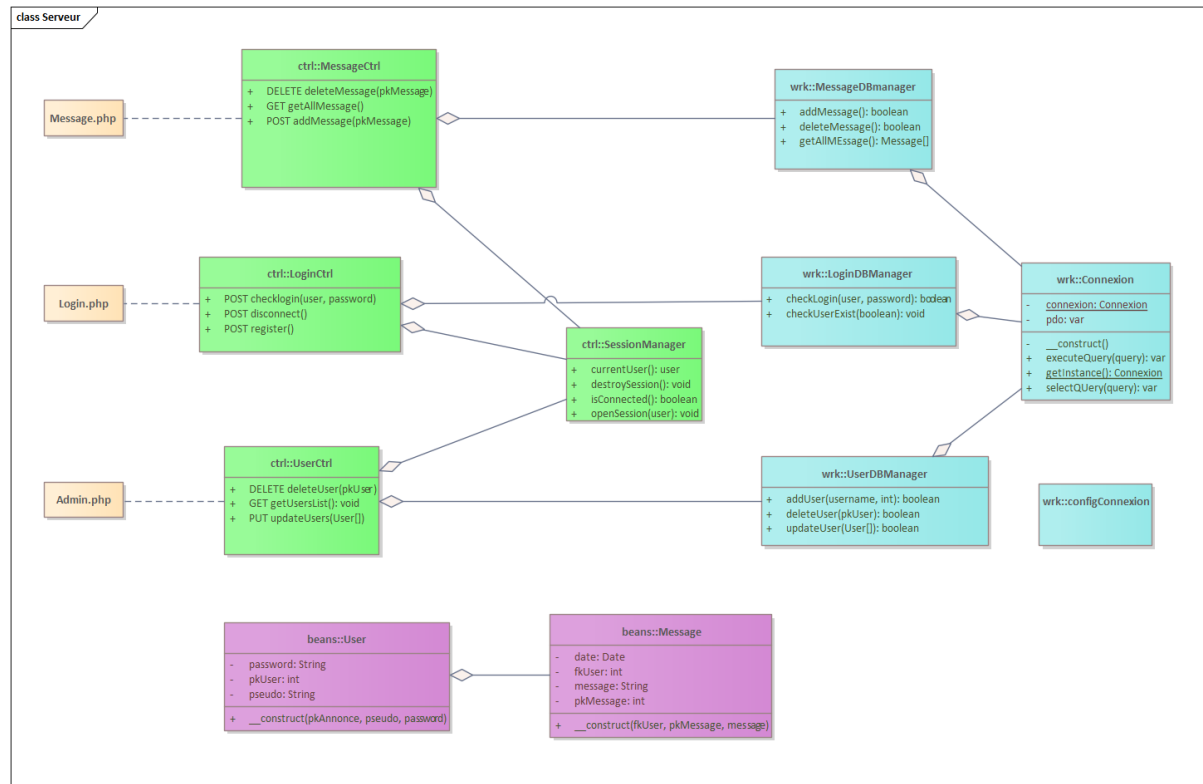
Voici le diagramme pour la partie cliente :



On peut constater que 3 pages internet seront mises en place. Chacune d'elle possèdera un contrôleur dédié. Cependant tous ces contrôleurs utiliseront le même service http. Ce dernier visera directement les classes présentes sur le serveur PHP.

3.1.2. Serveur

Voici maintenant le diagramme de classe du serveur PHP :

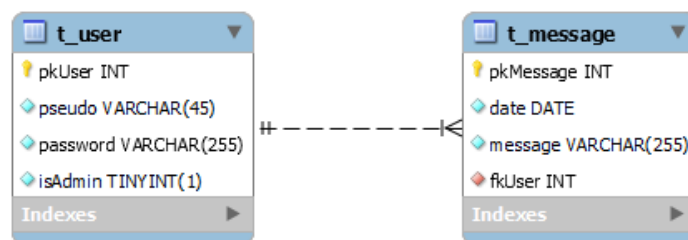


Nous pouvons distinguer 3 qui permettrons de réceptionner les requêtes du client. Nous retrouvons ainsi derrière chacun de ces trois contrôleurs les Workers effectuant les modifications attendues dans la base de données pour chaque cas.

Nous retrouvons également le contrôleur de session qui sera régulièrement interrogé pour obtenir des informations sur l'utilisateur actuels pour effectuer certaines actions comme l'accès à la page d'administration des utilisateurs.

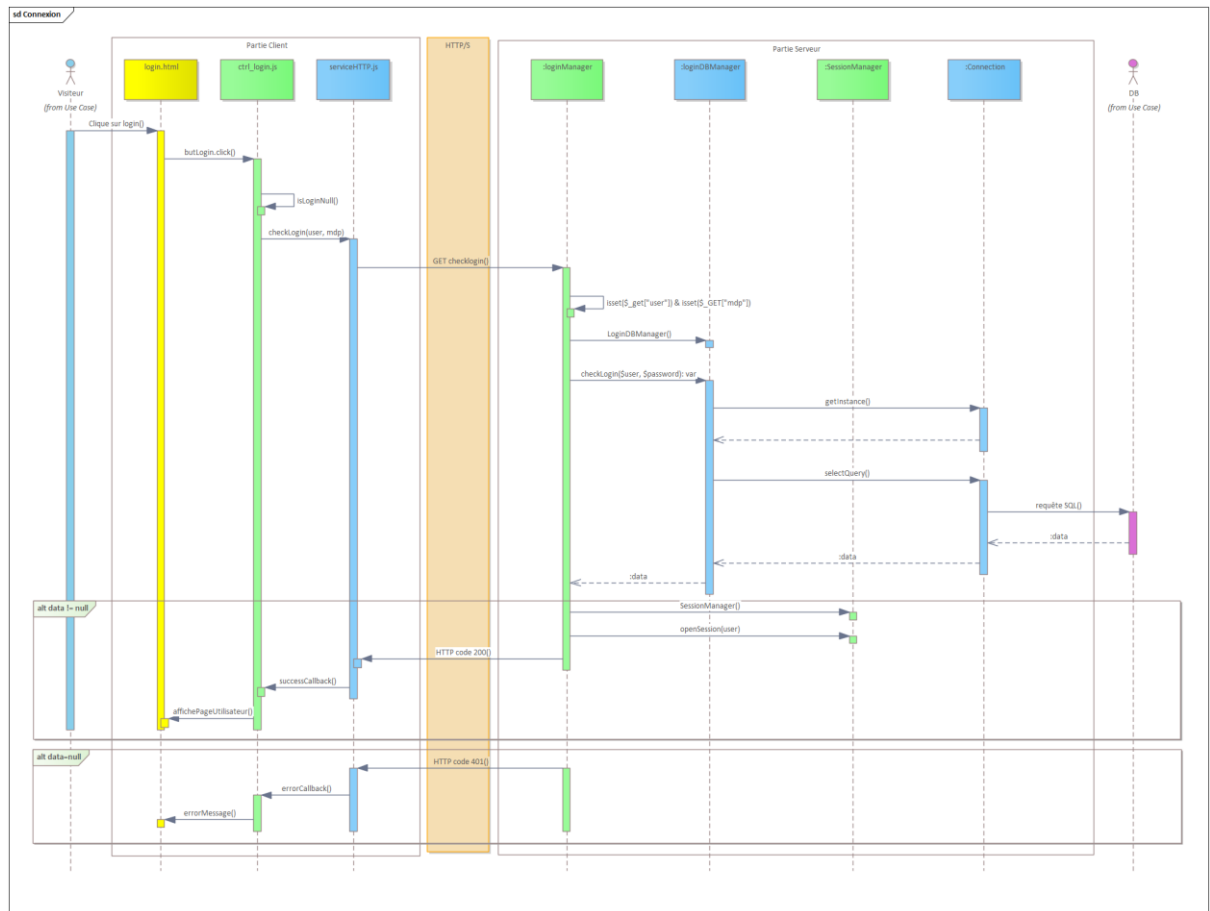
3.2. Schéma relationnel

Voici les tables qui seront présente dans la base de données pour la base de ce projet. Du côté de l'utilisateur, on retrouve un pseudonyme, le mot de passe, ainsi qu'un boolean (`tinyint(1)`) afin de savoir si le compte est un administrateur ou non. Pour les messages, nous retrouverons la date de mis en ligne, le contenu du message ainsi que la référence à l'utilisateur qui l'a posté.

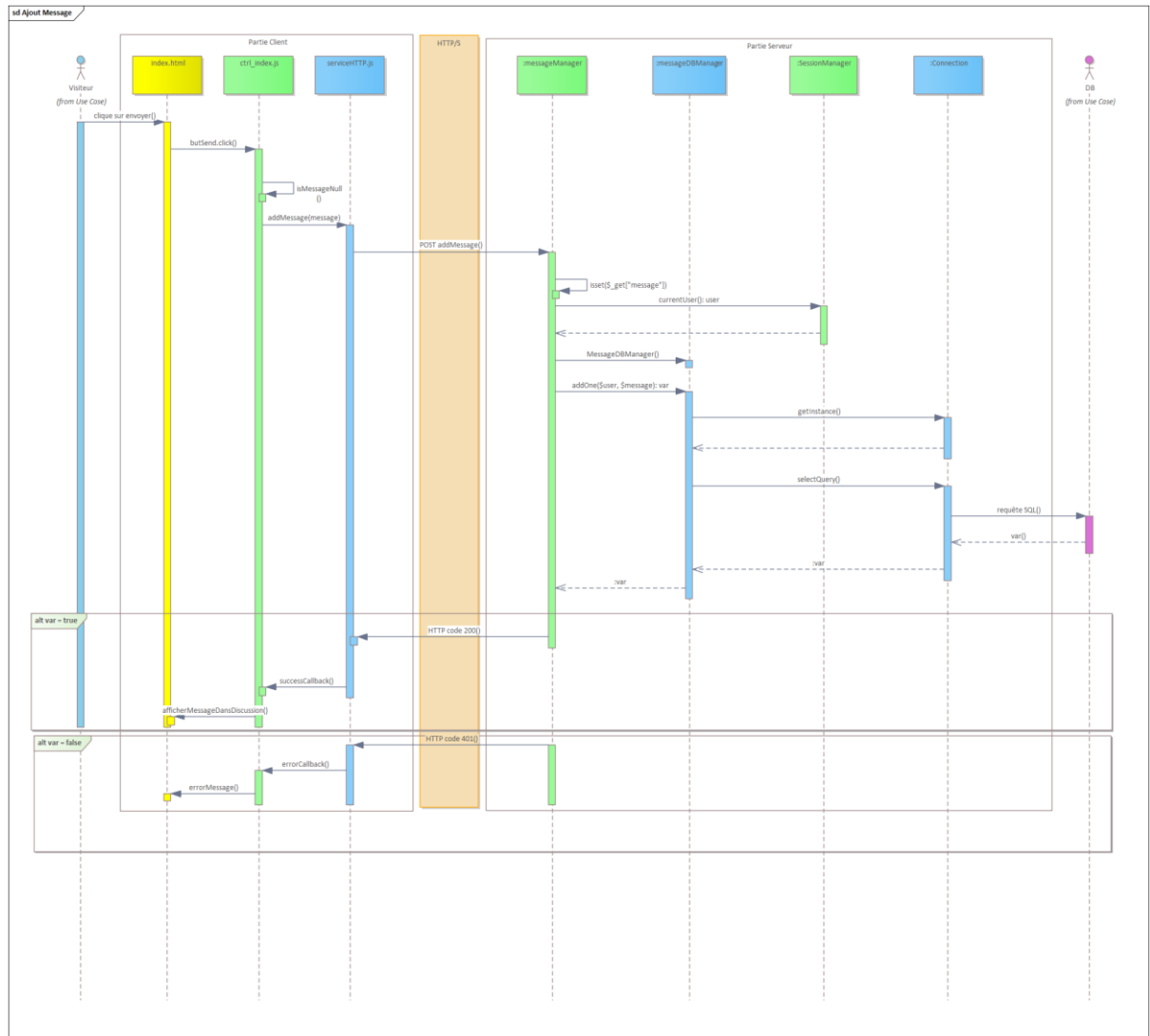


3.3. Diagramme séquence interactions

Voici le diagramme de séquence d'interaction pour le cas d'un login, passant d'un visiteur à un utilisateur.



Voici maintenant le diagramme pour le cas d'un ajout de message de la part d'un utilisateur :



3.4. Conception des tests

Afin de s'assurer que le projet fonctionne correctement et de manière sécurisée, voici plusieurs tests qui seront réalisés :

Secteur	N°	Description	Condition	Action	Résultat Attendu
Fonctionnement Général	1	Inscription d'un nouvel utilisateur	Ne pas être connecté	Effectuer une inscription	L'utilisateur est correctement ajouté à la base de données.
	2	Connexion d'un utilisateur	Ne pas être connecté	Se connecter à un compte	L'utilisateur accéder à l'accueil avec la possibilité de poster des messages.
	3	Ajout d'un message dans la discussion	Être connecté	Publier un message dans la discussion	Le message s'ajoute dans la base de données et s'affiche dans la discussion.
	4	Accès à la gestion des utilisateurs	Être un administrateur	Appuyer sur le bouton « Gestion des Utilisateurs » disponible pour les admins uniquement	Utilisateur : Ne peut pas accéder à la page Administrateur : Peut accéder à la page.
	5	Gestion des utilisateurs	Être un administrateur	Supprimer ou modifier un utilisateur	Modification(s) enregistré(s) dans la base de données.
	6	Déconnexion	Être connecté	Supprime la session	Retour sur l'accueil en vue visiteur.
Sécurité	7	Prévention des injections (SQL, HTML et JavaScript)	Accès a des champs de textes	Effectuer une injection de chaque type sur chaque champ de texte	Aucune modification sur le site ou dans la base de données.
	9	Vérification des données récupérables via Postman	Accéder au serveur PHP depuis Postman	Effectuer des actions POST et GET depuis Postman	Récupération des messages publiés possible. Aucune autre information récupérable.

4. Implémentation

4.1. Descente de code

4.2. Problèmes rencontrés

4.3. Tests fonctionnels

4.4. Hébergement

5. Synthèse

5.1. Présentation réalisation

5.2. Différences entre planning et réalisation

5.3. Conclusion