

Rapport de Projet Framework Web : Retro Buy 2.0

Plan

- I. Introduction
- II. Présentation du projet
- III. Description du projet
- IV. Objectifs à atteindre
- V. Fonctionnalités développées
- VI. Instructions d'installation
- VII. Avancement
 - 1) Réussite
 - 2) Points de blocage
- VIII. Rendu final
- IX. Conclusion

I) Introduction

Dans le cadre de notre formation en deuxième année de Licence Sciences du Numérique, nous avons étudié ce semestre le développement web avec un Framework nommé Symfony. Pour conclure ce semestre, il nous a été demandé de réaliser un site web reprenant les notions vues en cours via ce Framework web.

II) Présentation du projet

Ce projet a pour but de nous faire utiliser le Framework web Symfony et de créer des fonctionnalités sur un site web dont le thème est libre. Pour cela des consignes nous ont été données : gérer une administration, qu'il y ait au moins deux rôles sur le site (administrateur, visiteur, etc.), de pouvoir s'inscrire, de bloquer l'accès des pages en fonction des droits des utilisateurs, que ce soit fonctionnel, qu'il y ait de la difficulté, des bonnes pratiques et un code commenté.

III) Description du projet

Tout d'abord, j'ai fait le choix de reprendre mon projet du premier semestre et de faire une nouvelle version de ce site web nommé cette fois "Rétro Buy 2.0". C'est un site web de vente de consoles, jeux et goodies sur le thème du rétro-gaming. On y retrouve une page d'accueil avec un menu. On peut alors se diriger sur la page des jeux, des consoles, des goodies, sur son compte ou le panier. En termes de fonctionnalités, j'en ai créé quelques-unes que j'expliquerai plus en détail par la suite.

Pour comprendre le parcours utilisateur mis en place, voici quelques explications nécessaires :

Pour commencer, lorsque vous n'êtes pas connectés à un compte, vous ne pouvez que visualiser les pages d'articles sans faire aucune action dessus (voir la description, ajouter au panier, voir mon compte, etc..).

Ensuite, pour vous connecter vous cliquez sur « mon compte ». Si vous n'avez pas encore de compte vous pouvez en créer un ou bien vous connectez si vous en possédez déjà un. Une fois connecté, vous pourrez voir la description des articles, les ajouter au panier, modifier vos informations personnelles, supprimer votre compte et valider ou annuler votre commande.

Puis, si vous voulez vous connectez en administrateur, il faut rentrer le mail « test@test.com » et le mot de passe « test0000 » pour accéder à la partie administrateur du site. Vous aurez alors la possibilité de supprimer des articles, de les modifier ou d'en créer de nouveaux. Mais aussi de voir et gérer tous les comptes créés sur le site. La seule action impossible et de cliquer sur show sur les autres comptes. J'ai mis une restriction dessus pour simuler la « confidentialité » de voir les détails de chaque compte à leur place.

Enfin, au niveau des commandes, vous cliquez sur « ajouter au panier » et cela crée une nouvelle commande dans la base de données. Vous pouvez choisir la quantité d'article

souhaitée. Puis, sur la page /panier, vous pouvez voir les commandes créées (heure, numéro de commande et le prix total). Vous pouvez alors valider la commande ou l'annuler. Si vous validez elle n'apparaîtra plus sur /panier et aura le statut de « validée » dans la base de données. Si vous annulez, elle se supprimera de /panier et de la base de données. Et si vous ne faites rien, elle sera « en cours » sur /panier et dans la base de données également.

IV) Objectifs à atteindre

Avec ce projet, les objectifs à atteindre sont multiples.

Tout d'abord, de développer un site web avec un Framework Web. En effet, c'est une première. En première année et en début de deuxième année, nous nous sommes contentés de faire « nous-même » avec le HTML/CSS et PHP.

Ensuite, l'objectif est de nous exercer, de nous faire comprendre l'utilité et la simplicité d'utiliser un Framework Web.

Enfin, l'objectif qui est peut-être le principal, que le site web soit fonctionnel et que nous comprenions pourquoi.

V) Fonctionnalités développées

Sur Rétro Buy 2.0, plusieurs fonctionnalités ont été développées.

Premièrement, la possibilité de consulter les pages en étant simple « visiteur ». Ainsi, si vous n'allez pas sur l'onglet mon compte ou sur un article, vous n'êtes pas obligé de vous connecter. Par conséquent, pour consulter un article, son panier ou son compte client, vous serez redirigé vers l'inscription/la connexion à votre compte client.

Deuxièmement, lorsque vous vous connectez au compte admin (test), il est possible de modifier les titres, prix et descriptions des articles. Ainsi que de gérer les comptes des utilisateurs du site (voir, modifier ou supprimer leur compte).

Enfin, vous pouvez ajouter des articles au panier et passer commande. Si vous cliquez sur valider, elle passera au statut « validée » et ne s'affichera plus sur /panier mais bien dans la base de données.

VI) Instructions d'installation

Pour faire fonctionner ce projet, il faut tout d'abord dézipper le dossier dans le bon dossier de votre ordinateur : là où sont vos projets personnels utilisant Laragon ou Wamp.

Ensuite, il faut importer la base de données sur PhpMyadmin (si c'est bien celui que vous utilisez).

Puis, lancer cmd. Vérifier que vous êtes dans le bon dossier (sinon cd..), et lancer le serveur avec : « server : start ». Grâce à cela on obtient l'adresse du site, qu'on copie-colle sur notre navigateur internet.

Si tout s'est bien passé, vous devriez arriver sur la page d'accueil du site Retro Buy 2.0.

VII) Avancement

1) Réussite

Les fonctionnalités que je m'étais mises en tête de réussir fonctionnent, le site ressemble fortement à ce que je voulais. Je trouve que ce projet m'a permis de découvrir et d'apprendre à utiliser Symfony et à bien m'exercer.

J'ai commencé ce projet en classe, les TD m'ont beaucoup aidé pour cela. J'ai essayé de continuer à travailler sur ce projet entre les cours, pour ne pas hésiter à demander de l'aide au professeur ou à mes camarades au cours suivant.

2) Points de blocage

Au niveau de la page /panier, j'ai eu des difficultés à la faire fonctionner. En particulier pour l'affichage de ce que contenait ma table « commande » dans ma base de données. Cela m'a pris du temps et j'ai dû m'y reprendre à plusieurs à fois et changer de méthode pour faire fonctionner cela.

VIII) Rendu final

Pour finir, ce site est fonctionnel et simule bien un site d'achats. Les fonctionnalités présentes dans le code fonctionnent sur le site, et réciproquement. Il n'est pas difficile de naviguer sur le site et de comprendre son fonctionnement.

I) Conclusion

Pour conclure ce rapport, au niveau du déroulement de ce cours je suis très satisfaite. Quand nous avons commencé j'avais un peu peur de ne pas réussir à utiliser ce framework aux vues de toutes les possibilités qu'il nous donne. Mais notre professeur a su nous guider, nous expliquer, répondre à nos questions et nous aider, quitte à y passer du temps pendant le cours. J'ai beaucoup apprécié cette aide, cela m'a aidé et m'a permis, à terme, de réaliser ce projet et d'apprécier le faire.