



## Compte rendu de réalisation

---

### **Solution e-commerce**

Année 2012/2013

Rédigé par :

Ghislain Loaëc

Equipe :

Ghislain Loaëc  
Abdeldjalil Ramoul  
Mohammed Mahdoute  
Mustapha Kossai

*Diffusion*

Nom	Validation
Céline Roudet	

## Table of Contents

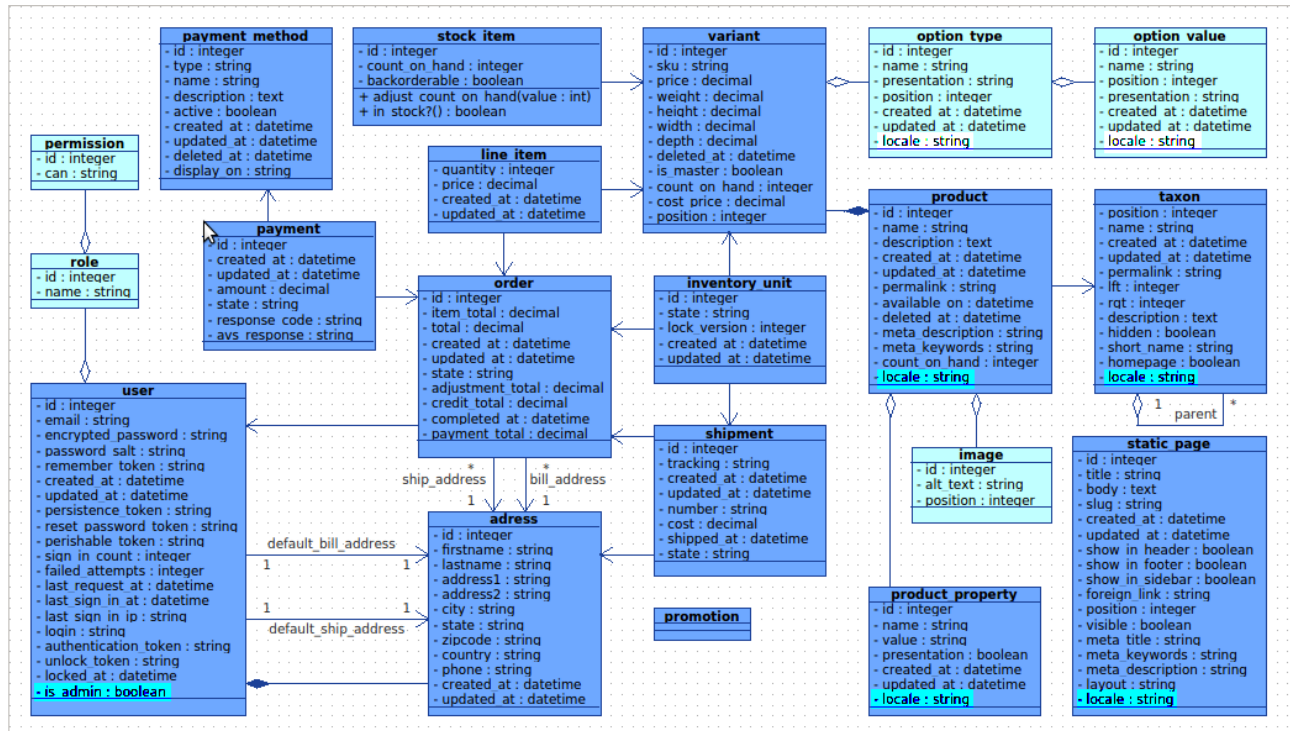
Changements effectués au niveau conceptuel .....	3
Changements sur le diagramme des classes.....	3
Changements sur l'architecture de l'application.....	4
Choix Techniques.....	5
Librairies.....	5
Mojolicious.....	5
Caractéristiques.....	5
DBIx::Simple.....	5
DBIx::Class::Schema::Loader.....	6
Image::Magick.....	6
jQuery.....	7
Twitter Bootstrap.....	7
Listing des produits sur un ordinateur de bureau : .....	7
Listing des produit sur un mobile.....	8
Tests unitaires.....	8
Documentation du code.....	9
Manuel utilisateur.....	9
Qualité logicielle.....	9
Conclusion et difficultés rencontrés.....	10

## Changements effectués au niveau conceptuel

La partie d'analyse et de conceptualisation de l'application nous a pris beaucoup de temps au démarrage du projet. Par conséquent, les modifications apportées au schéma relationnel et à l'architecture de l'application sont vraiment mineures.

Afin de réaliser l'internationalisation de l'application, nous avons dû introduire la notion de localisation sur certains modèles de données. Les utilisateurs sont à présent hiérarchisés et possèdent un éventail de permissions regroupé dans un ou plusieurs rôles. Les autres changements sont pour la plupart de simples oublis.

## Changements sur le diagramme des classes



Nous avons dû au cours du projet apporter certaines modifications au schéma relationnel. Ces changements n'ont pas été très difficiles à mettre en œuvre grâce à notre utilitaire de migration développé en interne. Les changements ont été les suivants :

- L'entité « permission » : En plus d'une séparation store/backoffice, le panel d'administration comprend de nombreuses fonctionnalités susceptibles d'invoquer différents acteurs. Pour chacune des actions possibles (ex : créer un produit, bannir un compte utilisateur, internationaliser une page statique), il nous sera possible de définir un hook sur l'opération permise, vérifiant l'éligibilité de l'utilisateur avant de l'effectuer, exemple :  

```
if $current_user_roles->permissions->find({ can => 'update_product' })
    $self->product->update( $self->params('product') );
else
    $self->flash( error => l('unsufficient_privileges') );
return $self->redirect_to('admin_products');
```
- L'entité « role » : Permet de définir un ensemble de permissions.
- L'attribut « user.is\_admin » : Cet attribut est uniquement à des fins d'optimisation. En effet, l'accès au backoffice ne n'est pas défini par un rôle mais par ce booléen.
- Les entités « option\_type » et « option\_value » : Cette table permet de définir des spécifications aux variantes de produits qui peuvent avoir une influence sur le prix (contrairement au « product\_properties »). Par exemple, le prix d'un T-Shirt sera plus cher s'il possède une option de type « taille » et de valeur « XL »

- L'entité « image » : Simple oubli, images associés au produit. L'attribut « position » permet de déterminer l'ordre dans la présentation.
- L'attribut « locale » : Utilisé pour l'internationalisation de la base. Il sera toujours couplé à l'id pour définir la clé primaire. De cette manière, pour un même produit, « locale » sera la référence de la langue pour le tuple, par exemple :
  - Product id=123, locale='fr-fr', name='Machine à laver', ...
  - Product id=123, locale='en-us', name='Washing Machine', ...

## Changements sur l'architecture de l'application

► db/	Templates SQL de création, migration et population de la base
► doc/	Toute la documentation du projet
▼ lib/	Modules perl relatifs au projet
▼ PerlEcommerce/	Module de base pour l'application PerlEcommerce
► Command/	Utilitaires CGI pour les scripts à utiliser en ligne de commande
► Controller/	Définitions de tous les controllers de l'application
► I18N/	Internationalisation de toutes les données statiques
→ <del>Model/</del>	Définition des modèles de données (génération auto depuis DBIx)
→ <del>Result/</del>	Requêtes SQL pour chacun des modèles (supprimé depuis DBIx)
► Schema/	Schema relationnel-objet complet de l'application
PerlEcommerce.pm	Module Racine
▼ public/	Répertoire pour les fichiers statiques
► css/	Feuilles de styles de l'application
► font/	Polices utilisées par l'application
► img/	Images de l'application et des images uploadées
► js/	Fichiers Javascript pour l'application client
► perldoc/	Documentation statique du module PerlEcommerce
▼ script/	Scripts d'aide à la mise en place de l'application
bundle	Permet d'installer toutes les dépendances
migrate	Migration de la base de données + Génération des modèles
seed	Population de la base avec données exemples
server	Démarrage du server
test	Lancement des tests unitaires
► t/	Définition des tests unitaires
► templates/	Tous les templates de l'application, traités par TTRenderer
perl-ecommerce.conf	Configuration de l'application (base de données, smtp, upload limit, ...)
README.md	Document de présentation du projet
.gitignore	Fichiers à ignorer pour la synchronisation avec le dépôt distant

# Choix Techniques

## Librairies

### Mojolicious

Retour dans les premiers jours de l'Internet, beaucoup de gens ont appris Perl en raison d'une magnifique bibliothèque Perl appelé CGI. C'était assez simple pour commencer sans trop savoir la langue et assez puissant pour vous tenir en haleine, l'apprentissage par la pratique a été très amusant. Alors que la plupart des techniques utilisées sont dépassées maintenant, l'idée sous-jacente ne l'est pas. Mojolicious est une nouvelle tentative de mise en œuvre de cette idée en utilisant l'état de la technologie de pointe.

### Caractéristiques

- Server web en temps réel, permettant de développer facilement des applications à fichier unique grâce aux prototypes bien structurés de Mojolicious :: Lite
  - Puissant avec des parcours RESTful, des plugins, des commandes, des modèles Perl-ish, la négociation de contenu, la gestion de session, les test unitaires, serveur de fichiers statiques et le premier support de la classe Unicode.
- Très propre, orientée API pure Perl portable et objets sans aucune magie cachée et aucune exigence en dehors de Perl 5.10.1 ( 5,16 + recommandée, et les modules CPAN optionnelles seront utilisés pour fournir des fonctionnalités avancées s'ils sont installés).
- Pleine pile HTTP et WebSocket client/serveur mise en œuvre avec les protocole IPv6, TLS, SNI, IDNA, Comet (long polling), keep-alive, multipart, timeout, cookie, multipart, proxy et le support de la compression gzip.
- Serveur web d'E/S antibloquant, supportant de multiples boucles événement, le preforking facultatif et le déploiement à chaud, parfait pour l'intégration de conteneurs
- CGI automatique et détection PSGI.
- Parseur JSON et HTML / XML intégré avec support pour les sélecteurs CSS.
- Philosophie de programmation fraîche issue d'années d'expérience dans le développement Catalyst. ( Framework MVC pour perl et apache très populaire )

Catalyst est en effet un framework très puissant et réputé chez les Perl Monks. La communauté semble cependant le délaissier pour des solutions plus légères et une certaine nouveauté conceptuelle. L'application est largement inspirée de Ruby-on-Rails, un mamouth dans sa catégorie pour le développement d'applications à architecture MVC qui intègre un éventail d'outils impressionnant (routes, hooks, helpers, tests unitaires, ..) et une intuitivité insolente.

Malgré toutes ces fonctionnalités, Mojolicious n'intègre malheureusement pas de support de connexion à une base de donnée, ou un équivalent à Active::Record (RoR). C'est pourquoi nous avons été amenés à implémenter nos propres modèles de données.

### DBIx::Simple

DBIx::Simple fournit une interface simplifiée pour DBI, le module de base de données Perl.

Ce module vise à un développement rapide et un entretien facile. Préparation et exécution des requêtes sont combinées en une seule méthode, l'objet de résultat (qui est un wrapper autour de la déclaration) fournit des méthodes ordonnées par rangée et siphonage faciles. Cette librairie présente un inconvénient majeur, chacune des requêtes doivent être écrites à la main et

le binding des variables devient vite un casse tête lorsque l'aspect relationnel des modèles se corse. Nous avons vite réalisé, vu l'ampleur de notre schéma relationnel, que ce choix technologique nous ferait perdre un temps précieux dans l'implémentation de nos classes.

## DBIx::Class::Schema::Loader

DBIx est un ensemble de modules Perl permettant de triturer toute base de données sans en connaître précisément le langage. La base de ces modules s'appuie sur **DBIx::Class**, ce dernier fourni l'abstraction aux base de données et représente les tables comme de simples classes. L'accès aux données devenant alors trivial.

Pour comprendre DBIx il faut en connaître le vocabulaire, qui se résume à:

**ResultSource** : Il s'agit ni plus ni moins de la table elle meme.

**ResultSet**: C'est la requete

Nous avons la table et la requête, il nous manque encore le plus important: la base de donnée et bien sûr la définition des tables de cette dernière: c'est **le schema**. Là ce sera le role que

**DBIx::Class::Schema** devra assurer.

Le choix spontané de cette librairie à débouché sur un sprint d'une semaine pour assurer le migration complète du schéma. Semaine durant laquelle l'utilitaire de migration devra être achevé : Script de migration et schema SQL de la base de donnée + Script de génération des modèles

PerlEcommerce::Model

Une fois le sprint terminé, les tâches ont pu être plus facilement distribuées puisque l'implémentation des vues et controleurs implique peu de conflits

Pour migrer la base et générer tous modeles, il suffit maintenant de rentrer la commande :

```
$ perl script/migrate
```

Et pour insérer les données d'initialisation ( ex : création d'un super utilisateur ) et le catalogue de test dans la base :

```
$ perl script/seed
```

## Image::Magick

Comme toute production pour le web 2.0 qui se respecte, l'optimisation en termes de présentation est primordiale. Il nous sera donc nécessaire de générer un échantillon d'images de différentes tailles et ratio selon le contexte d'affichage d'un produit, par exemple :

- « thumb.png » : 100 x 100 px  
Miniature, utilisée pour l'affichage d'un produit d'une liste. L'image est ici recadrée.
- « thumb@2X.png » : 200 x 200 px  
Miniature pour écran rétina (iPhone, MacBook, ...).  
Le résolution de l'image doit être doublée.
- « large.png » : 500 x <auto> px  
Image pour la présentation produit, la hauteur est ajustable puisque la présentation est en colonnes et la hauteur du conteneur des détails du produit n'a pas de hauteur fixe non plus.

ImageMagick est une suite de logiciels pour créer, éditer, composer, ou convertir des images bitmap. Il peut lire et écrire des images dans une variété de formats (plus de 100) dont DPX, EXR, GIF, JPEG, JPEG-2000, PDF, PhotoCD, PNG, PostScript, SVG et TIFF. Il permet de redimensionner, pivoter, miroir, rotation, distorsion, de cisaillement et de transformer des images, ajuster les couleurs de l'image, appliquer divers effets spéciaux, ou dessiner du texte, des lignes, des polygones, des ellipses et des courbes de Bézier (yahoo!).

La fonctionnalité de ImageMagick est généralement utilisé à partir de la ligne de commande mais nous pouvons également utiliser ces fonctionnalités à partir de programmes écrits dans notre langage préféré : G2F (Ada), MagickCore (C), MagickWand (C), ChMagick (Ch), ImageMagickObject (COM +), Magick + + (C + +), JMagick (Java), L-Magick (Lisp), Lua,

NMagick (Neko / haXe), MagickNet (. NET), PascalMagick (Pascal), **PerlMagick (Perl)**, MagickWand pour PHP (PHP), imagick (PHP), PythonMagick (Python), RMagick (Ruby), ou tclmagick (Tcl / Tk ).

ImageMagick est un logiciel libre livré sous forme de distribution de prêt-à-l'emploi binaire ou sous forme de code source que nous pouvons utiliser librement, copier, modifier et distribuer des applications à la fois ouverts et propriétaires. Il est distribué sous la licence Apache 2.0. Le processus de développement ImageMagick assure une API stable et perenne.

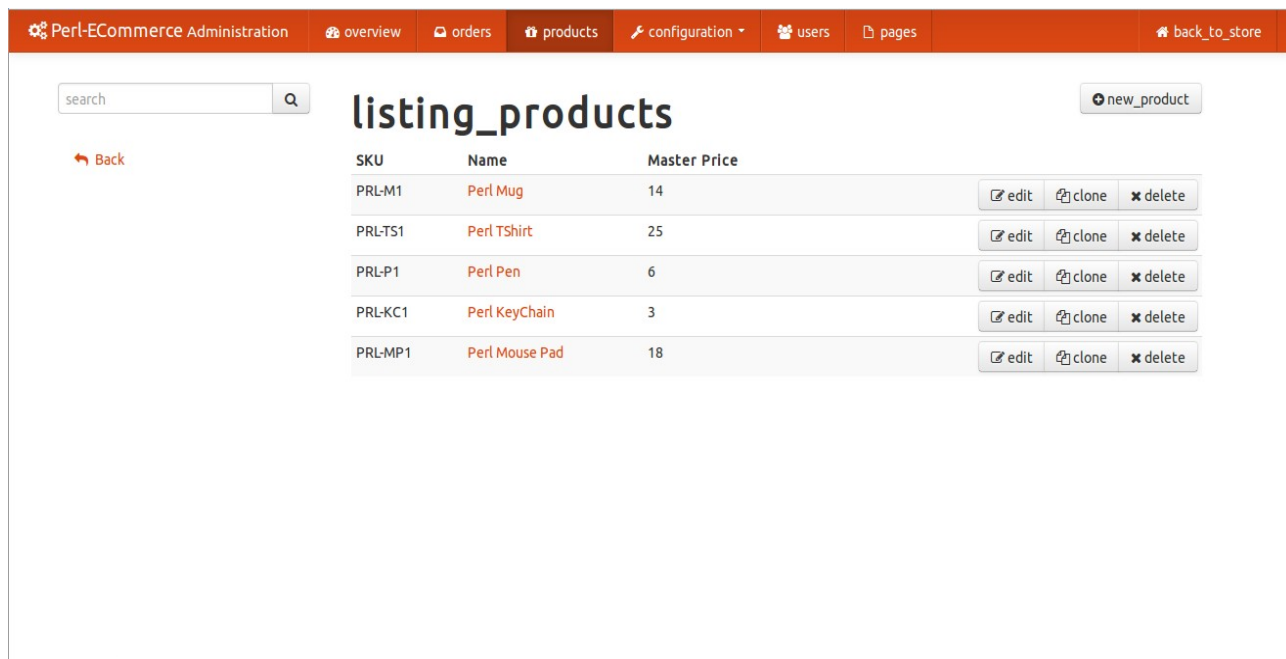
## jQuery

jQuery est une bibliothèque JavaScript rapide, légère et riche en fonctionnalités. Cela rend des choses comme le parcours et la manipulation d'un document HTML, la gestion des événements, l'animation et les requêtes Ajax beaucoup plus simple avec une API facile à utiliser qui fonctionne sur une multitude de navigateurs. Avec une combinaison de polyvalence et d'extensibilité, jQuery a changé la façon dont des millions de gens écrivent JavaScript.

## Twitter Bootstrap

Twitter Bootstrap est une collection d'outils utile à la création de sites et applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option. C'est l'un des projets les plus populaires sur la plate-forme de gestion de développement GitHub, et ce n'est pas pour rien. Cette outil nous a permis la mise en œuvre en un temps record d'une interface non seulement compatible cross-navigateur mais aussi cross-plateforme. Le site est entierement comptible Tablette, Mobile, Notebook etc.

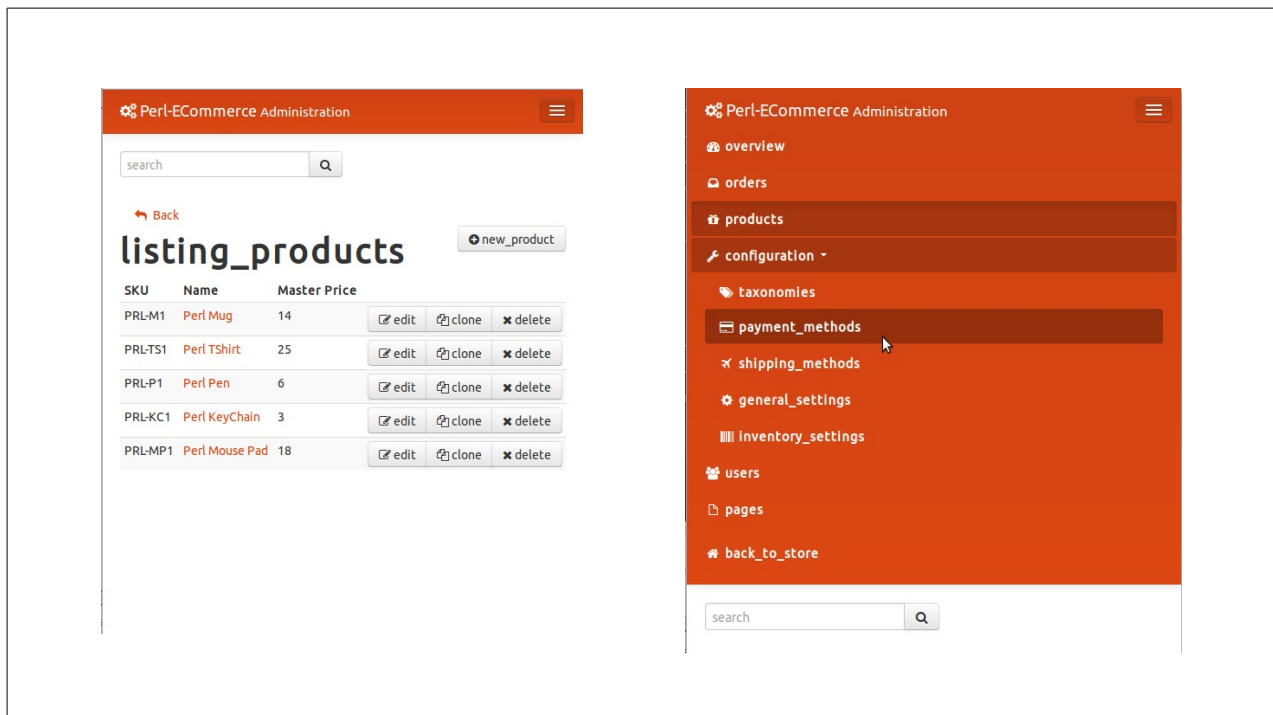
### *Listing des produits sur un ordinateur de bureau :*



The screenshot displays a web application interface for 'Perl-ECommerce Administration'. The top navigation bar is orange and contains links for 'overview', 'orders', 'products' (which is active), 'configuration', 'users', 'pages', and 'back\_to\_store'. Below the navigation bar, there is a search bar and a 'new\_product' button. The main content area is titled 'listing\_products' and features a table with the following data:

SKU	Name	Master Price	
PRL-M1	Perl Mug	14	<a href="#">edit</a> <a href="#">clone</a> <a href="#">delete</a>
PRL-TS1	Perl TShirt	25	<a href="#">edit</a> <a href="#">clone</a> <a href="#">delete</a>
PRL-P1	Perl Pen	6	<a href="#">edit</a> <a href="#">clone</a> <a href="#">delete</a>
PRL-KC1	Perl KeyChain	3	<a href="#">edit</a> <a href="#">clone</a> <a href="#">delete</a>
PRL-MP1	Perl Mouse Pad	18	<a href="#">edit</a> <a href="#">clone</a> <a href="#">delete</a>

## Listing des produit sur un mobile



## Tests unitaires

Comme le standard d'application Perl l'impose, nos tests unitaires sont situés dans le répertoire « t/ » du projet. Ils permettent de tester toutes les fonctionnalités de l'application une par une afin d'effectuer une validation ultime du système avant la sortie d'une version.

Pour mener à bien ces tests, nous avons utilisé les librairie Test::More et Test::Mojo qui nous permette de valider chacune des routes HTTP du système et d'en évaluer les responses.

*Exemple :*

```
use Test::More;
use Test::Mojo;

my $t = Test::Mojo->new('PerlEcommerce');

# Affichage de la page d'accueil et vérification du texte
$t->get_ok('/')->status_is(200)->text_is('div#welcome' => 'Welcome !');

# Ajout d'un produit avec ajax et verification d'un nœud dans le json
$t->post_ok('/products.json' => form => {q => 'Perl'})
->status_is(200)
->header_is('Server' => 'Mojolicious (Perl)')
->header_isnt('X-Bender' => 'Bite my shiny metal ass!')
->json_is('/results/4/name' => 'Perl T-Shirt');

done_testing();
```

Afin de réaliser tous les tests unitaires de l'application, nous avons écrit un script capable de fournir un rapport complet quant à l'évaluation de chacune des opérations possibles :

```
$ perl script/test
```



## Documentation du code

Pour la documentation, puisque Sphinx n'est pas (encore) disponible pour Perl, nous avons décidé de générer la documentation standard « perldoc ». Il nous est alors possible de décrire les spécificités de chacun des modules perl implémentés dans le même fichier que ce dernier. Malgré les redondances de codes qu'implique perldoc en n'utilisant pas le principe des décorateurs, le rendu est assez sympa.

La documentation pdf du module PerlEcommerce est disponible dans le répertoire « doc/perldoc » du projet. Il est également possible d'accéder à un site statique de documentation intégré à l'application disponible à l'adresse <http://localhost:3000/perldoc/PerlEcommerce.html> (le serveur doit être en marche)

et bientôt sur <http://search.cpan.org/>

## Manuel utilisateur

Un manuel utilisateur est disponible dans le répertoire de documentation du projet « doc /manuel\_utilisateur.pdf ». Il décrit toutes les fonctionnalités du backoffice, les étapes essentielles à la création d'un produit, de variantes, ajout d'images de pages statiques, gestion des commandes, processus de paiement, etc.

## Qualité logicielle

En ce qui concerne la partie de gestion de qualité, nous avons respecté la plupart des contraintes imposées dans le cahier de charges

- Serveur github : Tous les membres de notre équipe ont utilisé le dépôt git ont été amenés à effectuer des opérations de récupération d'un état du projet, mise à jour du dépôt, fusion de modifications, création/fusion de branche et manipulation de l'historique de commits.
- Les validations des documents et la communication : Tous les membres d'équipes se regroupent et se mettent d'accord pour la validation de l'ensemble des documents.
- Règles de développement : La convention de nommage des méthodes, des entêtes des classes, des entêtes des fonctions ont été respectées.
- Mise en page des documents : La singularisation des polices de caractère, de la page de garde et la table des matières dans chacun des documents a été respectée.

Le plan d'assurance qualité a été très directif : les méthodes et conventions de travail ont été définies de manière démocratique au début du projet (en essayant de s'accorder au maximum sur les standards de chacun des outils et langages utilisés). Une fois le plan déterminé, c'était une obligation pour tout le monde de le respecter.

Le choix de l'utilisation exclusive de logiciels libres a certainement handicapé certains membres sans trop d'affinités à l'environnement Linux. Mais tous ont su franchir le pas pour une gestion collaborative de projet de qualité.

Cependant, suivant les contraintes énumérées dans les différents plannings, tous les documents ne sont pas livrés dans les délais prévus.

## Conclusion et difficultés rencontrés

Sur le plan technique, il a semblé difficile pour certains membre de l'équipe de s'investir dans l'aspect programmation du projet, considérant le large éventail des technologies utilisées, le ticket d'entrée n'est pas donné. Le phase de conception nous a demandé beaucoup de réflexion et de temps, mais l'architecture de l'application est maintenant solide et flexible à la fois .

D'un point de vue organisationnel, le co-working a été très laborieux au début, le temps pour chacun d'ajuster ses méthodes de travail vers une démarche plus harmonieuse. L'apprentissage de certains outils de travail collaboratif qui nécessiterait parfois une formation a été faite « sur le tas ». En outre, les indisponibilités de chacun dûes aux activités professionnelles et aux emplois du temps divergeants ont rendu la planification de réunions difficiles, ce qui a ineluctablement mené à certaines périodes creuses dans le processus de développement.

Pour finir, ce projet nous a permis de mettre en pratique nos connaissances en matière de gestion de projet, et essayer d'appliquer des méthodes rigoureuses sur un problème loin d'être simple. Ce projet est inachevé, et nous savions qu'il serait impossible de présenter une maquette terminée avant la fin du temps imparti. Mais ce projet ne tombera pas dans les abysses, il n'utilise que des technologies libres et l'est lui-même puisqu'il est sous licence MIT, nous encourageons quiconque voulant participer au projet à contribuer sur dépôt public.