

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE POUR
L'INDUSTRIE ET L'ENTREPRISE

4 Avril 2014

Rapport de Projet de programmation web

Projet: l'ensemble musical

CHAUVET Grégoire

BOUCAS Maxence

Programmation de la procédure d’affichage

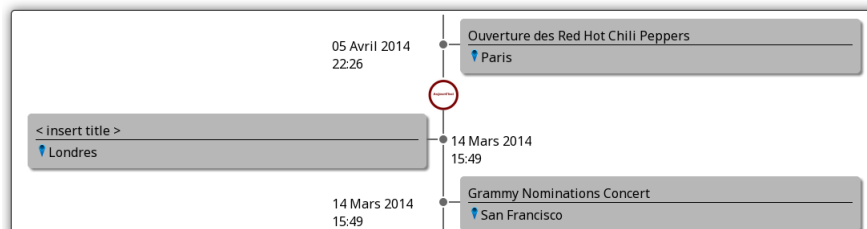
Le dossier d’analyse corrigé si nécessaire, et complété avec les jeux d’essai effectués (descriptions ou captures d’écran) montrant que le programme fonctionne en toutes circonstances. La qualité du jeu de test est importante. Le contenu du jeu de test permet en principe de tester toutes les situations d’erreur et possibilités d’aiguillage de votre programme. En particulier, les différents cas de coupure pour la mise en page, et différentes situations de remplissage de la base de données doivent être testées. C’est à vous de définir les jeux de test en fonction du contenu précis de votre programme. Chaque jeu de test doit comporter les données de la base et l’affichage correspondant.

- Informations

Les données de connexion à la base de données se situent dans le fichier Connexion.php. Si besoin, une démonstration est disponible sur <http://pgsql.ensiie.fr/~gregoire.chauvet/>

- Général

- Placement du aujourd’hui correct



- Connexion/Déconnexion

- Connexion avec données incorrectes



- Connexion correcte

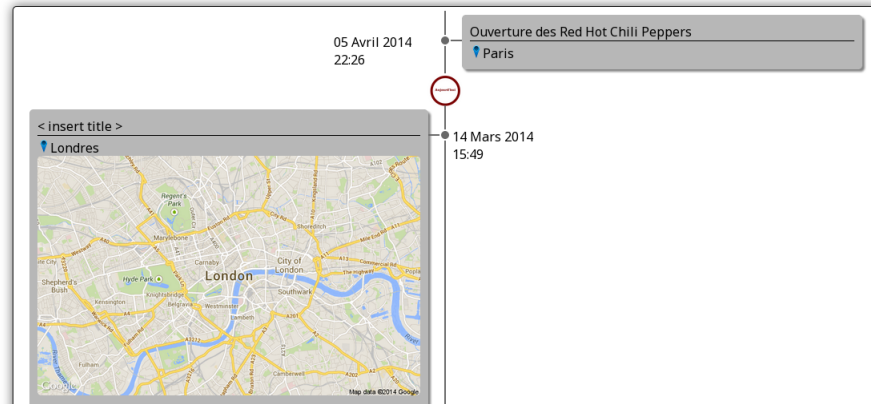


- Déconnexion

- Vue Déconnecté

- Accès aux évènement

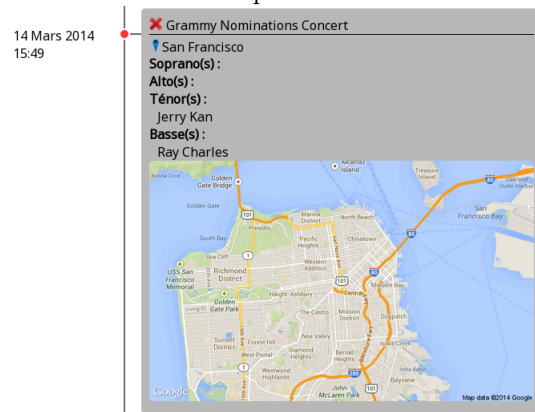
- Accès OnClick aux map



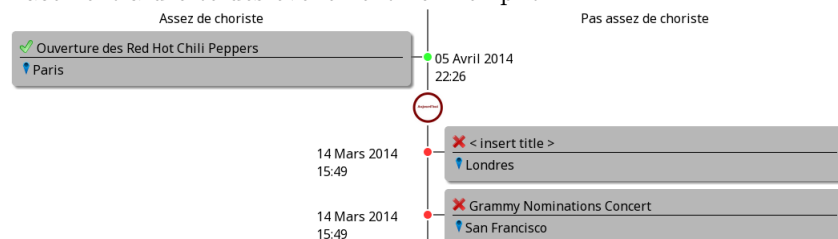
- Pas de vue sur les voix
- Pas de vue sur les présences suffisante ou non

- Vue Connecté

- Accès aux évènement
- Accès OnClick aux map et aux voix



- Placement à gauche des évènement rempli
- Placement à droite des évènement non rempli



- Tests de remplissage par voix

- * Une personne
 - * Deux personnes
 - * Plus de deux personnes
- Base de donnée
 - sortie de la requête SQL des événements:
tableau[idevenement; type; date; lieu; nom; tableau de choristes]
 - sortie de la requête SQL de login:
nom, prenom, login.