

Projet Gestion des terrains de foot

Table des matières

1	Analyse préliminaire	4
1.1	Introduction	4
1.2	Objectifs.....	4
1.3	Planification initiale	5
2	Analyse / Conception.....	5
2.1	Concept	5
2.2	Stratégie de test.....	5
2.3	Risques techniques	5
2.4	Planification	5
2.5	Dossier de conception	6
3	Réalisation.....	10
3.1	Dossier de réalisation	10
3.2	Description des tests effectués	10
3.3	Erreurs restantes	10
3.4	Liste des documents fournis	10
4	Conclusions	11
5	Annexes.....	12
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	12
5.2	Sources – Bibliographie.....	12
5.3	Journal de travail	12
5.4	Manuel d'Installation	12
5.5	Manuel d'Utilisation.....	12
5.6	Archives du projet.....	12

NOTE L'INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:

Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu'il faut mettre dans cette partie du document. Elles n'ont donc aucune raison d'être dans le document final.

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n'aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l'alourdir inutilement.

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Une organisation/association de football a besoin d'un site internet pour organiser ses matchs et gérer la réservation des terrains.

1.2 Objectifs

L'organisation est fictive. L'objectif ici est de vérifier les compétences apprises pendant la formation d'informaticien d'entreprise.
Cela se traduit par la conception

1.3 Planification initiale

Ce chapitre montre la planification du projet. Celui-ci peut être découpé en tâches qui seront planifiées. Il s'agit de la première planification du projet, celle-ci devra être revue après l'analyse. Cette planification sera présentée sous la forme d'un diagramme.

Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ.

2 Analyse / Conception

2.1 Concept

Le concept complet avec toutes ses annexe:

Par exemple :

- *Multimédia: carte de site, maquettes papier, story board préliminaire, ...*
- *Bases de données: interfaces graphiques, modèle conceptuel.*
- *Programmation: interfaces graphiques, maquettes, analyse fonctionnelle...*
- *...*

2.2 Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

- *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
- *les moyens à mettre en œuvre.*
- *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
- *données de test à prévoir (données réelles ?).*
- *les testeurs extérieurs éventuels.*

2.3 Risques techniques

- *risques techniques (complexité, manque de compétences, ...).*

Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, ...).

2.4 Planification

Révision de la planification initiale du projet :

- *planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.*
- *partage des tâches en cas de travail à plusieurs.*

*Il s'agit en principe de la planification **définitive du projet**. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l'historique.*

Pour planifier un tel projet,

2.5 Dossier de conception

Fournir tous les document de conception:

- *le choix du matériel HW*
- *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
- *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*
- *site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, ...*
- *bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.*
- *programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme...*

2.5.1 Programmes utilisés

Wamp.

Pour concevoir un site internet dynamique, il faut un environnement de test.

Un moyen très simple consiste à faire tourner un serveur PHP/SQL en local. Wamp est une programme simple d'utilisation et gratuit. Il permet d'importer/exporter une base de données, d'insérer des données, les tester, et d'obtenir des requêtes SQL de manière graphiques.

Wamp créé un répertoire dans le disque C. Et tous les sites internet qui y figurent peuvent être reliés aux bases de données importées. C'est ensuite l'occasion de tester chacune des requêtes et des fonctionnalités que l'on souhaite implémenter.

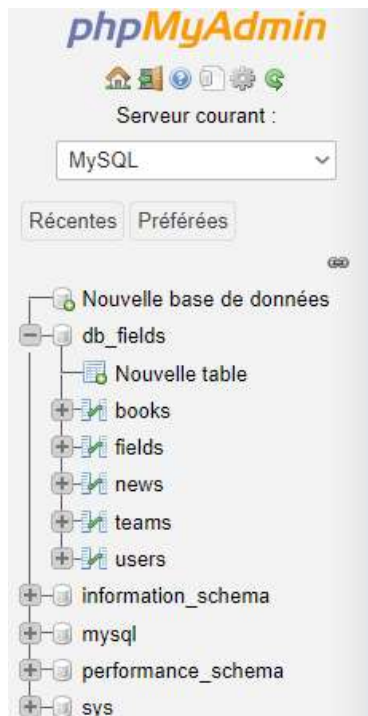
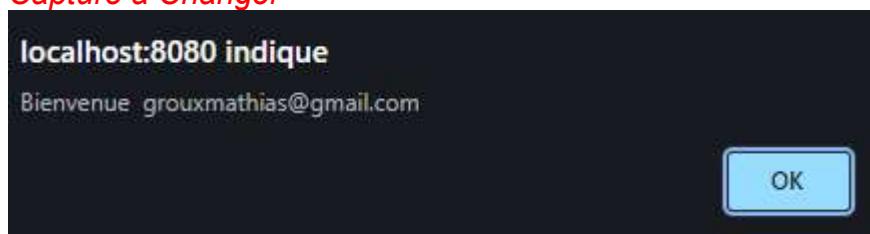


Figure 1 : Interface de PhpMyAdmin

Wamp intègre de base l'outil PhpMyAdmin. C'est un outil qui permet de gérer la base de données. Ici, la base db_fields a été importée, et tourne sans erreur.

Capture à Changer



Ici depuis le site internet, quand on essaie de se connecter, le site renvoie un message qui montre que l'utilisateur est connecté. Mais surtout que le lien entre la base de données et le site internet fonctionne.

JMerise par jfreessoft

JMerise est un programme qui permet de traduire le dessin de la base de données que l'on a fait à la main, pour le faire comprendre à l'ordinateur. JMerise se débrouille ensuite pour créer un fichier SQL qui permet de créer la base de données.

L'avantage de ce moyen, c'est la simplicité d'utilisation et la rapidité d'exécution. D'autres programmes comme WorkBench peuvent donner le même rendu. Mais le but ici est de gagner du temps, c'est pourquoi cette solution a été privilégiée.

Ce programme n'est plus gratuit. Mais une somme de sept francs est acceptable pour mener à bien un projet de plusieurs semaines.

PhpStorm

PhpStorm est un excellent éditeur pour créer du contenu Web. Les fonctionnalités comme le « refactor » (=le renommage sans erreur), le débogueur, la sauvegarde automatique sont d'autant d'avantages dont on ne saurait se priver.

PHPMyAdmin

Bootstrap

Bootstrap est une collection d'outils qui permet de créer un site responsive par exemple. Le code HTML et CSS et JavaScript sont déjà écrits pour la maquette sur site.

Le site de base qui a été retenu se trouve sur <https://themewagon.com>. Le site se nomme Shopper et se trouve sur le site suivant :

<https://technext.github.io/shoppers/contact.html>

Ce site est libre d'utilisation pour une utilisation non commerciale. Ce qui est le cas dans ce projet.

2.5.2 Conception de la base de données

La première tâche est d'analyser les données à traiter, et de concevoir un modèle de fonctionnement de la base, ce qu'on appelle un MCD, pour Modèle conceptuel de données. Pour commencer, une bonne pratique est de commencer à la main, pour ensuite faire valider par le chef de projet.

Après vérification, le modèle définitif ressemble plus ou moins à ça :

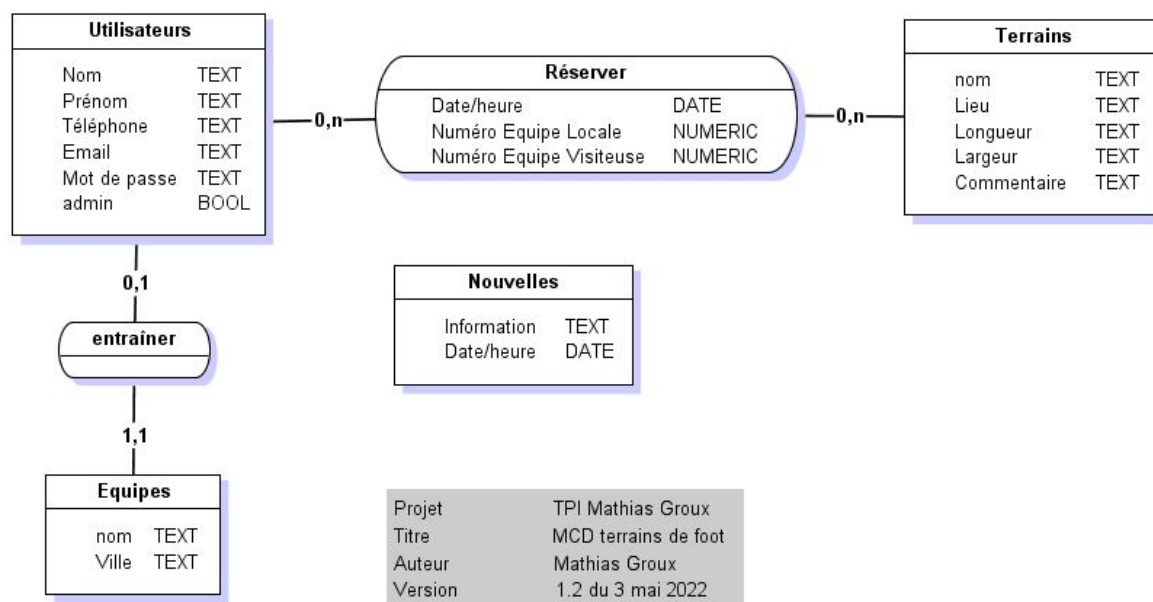


Figure 2 :MCD initiale du site internet

Entités du schéma :

Il y a des utilisateurs, qui sont définis par leurs données personnelles, et un champ supplémentaire pour savoir s'ils sont administrateurs ou entraîneurs du site.

Il y a une série d'équipe également définies par leurs noms et leurs villes, et une liste des terrains disponibles, définis par le cahier des charges.

Il y a une liste des nouvelles qui sera disponibles pour tout le monde.

Fonctionnement du schéma

Si un utilisateur est un entraîneur, il peut entraîner entre zéro et une équipe. Si une équipe est dans le championnat, elle est forcément entraînée par un et un seul entraîneur.

Pour planifier un match, un entraîneur va faire une réservation, avec une date et les deux équipes en jeu.

Il est libre d'en créer **zéro** et une plusieurs. Et un terrain peut être réservé **entre zéro et plusieurs fois**.

La liste des nouvelles n'a aucune interaction avec les autres tables. Si un utilisateur ajoute une nouvelle, elle est stockée dans un espace qui lui est propre, c'est tout.

Formulaire PHP ?

Il y a plusieurs formulaires PHP de prévus pour ce projet. Voici comment cela fonctionne.

Fonctionnement de l'inscription

L'utilisateur va être invité à rentrer ses informations. Si

Veuillez entrer les informations nécessaires

Prénom *

Nom de famille *

Email *

Numéro de téléphone *

mot de passe *

Confirmez votre mot de passe *

ENVOYER

Figure 3 : *Formulaire inscription -> Analyse / Réalisation*

Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !

3 Réalisation

3.1 Dossier de réalisation

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

- les répertoires où le logiciel est installé
- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
- la description exacte du matériel
- le numéro de version de votre produit !
- programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.

NOTE : Évitez d'inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n'incluez que cette partie...

Formulaires

3.2 Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

- les conditions exactes de chaque test
- les preuves de test (papier ou fichier)
- tests sans preuve: fournir au moins une description

3.3 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- Description détaillée
- Conséquences sur l'utilisation du produit
- Actions envisagées ou possibles

3.4 Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

- *le rapport de projet*
- *le manuel d'Installation (en annexe)*
- *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
- *autres...*

4 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- *Objectifs atteints / non-atteints*
- *Points positifs / négatifs*
- *Difficultés particulières*
- *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

5 Annexes

5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

5.2 Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)... Et de toutes les aides externes (noms)

5.3 Journal de travail

Date	Durée	Activité	Remarques

5.4 Manuel d'Installation

5.5 Manuel d'Utilisation

5.6 Archives du projet

Media, ... dans une fourre en plastique