



Rapport **Projet Web**

Travail réalisé par :

Mamadou Bah
Etienne Biville
Hadrien Boulanger

2019

I – La présentation du projet : l'accueil des petits nouveaux.

a) présentation

L'application est donc une plateforme pour les nouveaux arrivants à l'ENSIIE, leur permettant de suivre le planning des événements (**achievements**) qui faciliteront leur intégration dans l'école ; événements dirigés par des élèves plus anciens, les tuteurs. Ainsi, ils pourront suivre leur avancement dans cette « quête », et les tuteurs organiser tout cela.

b) fonctionnement

L'application est conçue de la manière suivante : chaque acteur possède une adresse email et un mot de passe (qu'il peut changer bien entendu) pour se connecter au site. Il possède différents droits et pouvoirs selon qu'il est un simple nouvel arrivant, un tuteur, ou même un administrateur du site :

- L'**élève simple** peut uniquement voir la liste des achievements qui auront lieu et qu'il n'a pas encore fait (en effet, si l'élève a déjà assisté à la présentation Arise une première fois, il est inutile de lui en proposer une deuxième). Lorsqu'il n'y a plus d'achievement à lui proposer, il est intégré et devient alors tuteur automatiquement.
- Car chaque achievement est encadré par un **tuteur**. Celui-ci peut donc se connecter et voir la liste des achievements qu'il encadre. Après chaque achievement, il doit noter la liste des élèves présents (10 maximum par tuteur), afin que l'on sache quel élève a assisté à quoi. Certains achievements nécessitant des compétences particulières, lorsqu'un événement est créé il est automatiquement attribué à un tuteur possédant la compétence requise.
- C'est évidemment l'**administrateur** qui a tous les droits. Il crée les achievements, les comptes élèves et tuteurs etc...

II – la conception du projet

a) base de données

La base de donnée est composée de 3 tables :

La table **élèves** qui regroupe tous les acteurs cités au-dessus dont les attributs sont :

- Un identifiant **id** qui s'auto-incrémente (la clé primaire, un entier).
- Le **Pseudo** de l'élève (chaîne de caractères, à priori unique aussi).
- L'adresse **Mail** ensiie de l'élève (chaîne de caractères, à priori unique aussi).
- Le mot de passe **Password** (chaîne de caractères).
- Le Booléen **Tuteur** qui vaut 1 si l'élève est tuteur, 0 sinon.
- Le Booléen **Admin** qui vaut 1 si l'élève est administrateur, 0 sinon.
- La chaîne de caractères **Compétences** qui liste les compétences de chaque élève, surtout utile s'il est tuteur pour l'attribuer aux bons événements.

La table **achievements** qui donc donne la liste des événements organisés. Ses attributs sont :

- Un identifiant **id** qui s'auto-incrémente (la clé primaire, un entier).
- La chaîne de caractères **Achievement**, tout simplement le nom de l'évènement (pas forcément unique, il peut y avoir plusieurs visite de l'école organisées, leur nom sera « Visite de l'école »).
- La **date** de l'achievement (type date donc).
- La chaîne de caractères **CompetenceRequise** qui comme son nom l'indique donne la compétence requise pour être tuteur de l'évènement (par ex, pour faire la présentation Arise il faut être membre Arise). S'il n'y en a pas la chaîne est vide ou vaut NULL.
- La chaîne de caractères **Tuteur** est bien sûr le nom du tuteur de l'évènement.
- Le booléen **Appel** vaut 1 si l'appel des élèves présents a été fait par le tuteur, 0 sinon.

La table **achievementsdonebyelevs** répertorie toutes les présences d'élèves lors de tous les évènements. Elle possède 3 attributs :

- La chaîne de caractères **Achievement**, encore le nom de l'évènement.
- La chaîne de caractères **Eleve**, le pseudo de l'élève ayant participé.

- L'identifiant **id** de l'association (s'auto-incrémente la clé primaire, un entier).

b) Interface utilisateurs

Le site nécessite bien sur une page de connexion *home.php*.

Les autres principales pages sont assez similaires entre elles : il s'agit de CRUDs :

- l'un, accessible à tous les utilisateurs (*bienvenue.php* & *bienvenue2.php*) permettant d'afficher ou de gérer (pour l'administrateur) les différents événements. La différence est donc que seul l'administrateur voit tous les événements et peut en ajouter, modifier, ou supprimer ; tandis qu'un tuteur voit seulement les événements qu'il est censé encadrer et seul lui peut faire l'appel des élèves qui y sont présents. Un nouvel élève, lui, peut seulement voir les événements concernant des achievements qu'il n'a pas encore accompli.
- L'autre CRUD (*comptes.php*), seulement visible par l'administrateur, concerne la gestion des comptes utilisateur. L'admin peut en créer, en supprimer ou en modifier .

L'administrateur navigue aisément de l'une à l'autre à l'aide de la nav-bar. Les autres pages sont plus secondaires. Elles sont des formulaires pour créer un achievement, un utilisateur, changer de mot de passe, faire l'appel des présents à un événement...



Présentation

Les premiers jours à Evry, c'est pas toujours facile. On arrive dans une toute nouvelle ville, on ne connaît personne, et la seule chose que l'on a à faire c'est d'aller à l'école. La vie serait tellement plus simple si les élèves s'entraidaient un peu plus pour échanger sur tout ce qu'il y a à savoir. Connaître les endroits importants dans la ville, connaître la répartition des salles de l'école, qui contacter lorsqu'on a tel ou tel problème, où retrouver le planning de l'école, comment fonctionne le bar, etc.

Commencez par vous identifier

Email ENSIIE

Mot de passe

[Changer son mot de passe](#)

Besoin d'aide ? Cliquez [ici](#).

home.php



admin

Achievements

Comptes

Déconnexion

Achievements

[+ Ajouter achievement](#)

#	Achievement	Date	Competence requise	Tuteur		
1	Presentation Arise	2019-05-12	Membre Arise	Tuteur		
2	Visite de l'ecole	2019-04-01		Admin		
3	Photo trombinoscope	2019-09-01		Tuteur		
6	Visite du bar	2019-09-01	Membre bar	elevebar		

bienvenue.php

[admin](#)[Achievements](#)[Comptes](#)[Déconnexion](#)

Comptes

[+ Ajouter élève](#)

#	Pseudo	Email	Tuteur	Compétences		
1	admin	admin@ensiie.fr	Oui			
2	Tuteur	tuteur@ensiie.fr	Oui	Membre Arise		
3	LeNouveau	lenouveau@ensiie.fr	Non			
5	autrenouveau	autrenouveau@ensiie.fr	Non			
14	elevebar	elevebar@ensiie.fr	Oui	Membre bar		

comptes.php

III – réalisation

a) Choix du framework

Nous avons choisi d'utiliser le framework Bootstrap : très pratique il nous a permis d'avoir plus rapidement un rendu esthétique, et même dynamique.

b) Choix de Wamp

Ne parvenant pas à installer le Docker lors des séances (internet très mauvais voir inexistant à l'école sur nos ordinateurs personnels) ni chez nous, (innombrables erreurs à l'installation, Docker impossible à run...) nous avons dû trouver en urgence une solution de replis : la plus simple paraissait être Wamp couplé à PHPmyAdmin.

c) Base de données

Pour pouvoir gérer nos bases de données, nous avons donc dû nous résoudre à abandonner pgSQL au profit de MySQL.

La base de données peut être amenée à être modifiée à de nombreuses occasions depuis l'interface utilisateur :

- Lors de la création d'un achievement par l'administrateur : l'événement se voit alors affecté aléatoirement un tuteur parmi ceux qui possèdent les compétences nécessaires (table *achievement* modifiée).
- Lors de la création, de la suppression, de la modification d'un compte par l'administrateur (table *elevés* modifiée).
- Lors d'un changement de mot de passe via le lien sur la page d'accueil (table *elevés* modifiée).
- Lors de l'appel des élèves présents à un événement par un tuteur, la table qui répertorie les participations d'élèves aux événements (*achievementdonebyelevés*) est modifiée.
- Lorsqu'il n'y a plus d'événement à proposer à « un nouveau », celui-ci obtient le statut de tuteur (table *elevés* modifiée).

Pour conclure :

Nous avons travaillé en « openspace » lorsque nous nous retrouvions tous les trois à l'école. En tenant compte des contraintes qu'imposait le sujet, la tâche n'était pas facile pour nous. Mais nous avons en faisant de notre mieux obtenu un site sobre, fonctionnel, esthétique, dégagé et facile d'utilisation. Il remplit le « cahier des charges » car il remplit les fonctions qu'il doit remplir et rend la tâche très facile pour les utilisateurs. Mais si nous étions une startup il s'agirait d'une première version, le MVP (minimum viable product). En effet, on pourrait imaginer plusieurs options qui rendraient le site encore plus pratique et qui étendraient son champ d'action (voire aller jusqu'à en faire un réseau social interne à l'école avec des notifications, une messagerie instantanée etc...). Avec plus de temps pour réaliser le produit, d'expérience et de connaissances en développement on pourrait donc faire une bien plus belle réalisation.