



MOMIJI

TRAVEL



NGUYEN Thuy Tran
JEKUMAR Hamshigaa
SANCHEZ Elsa
Pré-Ing 2 MIM



PHASE 1

1. Organisation

a. Explication du sujet

Ce projet consiste à créer un site web permettant d'organiser des voyages au Japon pendant la saison d'automne. Il est destiné aux voyageurs souhaitant découvrir les paysages colorés du pays tout en choisissant des expériences adaptées à leurs préférences.

Le site proposera trois régions et trois thématiques différentes, permettant aux utilisateurs de composer un séjour de 10 jours, avec la possibilité de visiter deux régions parmi les 3 proposées. Les voyageurs pourront sélectionner l'un des trois thèmes des traditions japonaises : culture & temples, gastronomie & traditions et détente & bien-être. Le site fournira également des informations détaillées sur chaque destination, incluant les activités disponibles, les hébergements et les conseils en fonction des saisons.

b. Outils et mode de fonctionnements

Pour s'organiser, un groupe a été créé afin de facilement communiquer et se partager les informations. Cela nous permet de mieux réaliser le travail. Pour la partie programmation, nous avons utilisé GitHub pour stocker et partager notre code. Au début, ce n'était pas évident à prendre en main, surtout pour bien gérer les mises à jour et éviter d'écraser le travail des autres. Mais après quelques essais (et quelques erreurs...), nous avons fini par mieux comprendre comment l'utiliser correctement. Nous faisons des appels quand il y avait des blocages ou quand nous devons nous mettre d'accord sur certaines parties du projet. Ça nous a permis de gagner du temps et d'éviter les malentendus.

c. Description de l'équipe

Pour réaliser ce projet, une organisation claire a été mise en place afin de répartir efficacement les tâches entre les membres de l'équipe. La répartition des tâches s'est faite comme suit : Elsa SANCHEZ a pris en charge la création de la page d'inscription et de la page de profil en HTML et CSS, ainsi que la rédaction des deux documents PDF associés. Hamshigaa JEKUMAR s'est occupé du développement de la page de connexion et de la page d'administration, en intégrant les éléments nécessaires en HTML et CSS, ainsi que de la page de garde et de la rédaction des documents PDF associés. Thuy Tran NGUYEN a travaillé sur la mise en place du style global en CSS, ainsi que sur plusieurs pages essentielles telles que la page d'accueil, la page de présentation, les recherches et les descriptions des tours.

2. Écriture du programme

a. Problèmes rencontrés et les solutions trouvées

Problèmes humains et solutions apportées :

Lors de la réalisation du projet, la communication au sein de l'équipe a parfois été compliquée, notamment pour expliquer clairement certaines idées et choix techniques. Chacun avait sa façon de voir les choses, ce qui compliquait un peu la coordination. Pour résoudre ces problèmes, on a fait plusieurs appels explicatifs et discussions écrites afin de clarifier les objectifs et nos attentes. Cela nous a vraiment aidés à mieux nous organiser et à nous assurer que tout le monde comprenait bien les attentes. Finalement nous avons pu coordonner notre travail, éviter des erreurs et rendre le travail plus fluide.

Problèmes organisationnels et solutions apportées :

Nous avons rencontré quelques difficultés à gérer le temps et à trouver des ressources claires pour comprendre certaines notions. Il a fallu faire de nombreuses recherches pour assimiler ce dont on avait besoin. Mais une fois qu'on avait compris et testé une première fois, ça devenait plus simple, surtout parce que les pages avaient une structure similaire, donc on pouvait réutiliser du code. Pour nous aider, on a regardé des vidéos explicatives et cherché des conseils sur internet pour mieux comprendre le fonctionnement de certaines balises et fonctionnalités. Cela nous a

permis d'apprendre plus rapidement et d'appliquer directement ce qu'on découvrait sans perdre trop de temps à tester au hasard.

Problèmes techniques et solutions :

Sur le plan technique, plusieurs défis ont émergé au cours du développement. L'un des principaux problèmes concernait la mise en commun du style CSS : chaque membre utilisait une approche différente, ce qui a causé des incohérences dans l'affichage du site pour la nouvelle page créée. Certaines pages n'étaient pas alignées et il fallait tout reprendre par partie pour que le rendu soit cohérent. Pour régler ça, nous avons pris le temps de vérifier s'il y avait des doublons dans les noms de classes afin de les modifier et corriger certaines erreurs. On a également fait plusieurs relectures du code pour éviter les erreurs et s'assurer que tout le monde suivait bien la même structure. On a fait des appels pour mieux expliquer comment la fiche de style fonctionnait. Cela nous a permis d'avoir un site plus propre et uniforme.

Un autre souci qu'on a rencontré, c'était avec les images. Certaines qu'on téléchargeait n'étaient pas au bon format (pas en JPG ou JPEG), et au début, on ne savait pas comment les convertir. Finalement, on a découvert qu'il suffisait de choisir « All files » et d'ajouter « .jpg » avant de sauvegarder la photo. Une fois qu'on l'a su, c'était réglé.

On a aussi dû faire attention à bien séparer le CSS du HTML. Au départ, on avait tendance à mettre un peu de style directement dans le HTML, ce qui compliquait la mise en page et la modification du design. En effet pour la page « tour », on devait créer un effet assombri sur les images et les encadrer proprement. Après quelques recherches, on a découvert l'utilisation de `rgba()` pour gérer la transparence et bien fixer les images en arrière-plan. Une fois cette méthode maîtrisée, tout s'est bien enchaîné.

Enfin, la page d'administration nous a posé quelques problèmes. On ne savait pas trop comment organiser les boutons d'action de l'administrateur sans utiliser de faux clients pour tester. Pour l'instant, on a choisi pour une solution temporaire en plaçant tous les modes d'action en haut du tableau, mais on réfléchit encore à une meilleure présentation pour améliorer l'expérience utilisateur.

PHASE 2

1. Organisation

a. Objectif de la phase

La phase 2 vise à consiste à créer la partie côté serveur à notre site web « Momiji Travel », afin de rendre les contenus interactifs et dynamiques. Cette étape marque d'un site strictement statique (phase 1) à une application web capable de gérer les données utilisateurs, des voyages personnalisables, et des interactions sécurisées. Cette phase a permis de poser les bases solides nécessaires pour les phases suivantes, en assurant une communication fonctionnelle être le serveur et le client et en structurant les données du projet de façon durable.

b. Outils et mode de fonctionnement

Pour réaliser cette phase, nous avons adopté un environnement de travail collaboratif basé sur des outils modernes. Le développement du code a principalement a été effectué à l'aide des éditeurs Cursor et Visual Studio Code. On a utilisé Wamp server pour observer le résultat et Claude AI et BlackBox AI pour résoudre plusieurs problèmes rencontrés tout au long de cette deuxième phase.

c. Description de l'équipe

Pour assurer le la phase 2 du ce projet, notre équipe a défini une organisation claire a été mise en place afin de répartir efficacement les tâches entre les membres de l'équipe, chacune se concentrant sur une partie spécifique du développement. La répartition des tâches s'est faite comme suit : Elsa SANCHEZ a pris en charge la base de données. Hamshigaa JEKUMAR s'est occupée du développement de la page de paiement, l'authentification des utilisateurs (connexion) et l'interface administrateur. Thuy Tran NGUYEN a pris en main l'implémentation de l'authentification des utilisateurs et la gestion des sessions. Elle a travaillé sur l'inscription, le profil utilisateur, ainsi que les protections d'accès aux pages selon le statut de l'utilisateur.

2. Écriture du programme

a. Problèmes rencontrés et les solutions trouvées

Problèmes techniques et solutions :

Il y a eu moins de problème que la première phase, on a su se communiquer les informations de manière correcte pour que tout le monde puisse suivre l'avancée du projet.

Problèmes organisationnels et solutions apportées :

Ici aussi, on a appris de nos erreurs et a pu améliorer l'organisation pour que cela se déroule correctement.

Problèmes techniques et solutions :

Mise à part les problèmes d'oubli de “;” ou de lettres. On a surtout rencontré des problèmes de construction de la page. En effet au début (et pour de nombreuse page), la manière qu'on retrouve les réservations dans la base de données s'appuyer sur leur emplacement (index). Mais au moment de créer la page tour_details on a dû changer cela et mettre un id tour (qu'on aurait dû le faire dès le début).

On a aussi dû tous mettre les fonctions dans une seule page, car au début on mettait à chaque fois les mêmes fonctions dans chaque page. On a eu aussi des problèmes de coordonnée les noms des valeurs dans chaque page. En effet pour de certaines pages, les noms des valeurs ne sont pas les même que les autres. On a aussi énormément galéré sur la page de payment car on a oublié un “#”.

Mais le problème le plus gros était surement sur la page de tour_details: on n'arrivait pas à afficher les détails de la réservation.

La solution était assez simple: faire une première analyse seule pour voir le problème. Si on ne le trouve pas, on demande à ChatGpt pour qu'il nous fasse une analyse du problème, puis si cela ne marche toujours pas, on demandait surtout à Claude ai. Le problème après c'est qu'il nous ajoute des commentaires en français que jusqu'à maintenant on a toujours du mal à tous les enlever.

PHASE 3

1. Organisation

a. Objectif de la phase

L'objectif de cette phase était d'ajouter de l'interactivité côté client à notre site web, en utilisant le langage JavaScript. L'idée était de rendre l'expérience utilisateur plus fluide et plus agréable à utiliser au quotidien, sans recharger les pages à chaque action. Elle comprend notamment le changement de thème (clair/sombre), la validation des formulaires en temps réel, la modification directe du profil utilisateur et la mise à jour automatique du prix d'un voyage en fonction des options choisies.

b. Outils et mode de fonctionnements

Pour cette phase, nous avons conservé notre environnement de travail habituel. Le développement a été réalisé avec Cursor et Visual Studio Code, selon les préférences des membres de l'équipe. Nous avons utilisé WampServer pour afficher les pages dynamiquement côté client en local. On a continué à se faire sur GitHub, en effectuant des commits réguliers pour suivre l'évolution du projet. Pour résoudre certains problèmes techniques liés au DOM, aux cookies ou à la gestion dynamique des champs, nous avons utilisé Claude AI et BlackBox AI, qui nous ont permis d'identifier rapidement des solutions efficaces. Notre méthode de travail s'est appuyée sur la communication par message et des appels réguliers en cas de blocage, ce qui nous a permis de rester organisés et réactifs.

c. Description de l'équipe

Pour