



E.N.S.I.I.E

Projet Web 1A

Rapport de projet

Groupe H :

Julie CHOQUET

Julien NATY-DAUFIN

Anouar MAHROUS

Guillaume GAMELIN

9 mai 2016

Sommaire

1	Introduction	1
2	Conception	1
2.1	Features	1
2.2	Structure	2
2.2.1	Structure du Projet	2
2.2.2	Structure des pages	2
3	Réalisation technique	2
3.1	Partie graphique	2
3.2	Les technologies utilisées	3
3.3	Problèmes rencontrés	3
4	Planning et bilan	3
4.1	Discussions, maquette	3
4.2	Présentation du projet au professeur, base de données	3
4.3	Choix des technologies	3
4.4	développement, Design, Tests	3
4.5	Bilan	3
4.6	Améliorations envisagées	4
5	Conclusion	4

1 Introduction

Aujourd'hui, la gestion des photos d'évènements et soirées à l'ENSIIE est encore très basique. Une fois connecté sur iens.net, l'upload des photos se fait par dossiers, tout comme la consultation. Bien que le site soit tout à fait fonctionnel, son interface nécessiterait d'être mise à jour et son ergonomie repensée pour mieux combler les attentes actuelles des utilisateurs. Notre but est donc de proposer des fonctionnalités innovantes, en plus des anciennes fonctionnalités du site, avec une nouvelle interface sous la forme d'une application web (qui pourrait plus tard être intégrée à iens.net).

Notre objectif est de produire un site au design moderne, qui s'adapte aux appareils mobiles et qui permet une personnalisation de l'expérience utilisateur (profil modifiable, barre de navigation personnelle). L'affichage des photos sera totalement revu : il se fera sous forme de timeline avec la possibilité de zoomer sur une certaine période. Cela permettra d'avoir à la fois un aperçu global de l'avancement de la soirée et de pouvoir se focaliser sur une partie de la soirée. Enfin, notre site aura une dimension sociale : possibilité de liker une photo, de commenter, de consulter le profil des autres utilisateurs et d'identifier ceux-ci mais aussi d'élire une photo lors de concours réguliers.

2 Conception

2.1 Features

Étude de l'existant : features minimales

Dans un premier temps, nous nous sommes concentrés sur le développement d'une liste de features minimales : celles déjà présentes sur l'outil proposé par iens.net.

Connexion, déconnexion : authentification grâce à un identifiant unique (exemple : AriseID) et un mot de passe qui sont sauvegardés dans la base de données.

Inscription : tout élève membre d'Arise peut s'inscrire gratuitement à TIMELINE. Lors de cette inscription, il saisit ses informations personnelles (nom, prénom, promo, identifiant et mot de passe) et peut personnaliser son profil (avatar, quote).

Compte administrateur : compte ayant accès à certaines fonctionnalités permettant notamment l'ajout ou la suppression de soirée. Ce compte est aussi responsable de la maintenance de l'application.

Importation des photos : chaque utilisateur a la possibilité d'importer des photos sur le site en précisant ses infos (année, thème). Nous avons choisi de ne pas permettre l'ajout multiple de photos à partir d'un fichier zip ou tar pour des raisons expliquées plus bas.

Consultation des photos : chaque utilisateur peut avoir accès aux photos postées sur le site. Pour cela, il doit choisir une année et une soirée, il aura alors accès à une liste de photos. Il peut cliquer sur une photo pour l'agrandir. Nous avons choisi de ne pas permettre le slide d'une photo à une autre dans la consultation d'ensemble des photos d'une soirée de part la mise en place de la timeline.

Features ajoutées

Importation des photos plus complète : les photos s'ajoutent une à une car l'utilisateur doit renseigner l'heure de prise de la photo en plus des informations sur la soirée afin qu'elle soit immédiatement jointe à la Timeline. Le posteur peut aussi mettre un commentaire sur cette photo.

Timeline : amélioration de la consultation des photos. Celle-ci se fera toujours par soirée (identifié par une année et un thème), mais l'utilisateur pourra naviguer le long de la Timeline et associer à chaque photo une heure dans la soirée. L'application fournit ainsi une version temporalisée de la consultation existante. La Timeline présente donc toutes les photos d'une soirée, indépendamment du photographe.

Contact : pour toute question, information ou réclamation, l'utilisateur peut contacter l'administrateur en lui envoyant un mail.

Afficher les commentaires : chaque utilisateur peut lire les commentaires postés sur une photo en cliquant sur celle-ci.

Partie utilisateur personnalisée : sur la partie gauche de l'écran, l'utilisateur a accès à une barre de navigation qui lui est propre. Il peut ainsi modifier ses informations personnelles (quote, avatar, surnom ou mot de passe), mais aussi avoir accès à toutes les photos qu'il a postées (notamment celles ayant remporté un concours) et celles où il est identifié.

Affichage des photos hors timeline : les photos peuvent être consultées en dehors de la timeline sous forme de carrousel (slide de la précédente à la suivante possible) et l'utilisateur peut agrandir la photo en cliquant sur celle-ci pour afficher des informations supplémentaires.

Mise en avant des dernières photos postées : sur la page accueil, carrousel présentant les 10 dernières photos postées.

Consultation de profil : un utilisateur peut afficher le profil d'un autre en cliquant sur son surnom ou son avatar, il a alors accès à ses informations personnelles (surnom, quote, avatar) mais aussi ses posts, ses wins et ses identifications.

Features incomplètes

Dans cette partie, nous allons vous présenter les features prévues initialement, commencées mais qui ne sont pas encore implémentées par manque de temps.

Identification : lors du post d'une photo, l'utilisateur peut identifier les personnes présentes sur la photo. Chaque utilisateur peut ajouter une identification à une photo après que celle-ci soit postée lors de sa consultation.

Concours : pour chaque soirée, une liste de concours est proposée pendant un certain temps. Chaque utilisateur peut voter une fois par soirée et par concours pour la photo qu'il juge correspondre le mieux au thème du concours. Les concours actuels et passés, les photos gagnantes ou en tête des votes sont visibles dans la rubrique concours. Des boutons permettant de voter pour ces concours sont disponibles en dessous de chaque photo.

Rechercher un élève : actuellement, il est possible de consulter le profil d'un élève en cliquant sur son avatar si celui-ci a laissé un commentaire sur une photo. L'objectif était de rendre accessible le profil d'un utilisateur en cliquant sur son surnom (lors d'une identification par exemple) ou en entrant son nom dans une barre de recherche (avec ElasticSearch).

2.2 Structure

2.2.1 Structure du Projet

Le projet est divisé en deux parties : la partie utilisateur et la partie administrateur. Les administrateurs ont accès à des fonctionnalités supplémentaires par rapport aux utilisateurs, notamment pour la maintenance du site.

2.2.2 Structure des pages

Sur Timeline, on trouve deux types de structure de pages :

- les pages de timeline photos qui sont composées d'une barre de navigation horizontale en haut de l'écran pour accéder aux différentes rubriques du site et l'affichage de la Timeline sur toute la largeur de l'écran.
- les autres pages suivent un autre modèle : la même barre de navigation horizontale en haut de l'écran, mais aussi un menu vertical personnel à gauche de l'écran. Le contenu prend la place restante.

3 Réalisation technique

3.1 Partie graphique

L'ergonomie d'un site est un point très important. Notre objectif principal est donc de faciliter l'utilisation du site pour les utilisateurs. Pour cela, nous avons défini certaines contraintes :

Accessibilité des navigateurs : l'application doit être fonctionnelle sous les navigateurs les plus utilisés, c'est-à-dire : Chrome, Firefox, Internet Explorer. Les différentes fonctionnalités développées devront donc être testées sur ces trois navigateurs.

Accessibilité des appareils : l'application doit être au maximum responsive, pour que l'affichage soit plaisant sur les appareils de taille d'écran plus petite (tablettes, smartphones). Pour cela, nous utiliserons le toggle device mode du panel développement de Chrome, les media queries et Bootstrap.

Le système de navigation : la navigation doit être simple, même pour les utilisateurs débutants. Il est donc indispensable que l'apprentissage du site ne demande pas d'efforts à l'utilisateur. L'utilisation de menus qui répertorient les principales fonctionnalités permet à l'utilisateur de minimiser son effort mental et de trouver son chemin sans effort.

La **barre de navigation**, qui est un menu horizontal fixé en haut de chaque page est donc composée de :

- accueil : page d'accueil présentant les 10 dernières photos postées
- soirées : permet d'accéder à la timeline de chaque soirée
- ajout : permet d'ajouter une photo à une soirée
- contact : contacter l'administrateur
- concours : consulter les concours actuels et passés, voter pour une photo et voir celles qui sont déjà nominées

La **barre personnelle** est un menu vertical situé à gauche de l'écran et permet d'accéder à : mon profil, mes posts, mes identifications et mes wins. Il permet aussi de se déconnecter.

3.2 Les technologies utilisées

- GIT
- Bootstrap

3.3 Problèmes rencontrés

- Difficultés techniques
- Difficultés temporelles : certaines features étaient au final trop ambitieuses et non réalisable dans le temps imparti
- Organisation : attribution précise des tâches

4 Planning et bilan

4.1 Discussions, maquette

Élaboration d'un plan de site précis et de features. Pas de programmation à ce stade.

4.2 Présentation du projet au professeur, base de données

Présentation du plan de site et des features, réduction de certains objectifs et identification des difficultés à venir.

Élaboration du modèle relationnel de la base de données.

4.3 Choix des technologies

Nous optons pour un usage de Bootstrap, du serveur Git fourni par Arise et une consultation de <http://www.phptherightway.com>

4.4 développement, Design, Tests

Début du développement, attribution de tâches à chaque membre. Le design de chaque page est étudié pour se rapprocher au mieux de la maquette réalisée précédemment.

4.5 Bilan

Au début du projet nous avons décidé de nous répartir les tâches en fonctions des langages utilisés. Nous avons remis en question ce découpage puisque nous ne pouvions pas développer ensemble. Par conséquent, nous avons développé chacun de notre côté puis mis en commun grâce au GIT.

Une fois la maquette de l'application établie, nous avons déterminé les différentes parties et modules du projet, puis nous avons défini les éléments de chaque module de sorte qu'un membre puisse commencer à développer la mise en page relative à son module, le CSS. Mais aussi nous définissons les différents éléments techniques relatifs au bon fonctionnement du module.

Selon les différents modules de la maquette, leurs complexités, et les différentes compétences de chacun de membres, nous développons à un ou plusieurs les différents éléments du module, indépendamment les uns des autres. Une fois l'élément développé et les différentes fonctionnalités réalisées, nous effectuons des tests unitaires. Lorsqu'ils sont validés et le résultat souhaité affiché, l'élément en question est ajouté à l'ensemble du projet sur le GIT.

Par la suite, nous vérifions que le produit répond à nos attentes, c'est-à-dire que le module correspond au scénario prévu, sur le point de vue graphique ou technique.

4.6 Améliorations envisagées

Les exigences fonctionnelles fixées dès le début par notre cahier des charges ont presque été menées à bien. En effet, les principaux modules caractérisant un réseau social ont été intégrés.

Les exigences qui assurent la qualité et la performance du site ont toutes été développées. L'ergonomie du site est satisfaisante pour les utilisateurs d'après les tests d'utilisabilité, le site est compatible avec Internet Explorer et Firefox.

Toutefois, certains points n'ont pu être développés par manque de temps.

Le module concours : ce module n'a pas été totalement finalisé : l'ajout d'un concours correspondant à chaque soirée et la clôture d'un concours par l'administrateur ont été développés. Mais par souci de temps, la participation des membres aux différents concours, n'a pu être intégrée. Nous avons donc laissé de côté ce module, mais en laissant les liens s'y rapportant qui pourrait donc être intégré sans grande difficulté.

Les modules commentaires , votes et bouton j'aime : ceux-ci n'ont pas pu être intégrés par manque de temps.

Bien que nous aurions pu développer ces modules, nous avons préféré vérifier et améliorer les performances et la qualité de l'application, notamment grâce aux différents tests. Cette solution a été envisagée lorsque nous nous sommes rendu compte que le temps était insuffisant, nous avons donc réfléchi afin de mener à bien notre projet de la meilleure façon possible. C'est pourquoi nous avons décidé de recarder notre sujet en ne gardant que les modules les plus importants et en contrepartie nous avons décidé d'améliorer la qualité et la performance de notre application.

Si nous étions amenés à approfondir le développement de cette application, nous pourrions envisager une spécialisation de la Timeline. En projetant celle-ci sur un plan de l'école, il serait possible de situer les photos dans l'espace et dans le temps et de fournir un mode de navigation innovant et encore plus convivial.

5 Conclusion

L'application finale n'intègre pas tous les modules envisagés dans notre cahier des charges. Néanmoins celle-ci est conforme à nos objectifs qui étaient d'intégrer les modules de base caractérisant la TIMELINE. De plus, l'application a été améliorée en termes de sécurité (hashage du mot de passe), performance et qualité, ce qui rend son utilisation beaucoup plus rassurante, rapide, facile et agréable.