

# RAPPORT DE PROJET INFORMATIQUE S3 - PARTIE PROGRAMMATION WEB -

Par

*Stefan BODIN* (TP3E1)

*Jérémy DUFOURMANTELLE* (TP3E2)

Groups4Votes

# Sommaire

- I. Introduction
  - A- Contexte et objectif
  - B- Les différents acteurs
  - C- Le diagramme de cas d'utilisation
- II. Analyse et conception du site web
  - A- Maquettes fonctionnelles
  - B- Charte graphique
- III. Implémentation du site web
  - A- Organisation et exemples de codes
- IV. Documentation technique
  - Les fonctionnalités
- V. Conclusion
- VI. Table des figures

# I. Introduction

## A- Contexte et objectifs

Dans le cadre du projet tutoré de S3 mélangeant les cours de base de données et de programmation web, nous avons dû faire la conception et l'implémentation d'une base de données. Le sujet de ce projet tutoré s'articule autour d'un réseau social de démocratie participative. Nous avons utilisé plusieurs outils de conception de base de données comme JMerise ou encore Visual Paradigm qui nous ont aidé à réaliser à bien cette partie du projet.

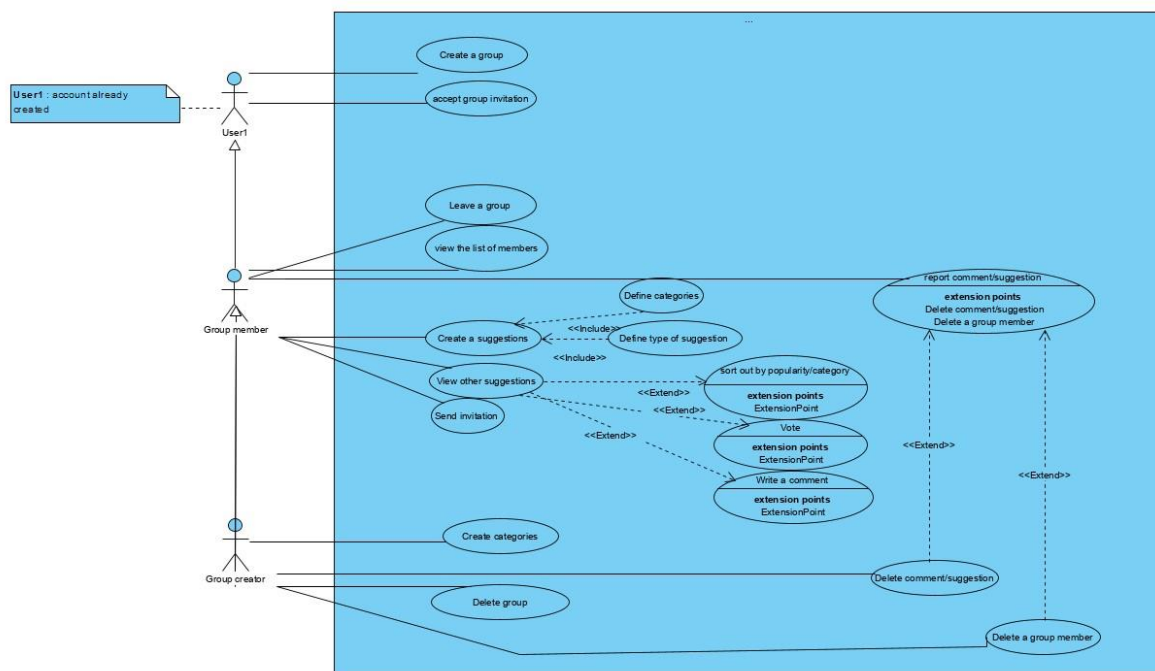
Cette application orientée web a pour but de laisser les citoyens s'exprimer avec des propositions et des commentaires pour savoir quelles serait leurs avis à propos des élections municipales de 2020. Un utilisateur pourrait alors effectuer ces actions au sein d'un groupe sur un site web. Il pourra aimer ou non une proposition ou un commentaire et convaincre les autres participants de son avis.

## B- Les différents acteurs

Cette application se veut disponible pour tout le monde et entièrement gratuite.

Cependant une fois un compte créé, l'utilisateur aura différentes visibilité, suivant s'il est administrateur ou simplement participant d'un groupe. Un visiteur du site sans être connecté sera bloqué à la page de connexion du site Web.

## C- Le diagramme de cas d'utilisation



*Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation*

L'anglais étant la langue internationale nous avons décidé de mettre tous nos documents techniques dans cette langue pour qu'il soit compris de la majorité.

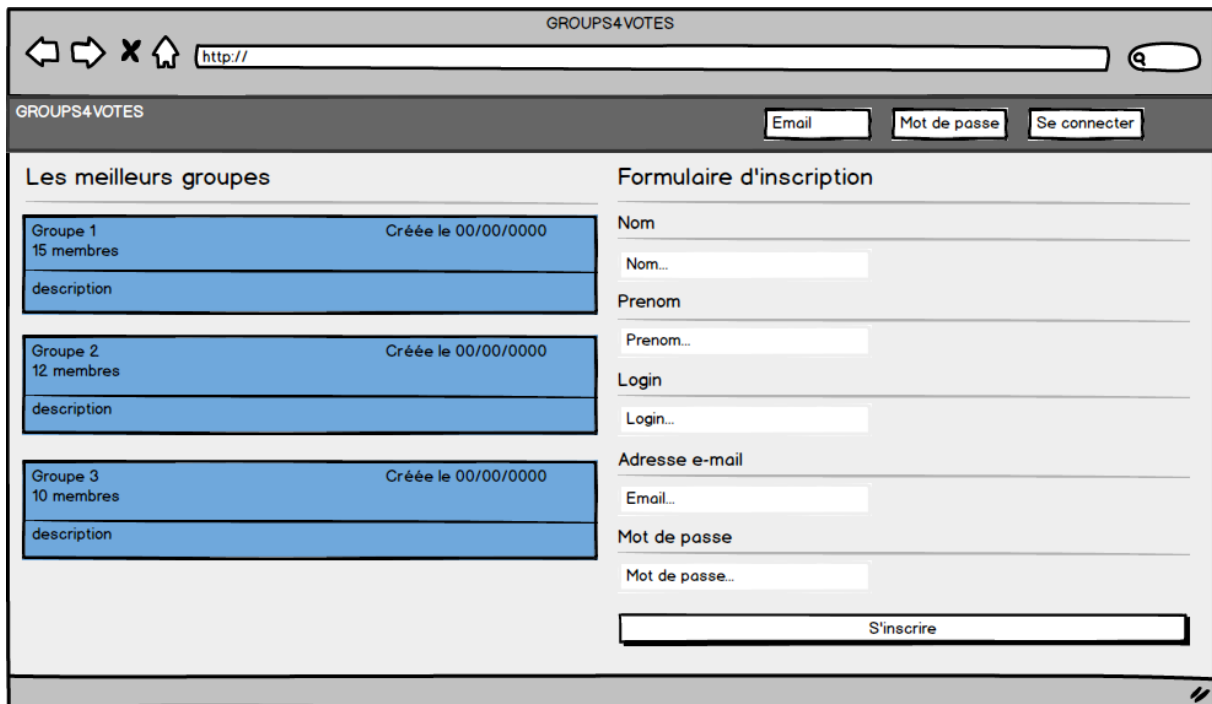
Dans un premier temps, nous voyons les différents acteurs de l'application sur la gauche du diagramme qui sont : **l'utilisateur**, le **membre** d'un groupe et **l'administrateur** d'un groupe.

Ces derniers comme dit précédemment ont différents droits et visibilité. Un utilisateur peut créer un groupe ou en rejoindre un via une invitation par email. Le membre peut quitter un groupe, voir la liste des membres d'un groupe et inviter un utilisateur dans un groupe. Il peut aussi créer une proposition qu'il peut définir comme un vote ou non, il peut associer des catégories et un type d'importance (primaire/secondaire) à sa proposition. Il peut signaler un commentaire ou une proposition s'il trouve son contenu offensant. Enfin, il peut commenter, voter et trier les propositions d'un groupe en fonctions de leur popularité.

Un utilisateur devient administrateur d'un groupe à la suite de sa création ou bien il est nommé administrateur par le créateur d'un autre groupe. Désormais il est capable de voir les commentaires ou les propositions qui ont été signalés. Il est aussi capable de supprimer à la suite du signalement un commentaire, une proposition et même de virer un membre du groupe.

## II. Analyse et conception du site web

### A- Maquettes fonctionnelles



La maquette fonctionnelle du site web GROUPS4VOTES est présentée ci-dessous. Elle est divisée en deux sections principales : 'Les meilleurs groupes' et 'Formulaire d'inscription'.

**Les meilleurs groupes**

Groupe	Membres	Créée le
Groupe 1	15 membres	00/00/0000
description		
Groupe 2	12 membres	00/00/0000
description		
Groupe 3	10 membres	00/00/0000
description		

**Formulaire d'inscription**

Nom  
Nom...

Prenom  
Prenom...

Login  
Login...

Adresse e-mail  
Email...

Mot de passe  
Mot de passe...

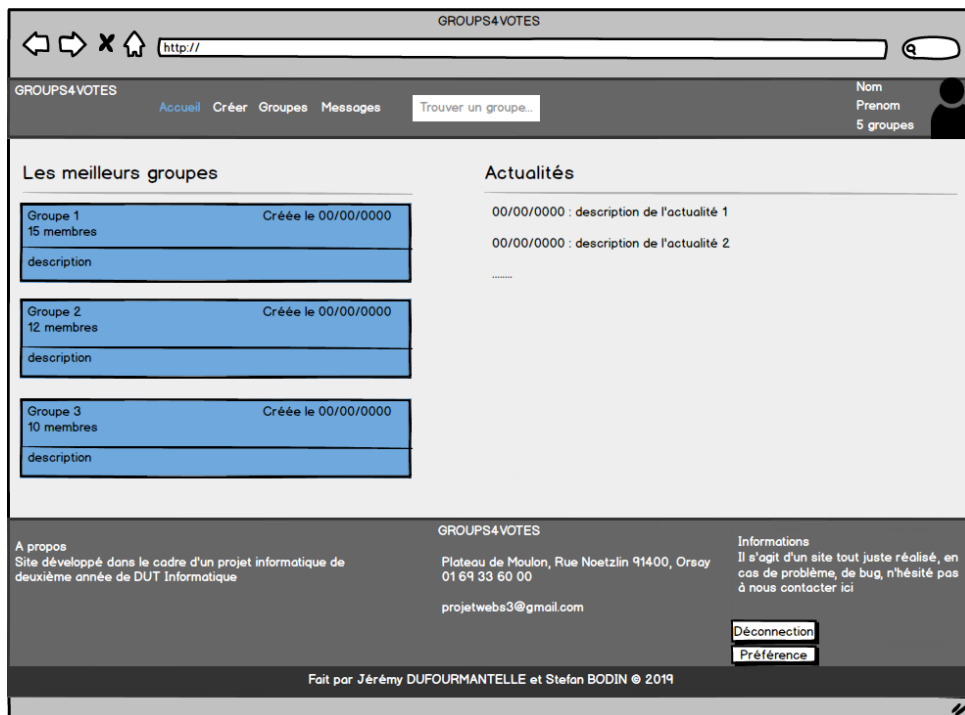
S'inscrire

*Figure 2 : Formulaire d'inscription*

Nous pouvons retrouver ci-dessus le formulaire d'inscription au site web, qui permet de créer un compte en remplissant les champs proposés.

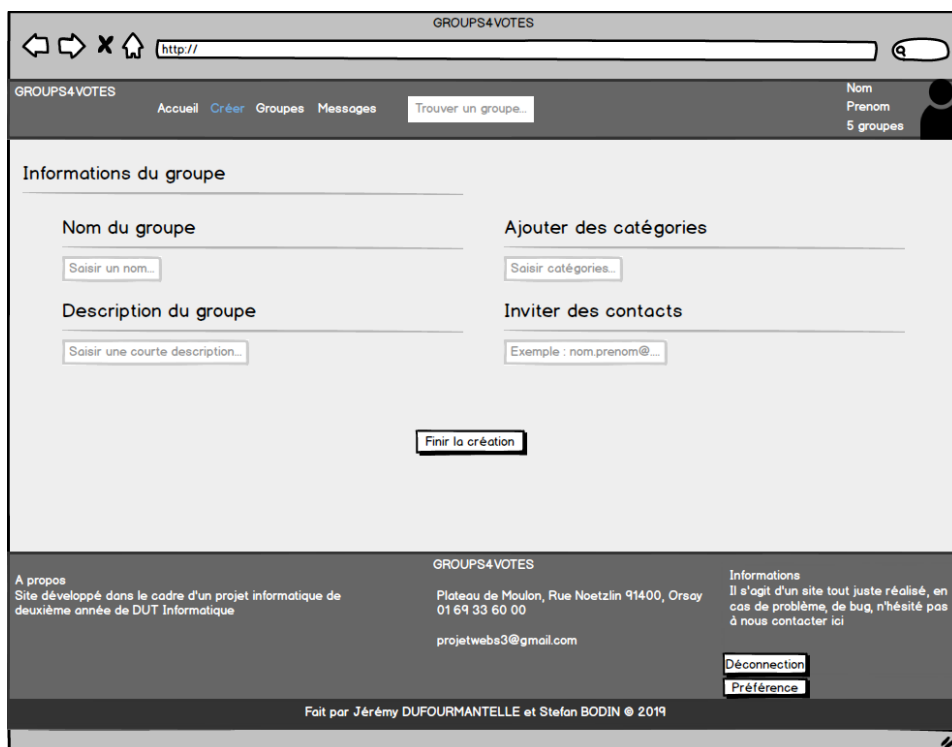
Si la personne bénéficie déjà d'un compte, elle peut tout simplement se connecter avec ses identifiants.

On aperçoit également les meilleurs groupes du site triés par leur popularité.



*Figure 3 : Page d'accueil*

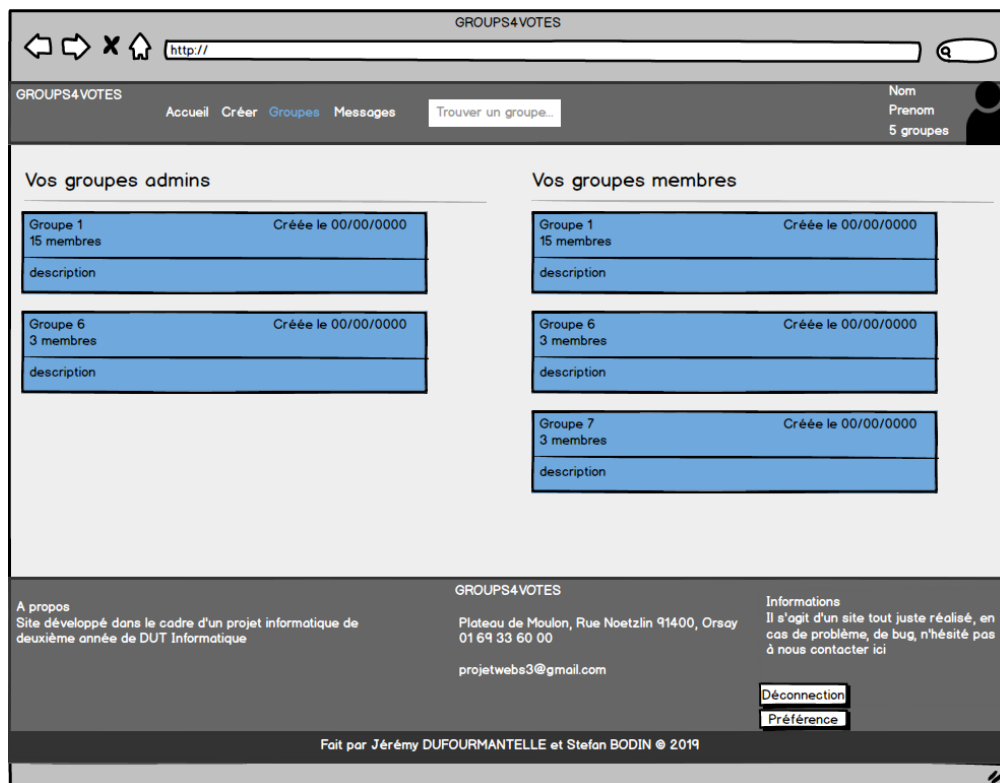
Une fois les identifiants validés, on se retrouve sur l'accueil du site web.



*Figure 4 : Création d'un groupe*

Ici, on peut retrouver les fonctions du diagramme de cas d'utilisation :

- « Créer un groupe »
- « Créer une catégorie »
- « Envoyer une invitation »

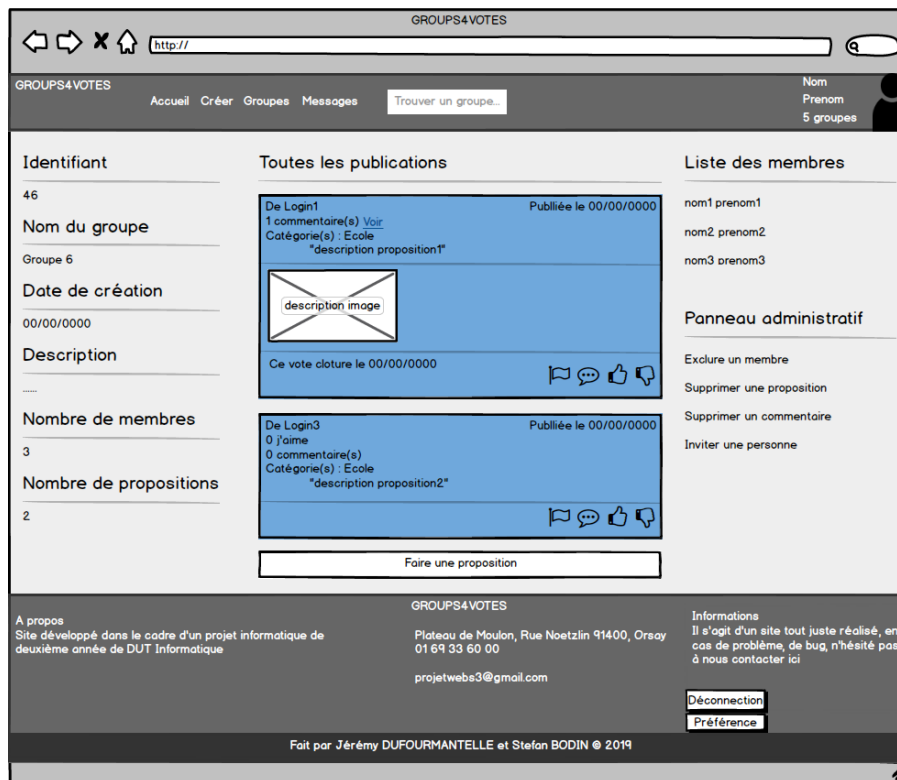


*Figure 5 : Groupes*

Voici un exemple de groupes auxquels on appartient.

A partir de cette page, on peut accéder aux différents groupes.

Prenons l'exemple du « Groupe6 ».



*Figure 6 : Mon groupe*

Ici, on peut retrouver les fonctions du diagramme de cas d'utilisation :

- « Créer une proposition »
- « Exclure un membre »
- « Envoyer une invitation »
- « Supprimer une proposition »
- « Supprimer un commentaire »
- « Voter »
- « Commenter »
- « Signaler une proposition ou un commentaire »
- « Accéder aux autres propositions »
- « Accéder à la liste des membres »



The screenshot shows the 'Créer une proposition' form in the GROUPS4VOTES application. The form is divided into several sections: 'Votre proposition' (Your proposal), 'Courte description' (Short description), 'Contenu' (Content), 'Type', 'Media', 'Associer à des catégories' (Associate with categories), and 'Envoyer la création' (Send creation). The 'Type' section has a checkbox for 'Vote' and a date field for 'Si vote, entrez la date de clôture'. The 'Media' section has a 'Cliquez pour parcourir' button. The 'Associer à des catégories' section has a checkbox for 'Ecole' and a dropdown menu for 'Catégorie' with options 'Primaire' and 'Secondaire'. The footer contains contact information, a disclaimer, and a footer note.

Figure 7 : Créer une proposition

The screenshot shows the 'Commenter une proposition' form in the GROUPS4VOTES application. The form is divided into several sections: 'Commenter une proposition' (Comment on a proposal), 'Contenu de votre commentaire...' (Content of your comment...), 'Envoyer' (Send), and 'retour au groupe' (Return to group). The footer contains contact information, a disclaimer, and a footer note.

Figure 8 : Commenter une proposition

The screenshot shows the 'Inviter une personne' form in the GROUPS4VOTES application. The form is divided into several sections: 'Inviter une personne' (Invite a person), 'Adresse e-mail...' (Email address...), 'Envoyer l'invitation' (Send invitation), and 'retour' (Return). The footer contains contact information, a disclaimer, and a footer note.

Figure 9 : Inviter une personne

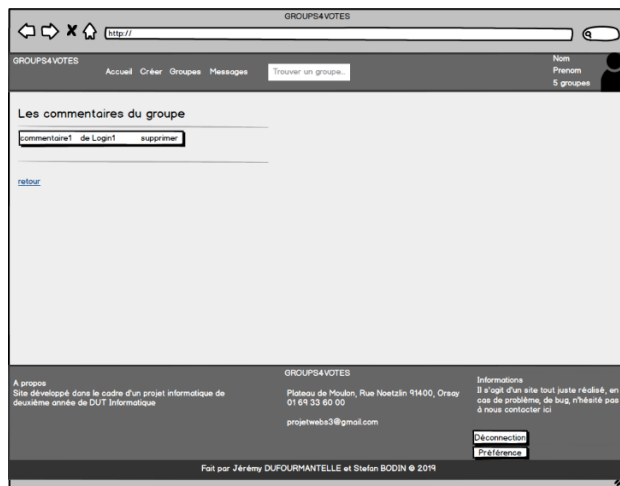


Figure 10 : Supprimer un commentaire

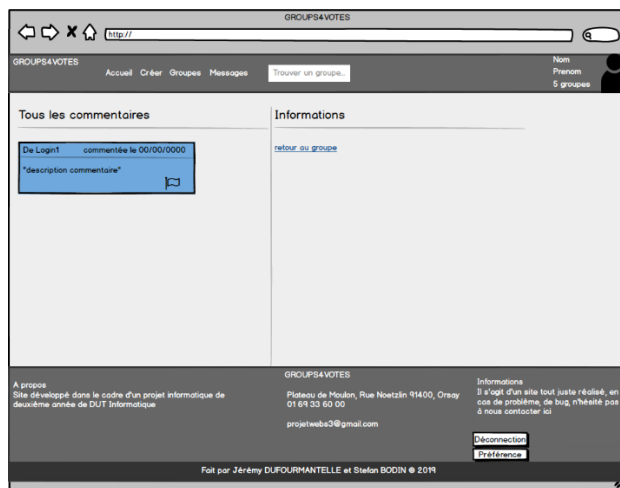


Figure 11 : Voir les commentaires

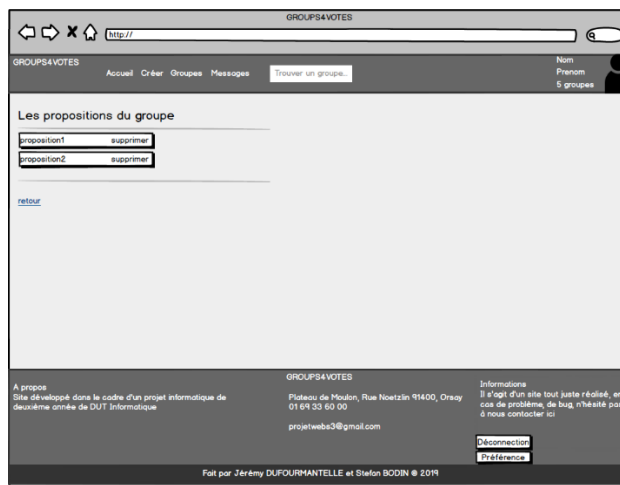


Figure 12 : Supprimer une proposition

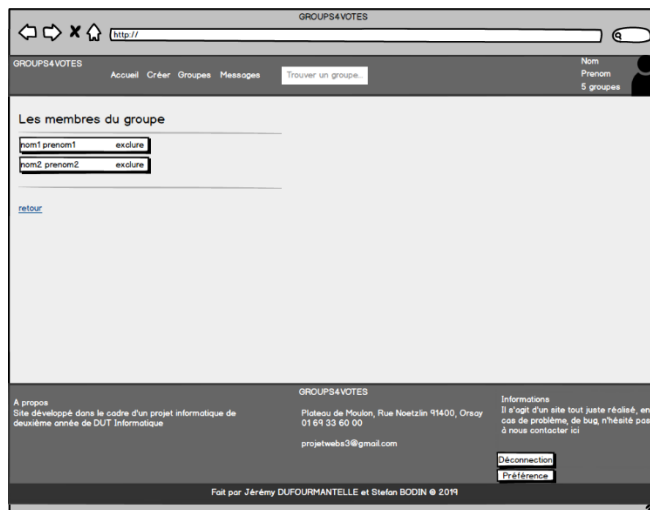


Figure 13 : Exclure un membre

## B- Charte graphique

Pour ce projet, nous avons fait le choix de prendre des couleurs à la fois simples et attirantes.

Couleur du site :



RGB(44,80,97) :



RGB(19, 132, 184) :

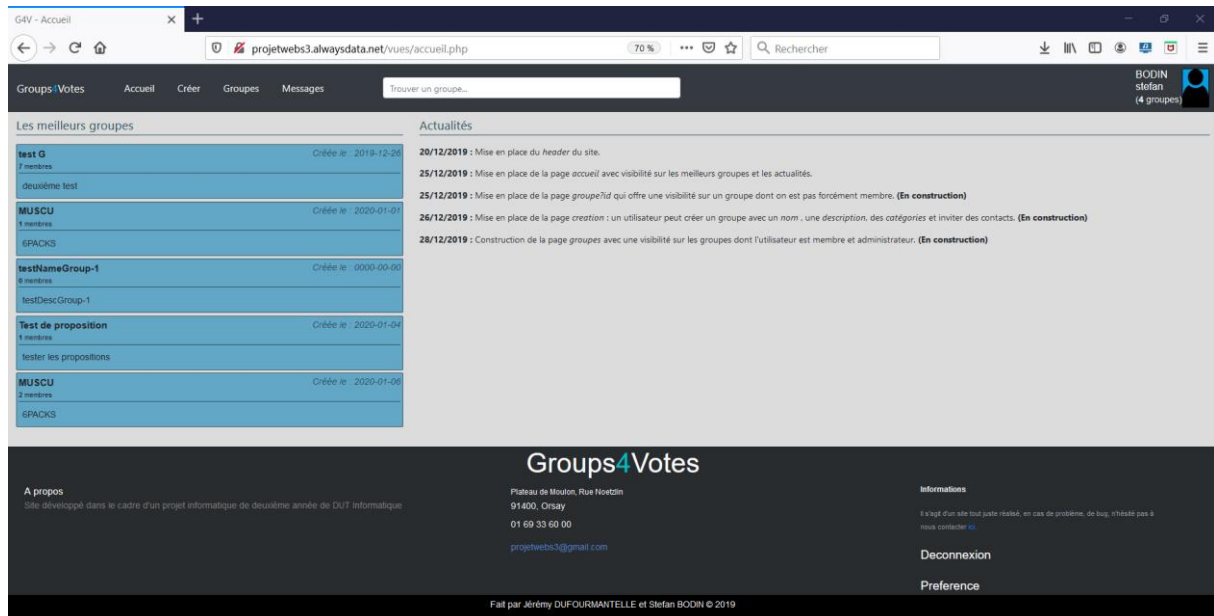


RGB(8, 158, 228) :

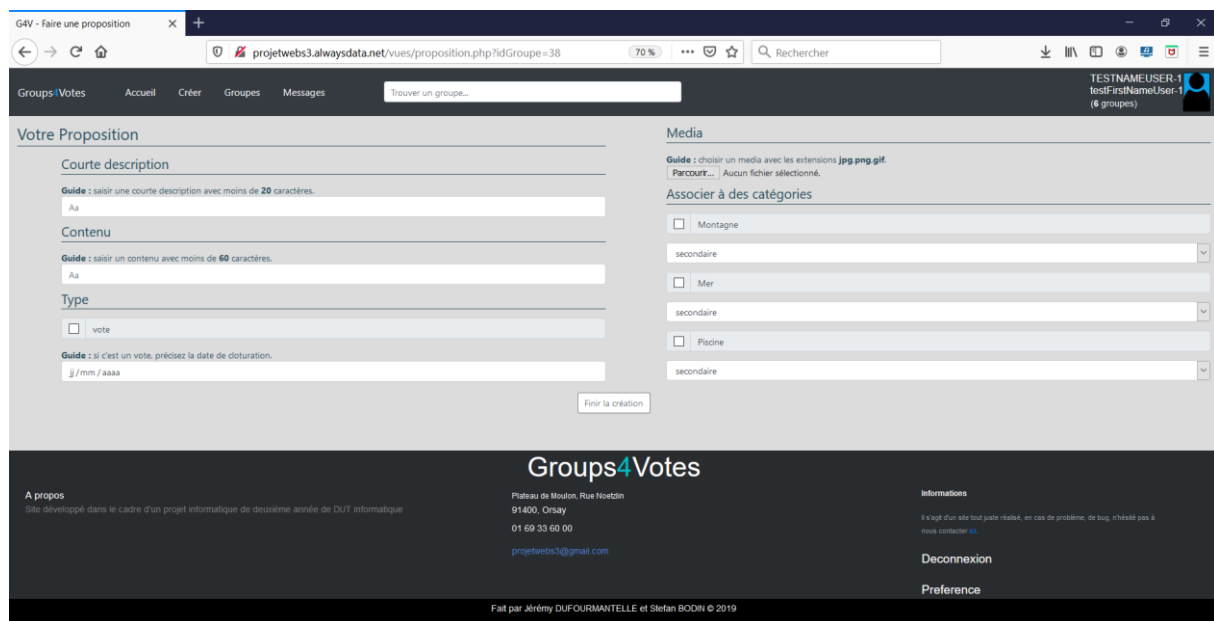


Et les couleurs blanc noir gris.

Voici quelques captures d'écran de notre site web fini :



*Figure 3 : Page d'accueil*



*Figure 7 : Créer une proposition*

# III. Implémentation du site web

## Organisation et exemples de codes

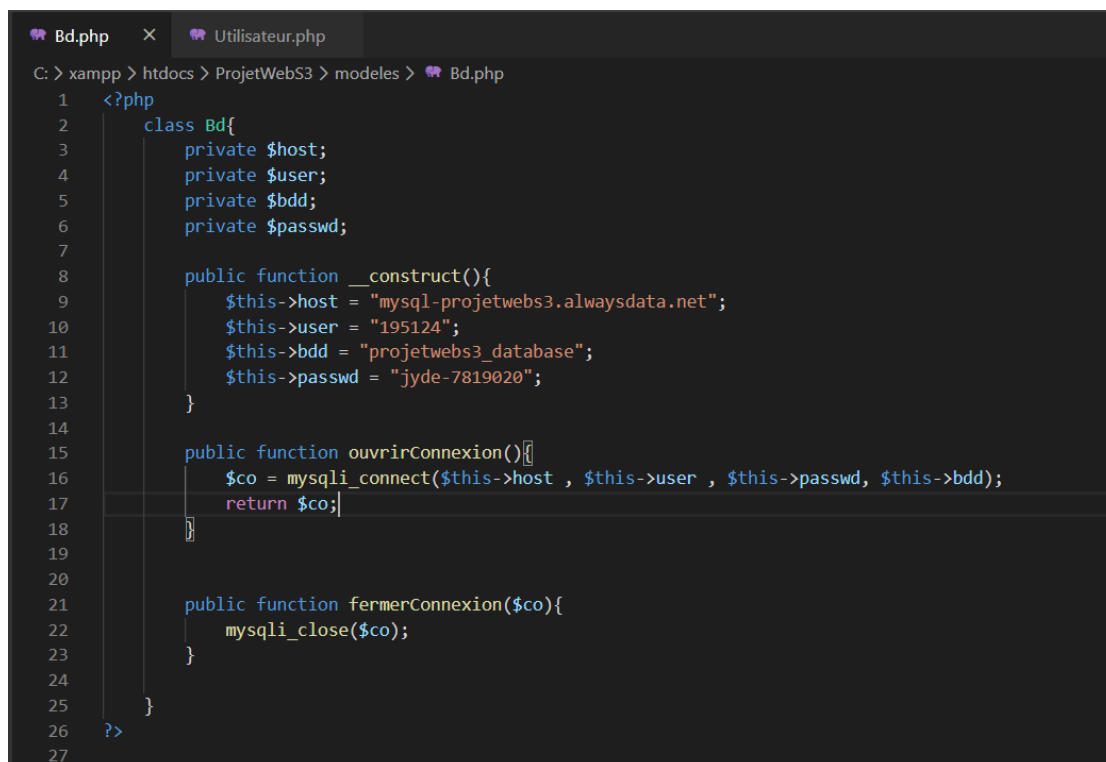
Afin de bien être organisé tout au long de notre projet, nous avons utilisé le logiciel **FileZilla**, qui nous a permis de communiquer via un service Cloud.

Nos données étaient classées dans plusieurs dossiers à part, pour pouvoir se retrouver car il est très facile de se perdre avec tous les codes.

Nous avons suivi l'approche du modèle/vue/contrôleur.

Tous les codes dans le modèle représentent les données à afficher.

Ce dossier contient le code de la connexion à la base de données.



```
1  <?php
2  class Bd{
3      private $host;
4      private $user;
5      private $bdd;
6      private $passwd;
7
8      public function __construct(){
9          $this->host = "mysql-projetwebs3.alwaysdata.net";
10         $this->user = "195124";
11         $this->bdd = "projetwebs3_database";
12         $this->passwd = "jyde-7819020";
13     }
14
15     public function ouvrirConnexion(){
16         $co = mysqli_connect($this->host , $this->user , $this->passwd, $this->bdd);
17         return $co;
18     }
19
20
21     public function fermerConnexion($co){
22         mysqli_close($co);
23     }
24
25 }
26 ?>
27
```

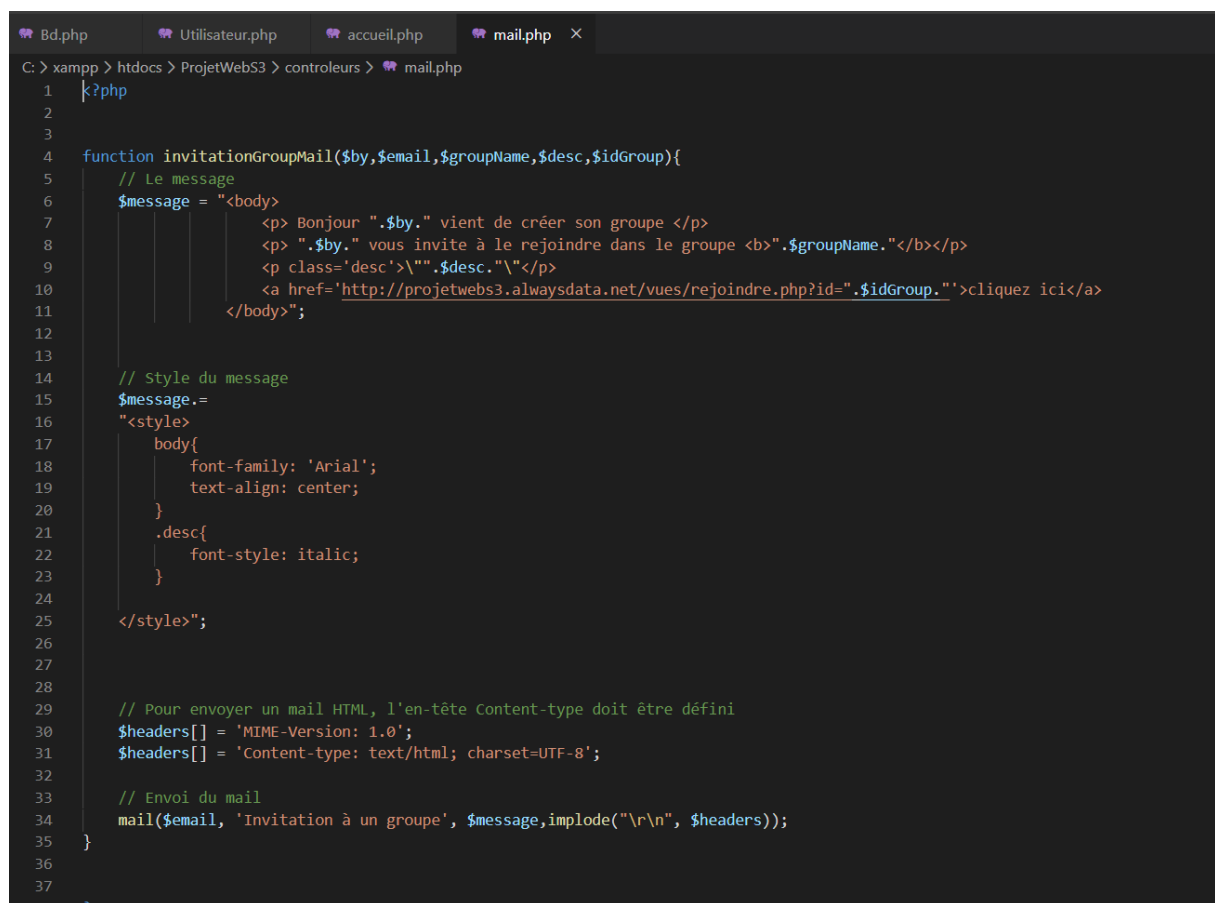
*Figure 14 : Code connexion BD*

Dans le dossier des vues, on retrouve les codes qui permettent la présentation de l'interface graphique.

Comme par exemple le code correspondant à l'affichage de la page d'accueil, ou encore le « footer » et le « header » de notre site.

Ensuite, le dossier contrôleur regroupe les codes de l'action de l'utilisateur.

Comme par exemple, l'envoi d'une invitation par mail :

The image shows a screenshot of a code editor with a dark theme. At the top, there are four tabs: 'Bd.php', 'Utilisateur.php', 'accueil.php', and 'mail.php' (which is active). The editor's title bar shows the path 'C: > xampp > htdocs > ProjetWebS3 > controleurs > mail.php'. The code is a PHP function named 'invitationGroupMail' that takes five parameters: '\$by', '\$email', '\$groupName', '\$desc', and '\$idGroup'. It constructs an HTML email body with a greeting, an invitation message, and a link. It also defines CSS styles for the email body and the link. Finally, it sets the email headers and sends the email using the 'mail' function.

```
1 k?php
2
3
4 function invitationGroupMail($by,$email,$groupName,$desc,$idGroup){
5     // Le message
6     $message = "<body>
7         <p> Bonjour ".$by." vient de créer son groupe </p>
8         <p> ".$by." vous invite à le rejoindre dans le groupe <b>".$groupName."</b></p>
9         <p class='desc'>\"".$desc.\"</p>
10        <a href='http://projetwebs3.alwaysdata.net/vues/rejoindre.php?id=".$idGroup."'>cliquez ici</a>
11        </body>";
12
13
14    // Style du message
15    $message.=
16    "<style>
17        body{
18            font-family: 'Arial';
19            text-align: center;
20        }
21        .desc{
22            font-style: italic;
23        }
24    </style>";
25
26
27
28
29    // Pour envoyer un mail HTML, l'en-tête Content-type doit être défini
30    $headers[] = 'MIME-Version: 1.0';
31    $headers[] = 'Content-type: text/html; charset=UTF-8';
32
33    // Envoi du mail
34    mail($email, 'Invitation à un groupe', $message,implode("\r\n", $headers));
35 }
36
37
38
```

*Figure 15 : Code invitation mail*

Pour ce qui est du style des pages, nous nous sommes aidés du Framework CSS **Bootstrap**.

## IV. Documentation technique

Pour que le site web soit opérationnel depuis partout, nous avons utilisé un hébergeur nommé « **AlwaysData** ».

Pour déployer la base de données du projet, il vous faudra un serveur qui peut prendre en charge une base de données sous **MySQL**. Nous conseillons comme système de gestion de base données **phpMyAdmin** que nous utilisons.

Pour accéder au site, il suffit uniquement de saisir l'URL suivante :

<http://projetwebs3.alwaysdata.net>

## V. Conclusion

Pour finir, coté programmation web, nous avons réussi à respecter les consignes demandées, il a été difficile de manier rapidement Bootstrap et Java Script que nous avons découvert durant ce projet.

Pour améliorer le site, nous pourrions terminer de programmer la partie « messages », qui avait pour but de permettre une communication entre les différents utilisateurs, ainsi que de programmer la barre de recherche pour rechercher des groupes en particulier.

## VI. Table des figures

*Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation (p4)*

*Figure 2 : Formulaire d'inscription (p5)*

Figure 3 : Page d'accueil (p6)

Figure 4 : Création d'un groupe (p6)

Figure 5 : Groupes (p7)

Figure 6 : Mon groupe (p8)

Figure 7 : Créer une proposition (p9)

Figure 8 : Commenter une proposition (p9)

Figure 9 : Inviter une personne (p9)

Figure 10 : Supprimer un commentaire (p10)

Figure 11 : Voir les commentaires (p10)

Figure 12 : Supprimer une proposition (p10)

Figure 13 : Exclure un membre (p11)

Figure 14 : Code connexion BD (p13)

Figure 15 : Code invitation mail (p14)