



# Dossier du projet Professionnel

APPLICATION MOBILE BDE LA PLATEFORME

PREVEDAN JONATHAN | TP CONCEPTEUR D'APPLICATION | juin 2021

# SOMMAIRE

## Table des matières

Présentation personnelle	2
Liste des competances du referenciel	3
Objectif	5
Caractéristiques	5
MAQUETTE DU PROJET	6
Spécificités techniques du projet	19
Développement de l'API	19
Du MCD (Modèle conceptuel de données) au MPD (Modèle physique de données)	
20	
Creation de la base de donnee	22
Initialisation de CodeIgniter4	25
Models	25
Controller :	27
Développement Front-End	36
Application type Desktop	36

# INTRODUCTION AU PROJET

## Présentation personnelle

Je m'appelle Jonathan PREVEDAN, j'ai actuellement 20 ans et je suis étudiant au sein de La Plateforme.

Je suis à la fin de ma deuxième année d'étude au sein de la plateforme afin de valider un Titre Professionnel RNCP de niveau II Concepteur développeur d'application.

## **LISTE DES COMPETANCES DU REFERENCIEL**

- **Concevoir et développer des composants d'interface utilisateur en intégrant les recommandations de sécurité**
  - Maquetter une application
  - Développer une interface utilisateur de type desktop
  - Développer des composants d'accès aux données
  - Développer la partie front-end d'une interface utilisateur web
  - Développer la partie back-end d'une interface utilisateur web
- **Concevoir et développer la persistance des données en intégrants les recommandations de sécurité**
  - Concevoir une base de données
  - Mettre en place une base de données
  - Développer des composants dans le langage d'une base de données
- **Concevoir et développer une application multicouche répartie en intégrant les recommandations de sécurité**
  - Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement
  - Concevoir une application
  - Développer les composants métier
  - Construire une application organisée en couches
  - Développer une application mobile

- Préparer et exécuter les plans de tests d'une application
- Préparer et exécuter le déploiement d'une application

## RESUME DU PROJET

Lors de mon année d'apprentissage et d'études, une application mobile nous a été demandé de réaliser, en créant avec elle une API afin de traiter les données de manière sécurisée. Premièrement pour réaliser ce projet nous étions trois, puis finalement j'ai dû continuer le projet seul. Cette application a pour but de réunir les étudiants de la plateforme après la crise sanitaire qui nous a tous éloigner des uns des autres.

Comment ? En étant une application destinée aux étudiants de la plateforme et en étant l'application pour les événements internes. Oui L'application du BDE la plateforme est une application de gestion d'événement interne, aussi bien pour les accompagnateurs pédagogiques que les élèves.

Après avoir sorti mon application sous format .apk (Android) et .ipa (iOS), les étudiants ont utilisé l'application.

# CAHIER DES CHARGES

## Objectif

1. Offrir une identité numérique aux étudiants de la Plateforme\_.
2. Simplifier l'organisation et la gestion d'événements au sein de la Plateforme\_.
3. Permettre aux étudiants de communiquer grâce à un chat
4. Faire une boîte à idées anonyme.
5. Gestion cantine étudiante.
6. Système de partage de médias et de connaissances.

## Caractéristiques

### Offrir une identité numérique aux étudiants de la Plateforme :

Offrir la possibilité aux étudiants de pouvoir s'identifier au sein d'une application propre à leur école, ainsi l'étudiant pourra participer à la vie commune au sein de l'école par le biais des caractéristiques précisées ultérieurement.

### **Simplifier l'organisation et la gestion d'événements au sein de la Plateforme :**

Permettre aux membres du BDE de créer des événements, les élèves pourront accéder aux détails de l'événement, s'y inscrire s'ils le souhaitent en payant ou non une participation.

### **Permettre aux étudiants de communiquer grâce à un chat :**

Afin d'internaliser les discussions numériques à travers les étudiants, ces derniers pourront ainsi échanger à travers des 'channels' au sein de l'application.

### **Faire une boîte à idée :**

Permettre aux étudiants de soumettre des idées anonymement, et aux autres élèves de voter pour cette idée (upvote / downvote) anonymement également.

### **Gestion cantine étudiante :**

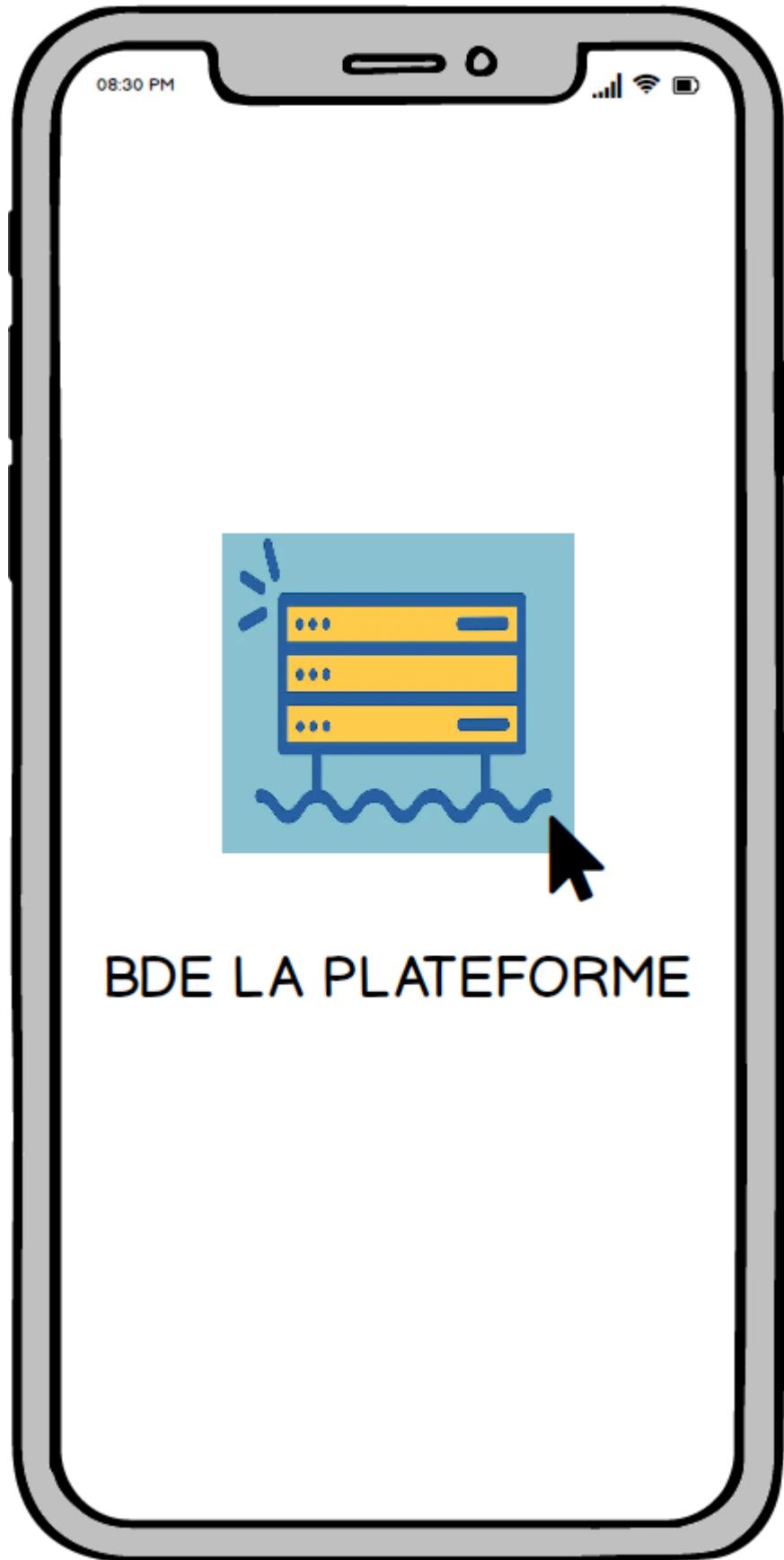
Aider les partenaires à vendre leurs produits en organisant un espace partenaire ou ils pourront y inscrire de nouveaux produits à mettre en vente, avec des réservations et des paiements gérés en dehors de l'application.

### **Système de partage de médias et de connaissances :**

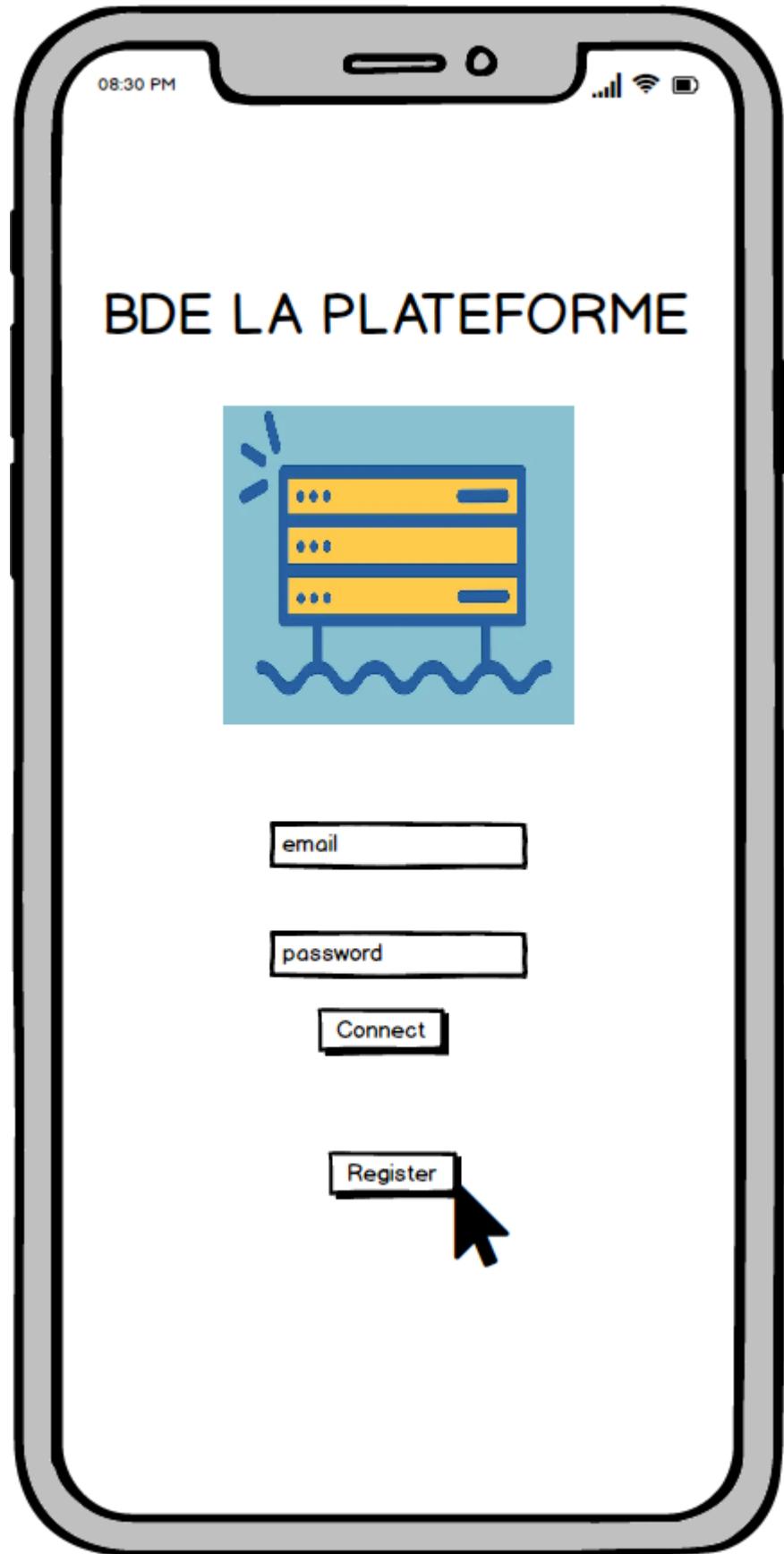
Elaborer un espace de partage pour les étudiants, afin de partager avec les autres des documentations techniques, des tutoriels

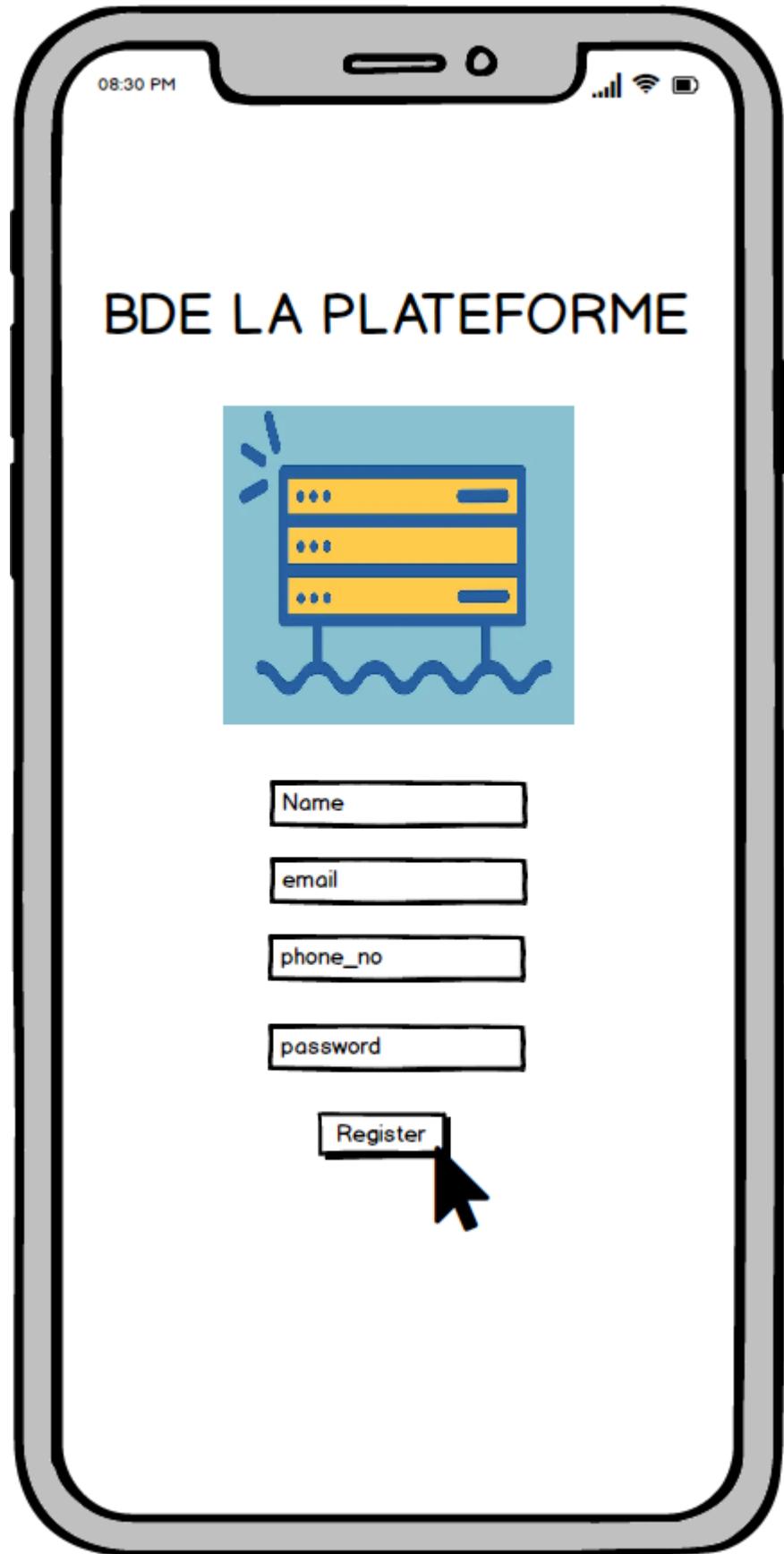
Système de OAUTH (Authentification Google)

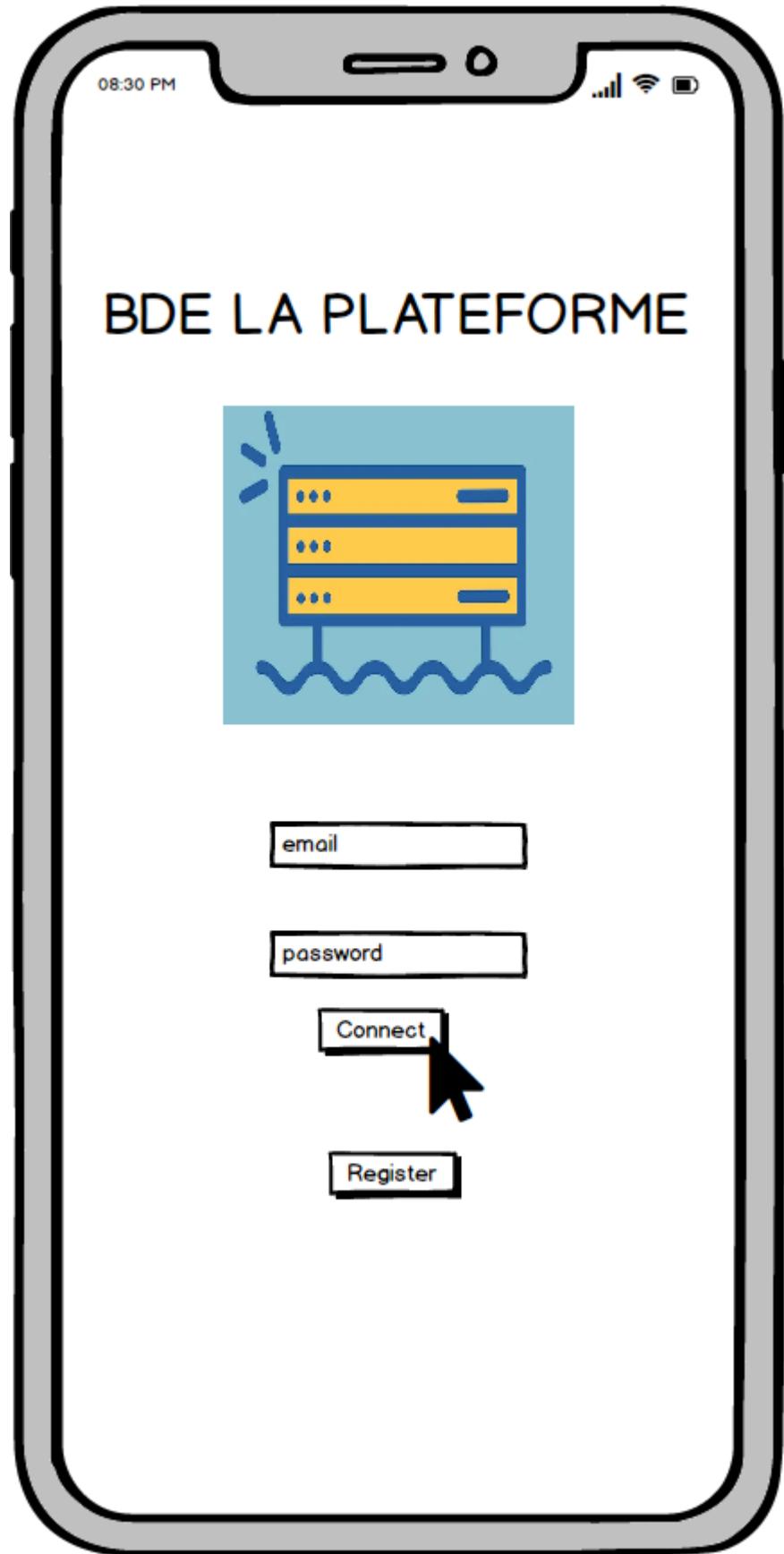
## **MAQUETTE DU PROJET**

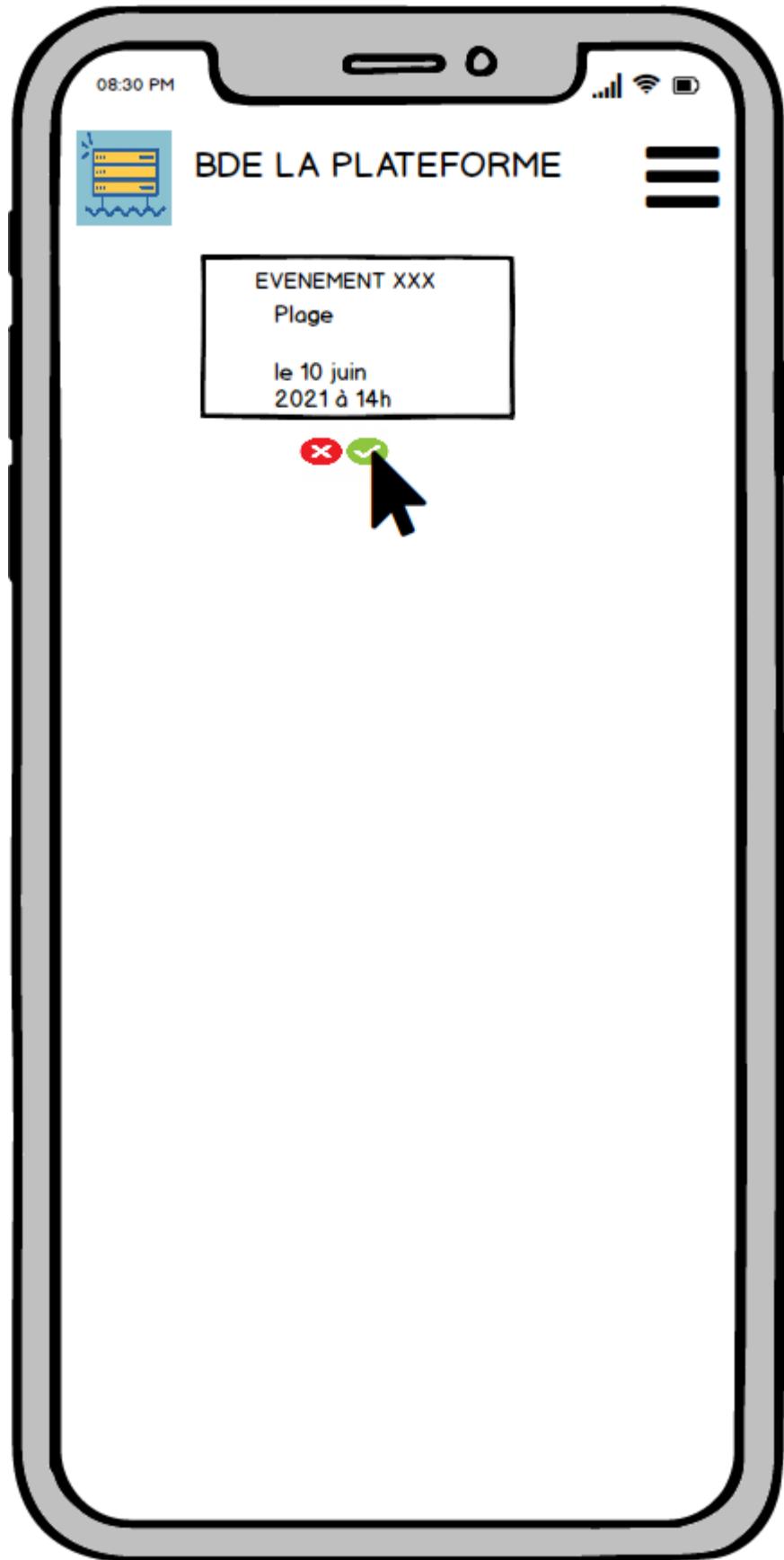


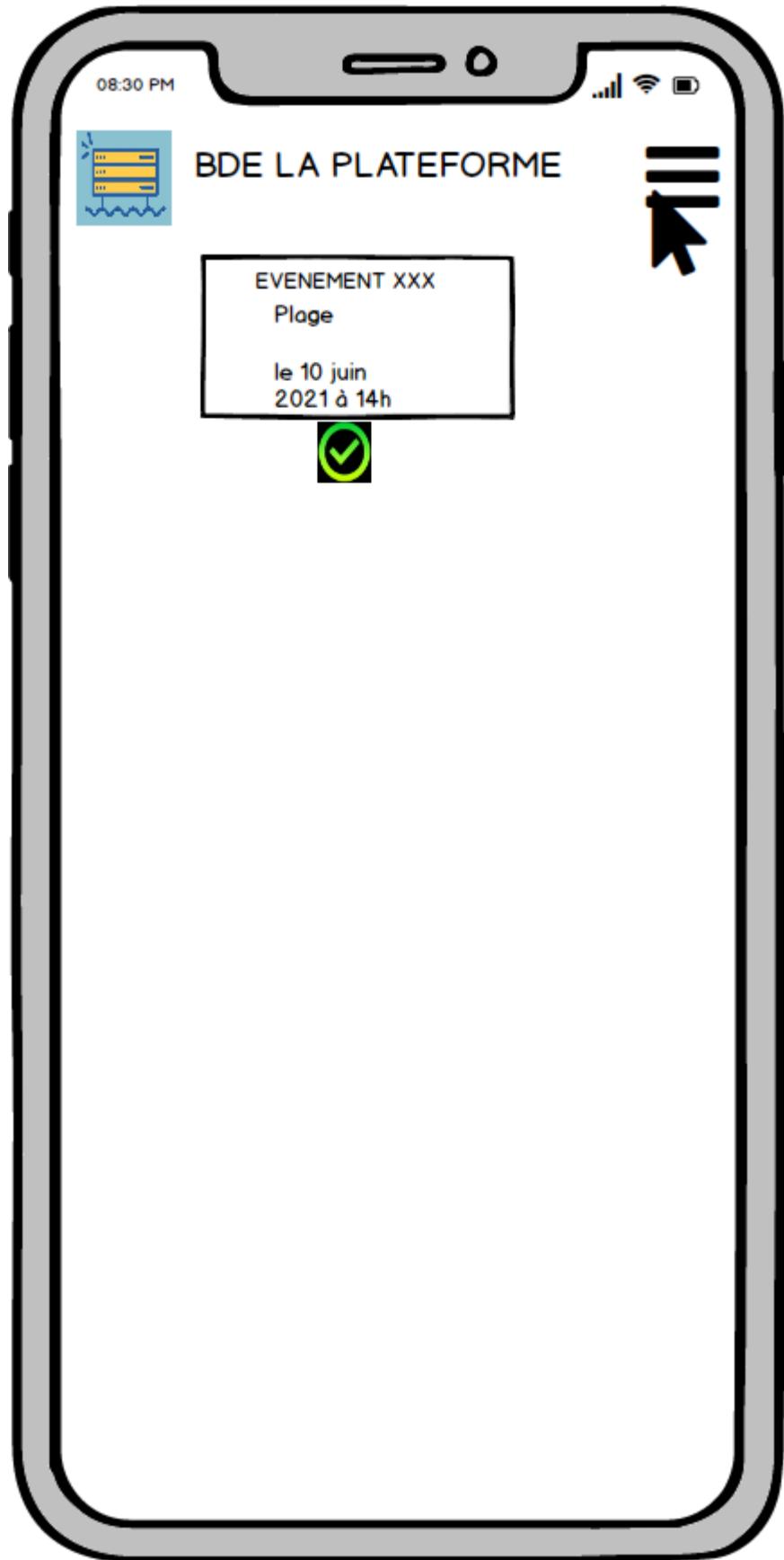
BDE LA PLATEFORME

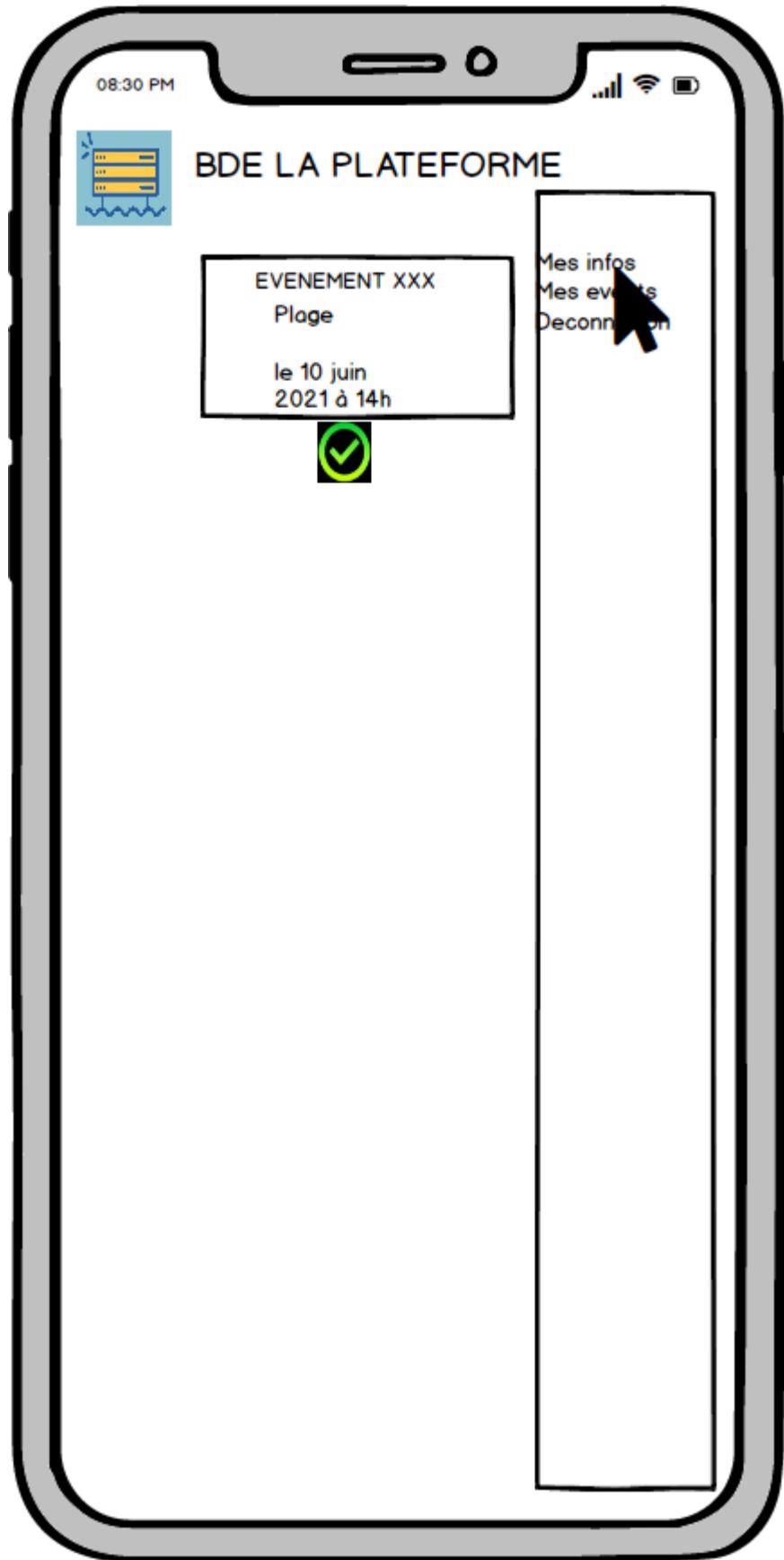


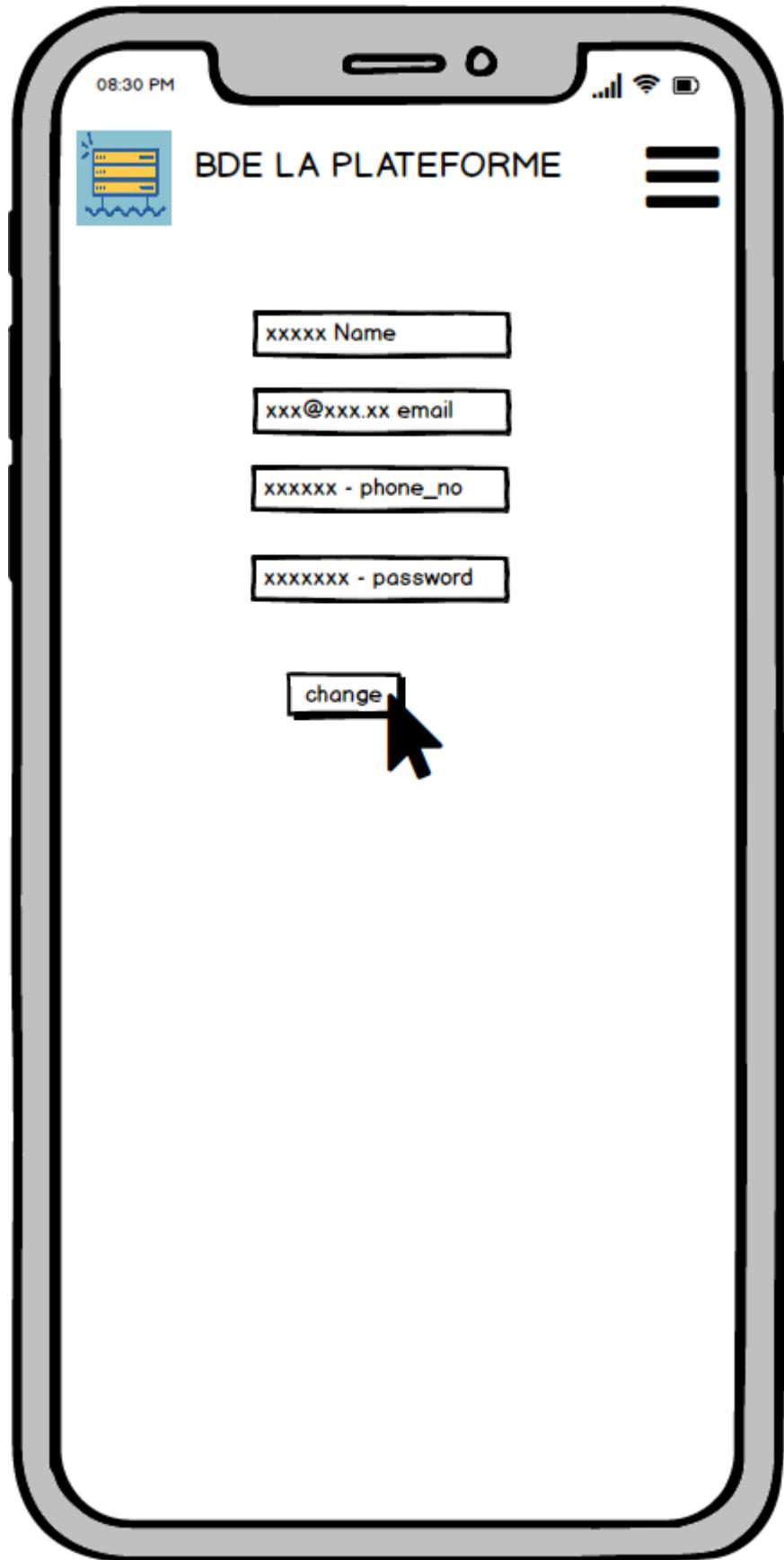


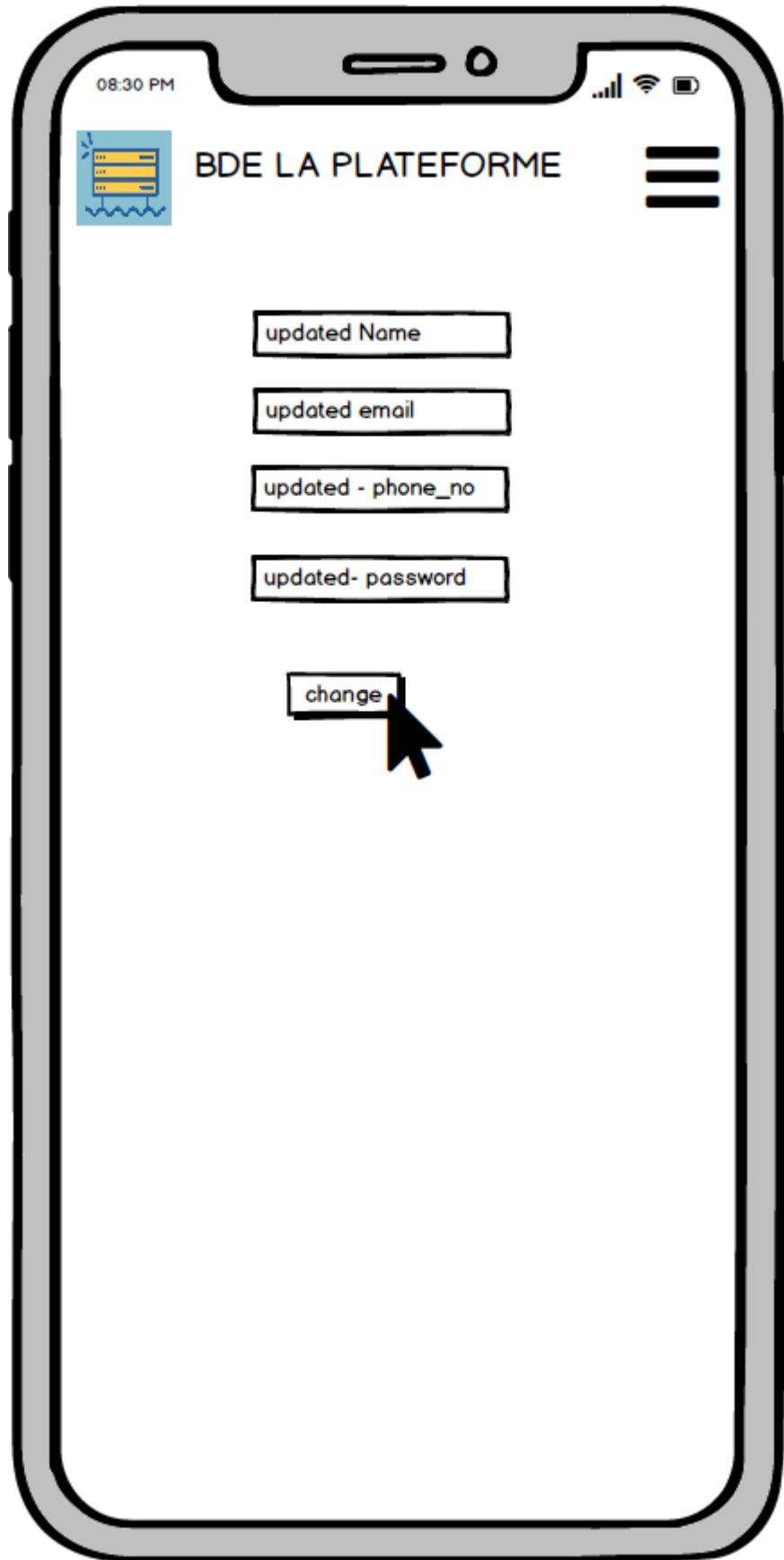


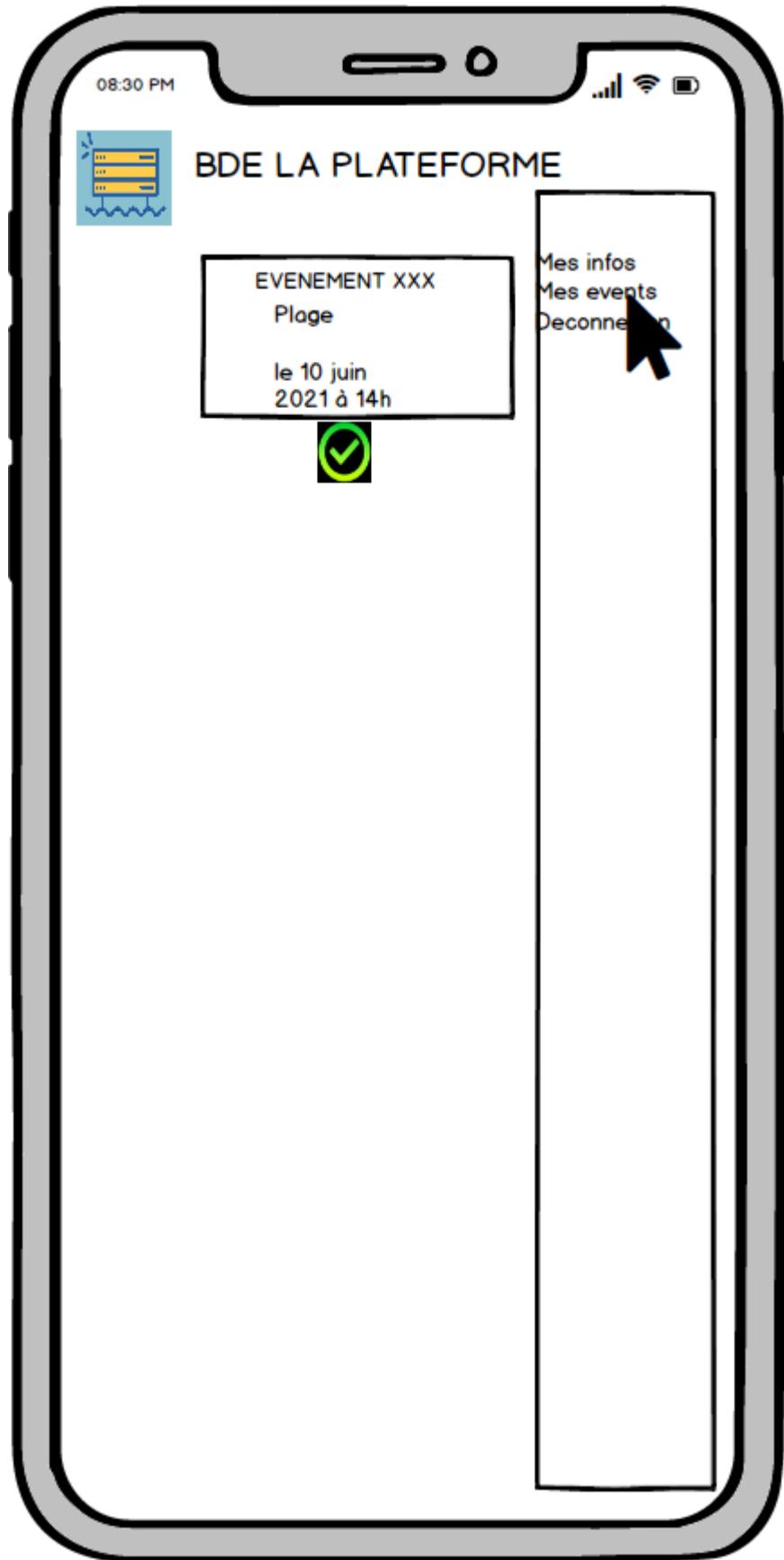


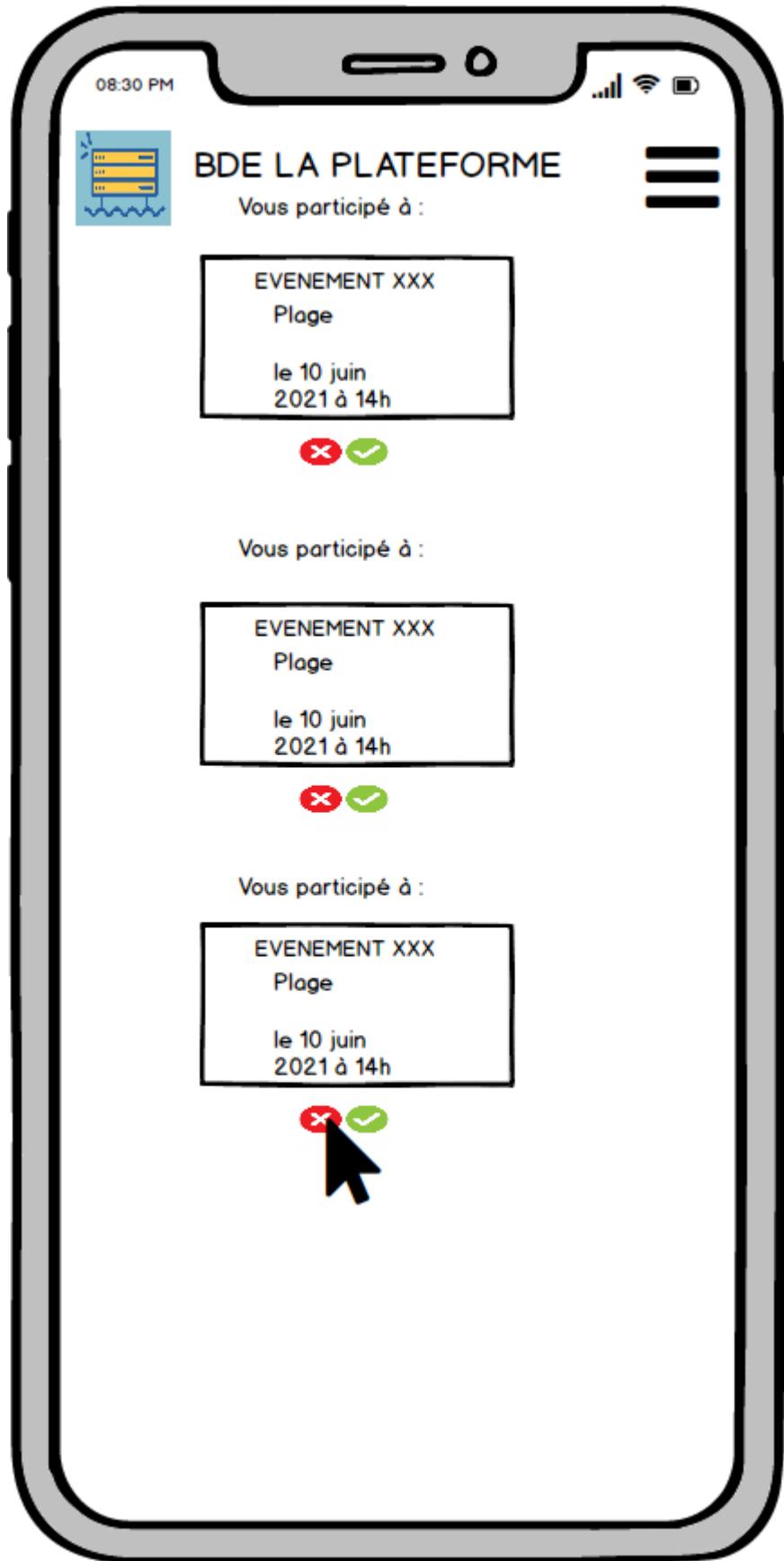


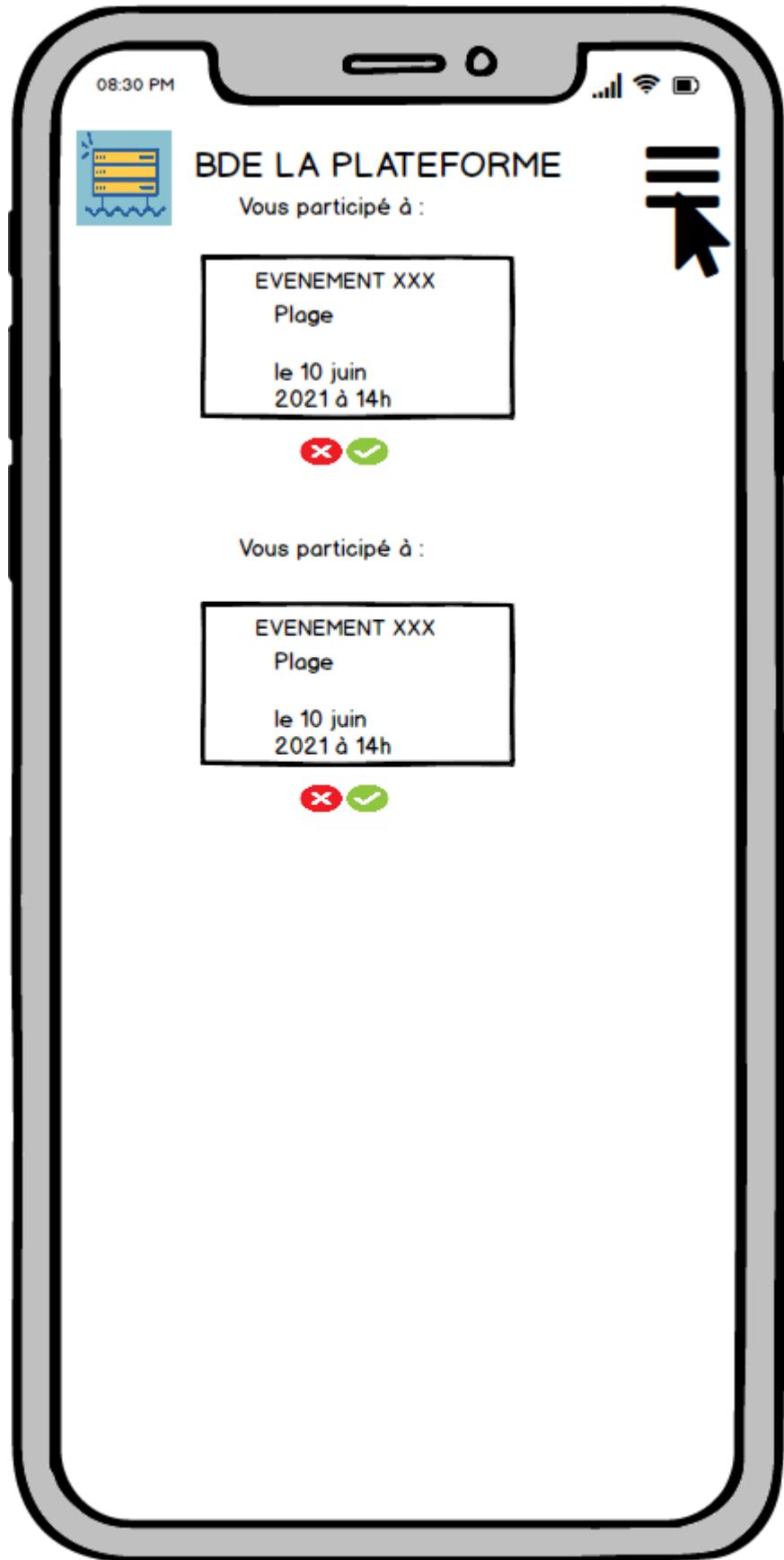












## Spécificités techniques du projet

Le projet est une application mobile.

Le mobile ne peut pas supporter de PHP, de ce fait tout ce qui transite des données doit être envoyé vers une URL via une requête HTTP.

De ce fait j'ai réalisé une API avec le Framework PHP CodeIgniter 4.

J'ai utilisé la librairie Firebase/JWT pour l'utilisation du Json Web Token, qui permet de crypter les informations liées à l'utilisateur (dans mon cas), via cette chaîne de caractère crypté nous pouvons la déchiffrer et recevoir les informations qu'elle contient.

Concernant le développement du front, j'ai utilisé React Native

API hébergée sur mon hébergement web fourni par la plateforme Plesk.

## Développement de l'API

Comme écrit plus haut pour traiter des données une application mobile nécessite forcément de les envoyer à un serveur back-end.

En l'occurrence dans mon projet mon API est en production sur mon hébergement web (fourni par la plateforme), mais pour y réaliser le développement, le serveur était en local (sous wamp)

Afin de réaliser mon API j'ai décidé de m'orienté sur le Framework PHP CodeIgniter, pourquoi ai-je choisi CodeIgniter ? Car pour moi je trouve ce Framework très puissant, je m'explique : Je trouve qu'il est assez simple à installer (installation via Composer une autre librairies PHP, dans mon cas), puis après quelques configurations comme la mise en place du mode = « development / production » et la mise en place de la connexion à la base de données, nous pouvons déjà commencer le développement de notre application. Ce Framework utilise le modèle MVC (Modèle Vue Controller)

Modèle : type de donnée, objet.

Vue : Interface de l'utilisateur

Controller : traitement des données, gestions des évènements.

De ce fait après avoir installé CodeIgniter dans mon dossier.

La question de la base de données nous rattrape.

**Du MCD (Modèle conceptuel de données) au MPD (Modèle physique de données)**

Entité users :

users		
prm	id	int
Key	name	varchar
Key	email	varchar
Key	phone_no	varchar
Key	password	varchar

Au sein de cette entité 'users' nous retrouvons les champs que ma table users.

L'ID qui est la clé primaire de la table, qui correspond à l'ID unique de l'utilisateur. L'utilisateur ne peut avoir que 1 seul ID.

Name : type : varchar, correspond au nom de l'étudiant.

Email : type : varchar : correspond à l'email de l'étudiant

Phone\_no : type : varchar : correspond au numéro de téléphone de l'étudiant.

Password : type : varchar : correspond au mot de passe créé par l'utilisateur à la création de son compte.

Entité Events :

events		
primary	id	int
Key	name	varchar
Key	date_debut	date
Key	date_fin	date
Key	participation	int
foreign	id_user	int
foreign	id_cat	int

Au sein de cette entité 'events' nous retrouvons les champs correspondant à ma table events de ma base de donnée.

La clé primaire est l'ID. L'événement ne peut avoir qu'un seul ID.

Name : type : varchar, correspondant au nom de l'évenement.

Date\_debut : type : date, correspondant à la date de début de l'évènement, ce champ ne peut être null mais automatiquement au current\_timestamp() si la date n'est pas renseigné.

Date\_fin : type : date, correspondant à la date de fin de l'évenement, ce champ ne peut être null mais automatiquement au current\_timestamp() si la date n'est pas renseigné.

Participation : type : int, correspondant à la participation de l'étudiant ou non.

Id\_user : type : int clé étrangère, correspondant à l'ID unique de l'utilisateur, ce champ est une clé étrangère et est reliée à la table 'users'

Id\_cat : type : int clé étrangère, correspondant à l'ID unique de la catégorie, ce champ est une clé étrangère et est reliée à la table 'catégorie'

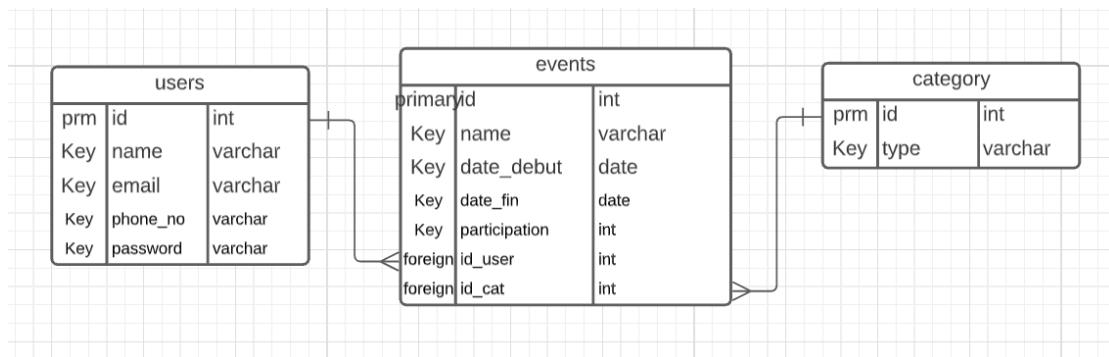
Entité 'category'

category		
prm	id	int
Key	type	varchar

La table category est bien mince, normal puisque je fais des clés étrangères dans ma table évènement qui contient le plus important de mon application.

Id : clé primaire int, unique ID de la catégorie

Type : varchar, correspondant au nom de la catégorie de l'évènement



## CREATION DE LA BASE DE DONNEE

Après avoir effectué mon passe MCD à MPD, je peut enfin crée ma base de données comme il le faut.

Pour cela je lance mon serveur local (wamp) et me rend sur PhpMyAdmin.

Je crée donc ma base de donnée :

| CREATE DATABASE API

Ceci fait, je me rend dans ma base de donnée API, puis sélectionne 'SQL' pour écrire en langage SQL la création de mes différentes tables.

```
CREATE TABLE `users` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `name` varchar(120) DEFAULT NULL,
  `email` varchar(120) DEFAULT NULL,
  `phone_no` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `password` varchar(120) DEFAULT NULL,
  `created_at` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=8 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Je crée donc ma table 'users' qui ressemble à ceci :

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra	Action
1	<b>id</b> 	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT	 Modifier  Supprimer  Plus
2	<b>name</b>	varchar(120)	latin1_swedish_ci		Oui	NULL			 Modifier  Supprimer  Plus
3	<b>email</b>	varchar(120)	latin1_swedish_ci		Oui	NULL			 Modifier  Supprimer  Plus
4	<b>phone_no</b>	varchar(30)	latin1_swedish_ci		Oui	NULL			 Modifier  Supprimer  Plus
5	<b>password</b>	varchar(120)	latin1_swedish_ci		Oui	NULL			 Modifier  Supprimer  Plus
6	<b>created_at</b>	timestamp			Non	CURRENT_TIMESTAMP			 Modifier  Supprimer  Plus

Je crée donc une autre table, ma table 'events' :

```

CREATE TABLE `events` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `name` varchar(120) DEFAULT NULL,
  `created_at` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
  `end_at` timestamp NOT NULL DEFAULT 0,
  `participation` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_user` int(11) DEFAULT NULL,
  `id_cat` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`),
  FOREIGN KEY (id_user) REFERENCES users(id),
  FOREIGN KEY (id_cat) REFERENCES categorie(id)
) ENGINE=INNODB AUTO_INCREMENT=18 DEFAULT CHARSET=latin1;

```

Qui ressemble à ceci :

#	Nom	Type	Interclassement	Attributs	Null	Valeur par défaut	Commentaires	Extra	Action
1	id	int(11)			Non	Aucun(e)		AUTO_INCREMENT	
2	name	varchar(120)	latin1_swedish_ci		Oui	NULL			
3	created_at	timestamp			Non	CURRENT_TIMESTAMP			
4	end_at	timestamp			Non	0000-00-00 00:00:00			
5	participation	int(11)			Oui	NULL			
6	id_user	int(11)			Oui	NULL			
7	id_cat	int(11)			Oui	NULL			

Avec les clés étrangères :

Contraintes de clé étrangère									
Actions				Propriétés de la contrainte					
				Colonne		Contrainte de clé étrangère (INNODB)			
Supprimer	events_ibfk_1	id_user	codeigniter4_api	users	id				
ON DELETE	CASCADE	ON UPDATE	CASCADE					+ Ajouter une colonne	
Supprimer	events_ibfk_2	id_cat	codeigniter4_api	categorie	id				
ON DELETE	CASCADE	ON UPDATE	CASCADE					+ Ajouter une colonne	
Nom de la contrainte									
ON DELETE	RESTRICT	ON UPDATE	RESTRICT					+ Ajouter une colonne	
<a href="#">+ Ajouter une contrainte</a>									
<a href="#">Aperçu SQL</a> <a href="#">Enregistrer</a>									

Avec les suppressions et les updates en CASCADE = Supprimé l'évenements si ce dernier à été crée par un utilisateur qui à supprimé son compte.

## Initialisation de CodeIgniter4

Une fois ma base de donnée crée, CodeIgniter installé dans mon dossier il faut configurer ce dernier pour qu'il puisse se connecter à la base de donnée.

Modification du fichier '.env'

```
# ENVIRONMENT
#-----
# CI_ENVIRONMENT = development
# production
```

Par défaut le fichier '.env' configure son environnement en production, or pour le moment je le modifie pour le mettre en 'development' vu que je suis en local et encore en période de développement.

```
#-----
# DATABASE
#-----

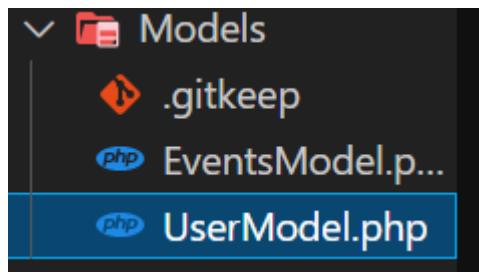
database.default.hostname = localhost
database.default.database = codeigniter4_app
database.default.username = jon
database.default.password = jonathan
database.default.DBDriver = MySQLi
database.default.DBPrefix =
```

Initialisation de la connexion à la base de donnée, en parcourant le fichier '.env' on établie les informations nécessaire à CodeIgniter4 pour effectuer la connexion à la base de donnée.

## Models

Création des models via ligne de commande :

```
php spark make:model User --suffix
```



```
class UserModel extends Model
{
    protected $DBGroup          = 'default';
    protected $table             = 'users';
    protected $primaryKey        = 'id';
    protected $useAutoIncrement = true;
    protected $insertID          = 0;
    protected $returnType         = 'array';
    protected $useSoftDelete      = false;
    protected $protectFields     = true;
    protected $allowedFields      = [
        "name",
        "email",
        "phone_no",
        "password"
    ];

    // Dates
    protected $useTimestamps     = false;
    protected $dateFormat          = 'datetime';
    protected $createdField       = 'created_at';
    protected $updatedField       = 'updated_at';
    protected $deletedField       = 'deleted_at';
}
```

Ce model contient un tableau qui contient les champ possible de modifiés.

## Controller :

```
public function register()
{
    $rules = [
        "name" => "required",
        "email" => "required|valid_email|is_unique[users.email]|min_length[6]",
        "phone_no" => "required",
        "password" => "required",
    ];

    $messages = [
        "name" => [
            "required" => "Name is required"
        ],
        "email" => [
            "required" => "Email required",
            "valid_email" => "Email address is not in format"
        ],
        "phone_no" => [
            "required" => "Phone Number is required"
        ],
        "password" => [
            "required" => "password is required"
        ],
    ];

    if (!$this->validate($rules, $messages)) {

        $response = [
            'status' => 500,
            'error' => true,
            'message' => $this->validator->getErrors(),
            'data' => []
        ];
    } else {

        $userModel = new UserModel();

        $data = [
            "name" => $this->request->getVar("name"),
            "email" => $this->request->getVar("email"),
            "phone_no" => $this->request->getVar("phone_no"),
            "password" => password_hash($this->request->getVar("password"), PASSWORD_DEFAULT),
        ];
    }
}
```

Les contrôleurs agissent comme une interface entre le modèle et la vue, pour traiter toute la logique métier et les requêtes entrantes, manipuler les données à l'aide du composant Modèle et interagir avec les Vues pour rendre le résultat final. Par exemple, le contrôleur « Client » va traiter toutes les interactions et les entrées de la Vue « Client » et mettre à jour la

base de données en utilisant le Modèle « Client ». Le même contrôleur sera utilisé pour visualiser les données du client.

Ma fonction register permet d'enregister un utilisateur dans la base de donnée via une METHOD POST

J'établis premièrement un tableau contenant les conditions à respecté pour pouvoir s'inscrire dans la base de donnée.

Tous les champs sont requis, le champ email requière une adresse email valide, unique à l'utilisateur.

Ensuite je crée un tableau messages, ou je déclare les eventuels messages a retourné en cas de non-respect des conditions.

Je crée une première condition que si les conditions déclarais plus haut ne sont pas respectés alors on me retourne le message d'erreur.

Exemple :

```
{  
    "status": 500,  
    "error": true,  
    "message": {  
        "name": "Name is required",  
        "email": "Email required",  
        "phone_no": "Phone Number is required",  
        "password": "password is required"  
    },  
    "data": []  
}
```

Dans le cas ou l'utilisateur essaye de complété le formulaire en ne complétant aucune informations, ces messages d'erreurs lui sont retournés.

A l'inverse, si l'utilisateur remplit correctement le formulaire, alors ce dernier pourra s'inscrire dans la base de données.

```
if ($userModel->insert($data)) {  
  
    $response = [  
        'status' => 200,  
        "error" => false,  
        'messages' => 'Successfully, user has been registered',  
        'data' => []  
    ];  
} else {  
  
    $response = [  
        'status' => 500,  
        "error" => true,  
        'messages' => 'Failed to create user',  
        'data' => []  
    ];  
}  
}
```

J'utilise la fonction insert() pour insérer mes données dans la base de données.

Si cela se passe correctement alors je lui retourne un message pour l'informer qu'il est bien inscrit.

A l'inverse je lui retourne ses informations et lui informe que l'enregistrement n'a pas fonctionné.

Une fois l'utilisateur enregistré, nous allons effectué la connexion.

```

public function login()
{
    $rules = [
        "email" => "required|valid_email|min_length[6]",
        "password" => "required",
    ];

    $messages = [
        "email" => [
            "required" => "Email required",
            "valid_email" => "Email address is not in format"
        ],
        "password" => [
            "required" => "password is required"
        ],
    ];

    if (!$this->validate($rules, $messages)) {

        $response = [
            'status' => 500,
            'error' => true,
            'message' => $this->validator->getErrors(),
            'data' => []
        ];

        return $this->respondCreated($response);
    }
}

```

Premièrement je crée un tableau ou j'établis les conditions à respectés.

Deuxièmement un autre tableau ou j'établis les messages à retourner en cas de non-respect des conditions préalablement déclarés.

Si l'utilisateur essaye de se connecter sans son adresse e-mail et/ou son mot de passe alors, je lui retourne le message d'erreur correspondant.

Exemple :

```
{
    "status": 500,
    "error": true,
    "message": {
        "email": "Email required",
        "password": "password is required"
    },
    "data": []
}
```

```
else {
    $userModel = new UserModel();

    $userdata = $userModel->where("email", $this->request->getVar("email"))->first();

    if (!empty($userdata)) {

        if (password_verify($this->request->getVar("password"), $userdata['password'])) {

            $key = $this->getKey();

            $iat = time(); // current timestamp value
            $nbf = $iat + 10;
            $exp = $iat + 86400;

            $payload = array(
                "iss" => "The_claim",
                "aud" => "The_Aud",
                "iat" => $iat, // issued at
                "nbf" => $nbf, //not before in seconds
                "exp" => $exp, // expire time in seconds
                "data" => $userdata,
            );
        }

        $token = JWT::encode($payload, $key);

        $response = [
            'status' => 200,
            'error' => false,
            'messages' => 'User logged In successfully',
            'data' => [
                'token' => $token
            ]
        ];
        return $this->respondCreated($response);
    }
}
```

A l'inverse, je crée une condition que si les champs des inputs ne sont pas vides alors :

Je vérifie le password car il est hash dans la base de donnée

Je fais appel à ma fonction getKey

```
private function getKey()
{
    return "my_application_secret";
}
```

Ensuite je récupère l'heure qu'il est actuellement et ajoute 86400 secondes qui représente 24 heures. Cela correspond à la durée de validité du token de connexion.

Au sein de la variable payload qui contient toutes les informations, l'heure de création, la durée de validité et les informations de l'utilisateur.

Je crée donc mon token grâce à JWT ::encode

Puis retourne le token en réponse à la connexion afin de pouvoir récupérer les informations de l'utilisateur.

Concernant le JWT j'utilise la librairie JWT/Firebase.

```
        return $this->respondCreated($response);
} else {

    $response = [
        'status' => 500,
        'error' => true,
        'messages' => 'Incorrect details',
        'data' => []
    ];
    return $this->respondCreated($response);
}
else {
    $response = [
        'status' => 500,
        'error' => true,
        'messages' => 'User not found',
        'data' => []
    ];
    return $this->respondCreated($response);
}
```

Si les informations de connexion ne sont pas correctes, je retourne un message d'erreur. Si l'utilisateur n'est pas reconnu par son e-mail alors je lui retourne un message stipulant que aucun utilisateur n'a été trouvé.

Exemple :

```
{  
    "status": 500,  
    "error": true,  
    "messages": "User not found",  
    "data": []  
}
```

Si un des champs est manquant :

```
{  
    "status": 500,  
    "error": true,  
    "message": {  
        "password": "password is required"  
    },  
    "data": []  
}
```

Details :

```
public function details()
{
    $key = $this->getKey();
    $authHeader = $this->request->getHeader("Authorization");
    $authHeader = $authHeader->getValue();
    $token = $authHeader;

    try {
        $decoded = JWT::decode($token, $key, array("HS256"));

        if ($decoded) {

            $response = [
                'status' => 200,
                'error' => false,
                'messages' => 'User details',
                'data' => [
                    'profile' => $decoded
                ]
            ];
            return $this->respondCreated($response);
        }
    } catch (Exception $ex) {

        $response = [
            'status' => 401,
            'error' => true,
            'messages' => 'Access denied',
            'data' => []
        ];
        return $this->respondCreated($response);
    }
}
```

Au sein de cette fonction je récupère le token qui se trouve dans « Authorization » dans le header http

Je le decode grace à la fonction ::decode

Et je transmet les informations à l'utilisateur si les infos correspondent au token.

Update de données :

```
public function update($id = null)
{
    $rules = [
        "name" => "required",
        "email" => "required|valid_email|min_length[6]",
        "phone_no" => "required",
        "password" => "required",
    ];

    $messages = [
        "name" => [
            "required" => "Name is required"
        ],
        "email" => [
            "required" => "Email required",
            "valid_email" => "Email address is not in format"
        ],
        "phone_no" => [
            "required" => "Phone Number is required"
        ],
        "password" => [
            "required" => "password is required"
        ],
    ];

    $model = new UserModel();
    $data = $model->find($id);

    $data = $this->request->getRawInput();
    if (!$this->validate($rules, $messages)) {
```

Dans mon tableau rules, j'établis les conditions qui doivent être remplis lorsque l'utilisateur souhaitera compléter les champs.

Ensuite je récupère la valeur des inputs, si les conditions ne sont pas remplies je retourne un message d'erreur.

A l'inverse alors j'UPDATE les valeurs dans la base de données.

## Développement Front-End

Projet boutique en ligne



Pour réaliser le côté front-end de ce site projet j'ai utilisé le langage HTML5 CSS3 ainsi que JavaScript Vanilla (natif)

## Application type Desktop

Projet : Tic Tac Toe

Afin de réaliser ce projet j'ai utilisé le langage Python ainsi que sa librairie PyGame

Le but de l'application est de réaliser le fameux jeu « morpion ou tic tac toe en anglais »

Une nouvelle s'ouvre à nous lorsque nous exécutons la page.



```
for event in pygame.event.get():

    if event.type == pygame.QUIT:
        sys.exit()
    # ajouter l'événement qui correspond au clique droit
    if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN and pygame.mouse.get_pressed()[0]:

        # obtenir la position de la souris
        position = pygame.mouse.get_pos()
        #print(position)
        position_x ,position_y = position[0]//200 ,position[1]//200
        #print(self.position_x,self.position_y)

        # cond si le compteur est pair ou impair
        #print(self.compteur,self.compteur%2)
        if self.compteur % 2 == 0 :
            self.grille.fixer_la_valeur(position_x, position_y, self.player_X)

        else:
            self.grille.fixer_la_valeur(position_x, position_y, self.player_O)
        if self.grille.compteur_on:
            self.compteur += 1
            self.grille.compteur_on = False

        self.clicked = True

    if event.type == pygame.KEYDOWN:
        if event.key == pygame.K_RETURN:
            self.recommencer_le_jeu()
```

Ici nous ajoutons l'événement du clic droit. Nous obtenons la position de la souris afin de bien afficher le X ou le O au bon endroit de la fenêtre. Afin de savoir si c'est au joueur X ou O à jouer, j'instaure un compteur et compte le nombre de clique, si le clique est impair (3 par exemple alors ça sera le même signe que le premier à avoir jouer)

```
if len(liste_X) >= 3:
    for ligne, colonne in liste_X:
        liste_lignes_X.append(ligne)
        liste_colonnes_X.append(colonne)

    if liste_lignes_X.count(0) == 3 or liste_lignes_X.count(1) == 3 or liste_lignes_X.count(2) == 3:
        print('X WINS')

    if liste_colonnes_X.count(0) == 3 or liste_colonnes_X.count(1) == 3 or liste_colonnes_X.count(2) == 3:
        print('O WINS')

    if liste_lignes_X == liste_colonnes_X or liste_lignes_X == liste_colonnes_X[::-1]:
        print('X WINS')

if len(liste_O) >= 3:
```

Je compte les lignes et les colonnes, compare les résultats entre eux et affiche le X ou O vainqueur.

## Développer une application mobile

L'application est développée avec React Native et une intégration de Bootstrap pour la gestion du style de l'application.

A VENIR...

## Préparer et exécuter les plans de test d'une application

Afin de préparer mes plans de test, j'ai écrit plusieurs cas :

Cas	Attendu	Obtenu
Oublie de champ à l'enregistrement	Champ required	Champ required
Email invalide à l'inscription	Email adress is not in format	Email adress is not in format

Mes tests ont été réalisés en local via Postman

Postman sert à exécuter des appels HTTP directement depuis une interface graphique. Vous pourrez simplement choisir l'URL, la méthode HTTP (*le plus souvent GET, POST, PUT, PATCH et DELETE*), les *headers*, les *query params* et dans certains cas le *body* de la requête.