

# Documentation Technique

25 Janvier, 2021

## Sommaire:

Contexte du projet	2
Enjeux et objectifs	2
Projet	2
Importation du projet	4

## 1. Contexte du projet

Nous sommes dans un contexte de refonte graphique pour le site de l'auto-école Montlhéry située sur Narbonne. L'url correspondante est

<http://auto-ecole-montlhery.lookreflex.com>

### 1.1. Enjeux et objectifs

L'objectif du projet est de rendre le site de l'auto-école plus attractif pour la clientèle et son utilisation plus fonctionnelle.

### 1.2. Projet

# Auto-école MONTLHÉRY

8 rue ancienne porte de beziers

11100 Narbonne

Tél. : 04 68 32 49 49



## J'obtiens mon permis



**J'obtiens mon code**

Pour les personnes qui ont déjà obtenu leur permis de conduire

## 2. Importation du projet

Le web-service et le site web utilisent le gestionnaire de versions Git<sup>1</sup> et sont hébergés sur la

plateforme GitHub.

Localisation du projet : <https://github.com/Aurore-git/Montlhery>

## 3. Conventions de nommage

### 3.1. JavaScript clarté des noms (variable, fonction, etc ..)

```
1 public double [] solPol2(double a, double b, double c){
2
3 double tab[] = {};
4
5 double d = b * b - 4.0 * a * c;
6     if (d < 0.0) {
7         System.out.println("Pas de solutions reelles");
8     } else if (d > 0.0) {
9         return tab[(-b - Math.sqrt(d)) / (2.0 * a), (-b + Math.sqrt(d)) / (2.0 * a)];
10    } else {
11        Return tab[-b / (2.0 * a)];
12    }
13 }
```


java



```

1 public double [] solutionPolynomeDegre2(double coeffA, double coeffB, double coeffC){
2
3 double solutions[] = {};
4
5 double discriminantPolynome = coeffB * coeffB - 4.0 * coeffA * coeffC;
6     if (discriminantPolynome < 0.0) {
7         System.out.println("Pas de solutions reelles");
8     } else if (discriminantPolynome > 0.0) {
9         return solutions[(-coeffB - Math.sqrt(discriminantPolynome)) / (2.0 * coeffA), (-coeffB +
Math.sqrt(discriminantPolynome)) / (2.0 * coeffA)]];
10    } else {
11        Return solutions[-coeffB / (2.0 * coeffA)];
12    }
13 }

```



### 3.1.1. JavaScript usage exclusif du format **camel case**:

```

1 var blackCat = 'Un Chat Noir';
2
3 var newNumber = 'Un nouveaux nombre';
4
5 var weatherApiKey = "la key de l'api weather";

```

Un nom de variable Complet et simple à comprendre.

### 3.1.2. JavaScript Langue utilisée anglais

Exemple:

var firstName = "Jane";    et non    var prenom = "Jane";

Langue Anglaise pour une meilleure compréhension des variables par différentes équipes de développeurs.

### 3.2. CSS clarté des noms (id, class etc..)

```
5  #mc1 {  
6  height: 400px;  
7  }  
8  .cc2b {  
9  border: none;  
10 }
```



```
1  body {  
2  background-color: cadetblue;  
3  }  
4  
5  #main-carousel {  
6  height: 400px;  
7  }  
8  .custom-card {  
9  border: none;  
10 }
```



Des noms de classe ou d'id simple avec un sens dans leur définition.

### 3.2.1. Css usage exclusif du format **kebab case** (hyphen case):

```
8      .custom-card {  
9      border: none;  
10     }
```

Un nom de classe ou d'id Complet et simple à comprendre.

### 3.2.2. Css Langue utilisée anglais

Exemple:

.main-title{}                      et non                      .titre-principal{}

Langue Anglaise pour une meilleure compréhension des classes et id par différentes équipes de développeurs.

## 4. Serveur et Langages de programmation

### 4.1. APACHE ET PHP

Apache est un serveur HTTP, c'est un programme connecté à internet dont le rôle est d'attendre les requêtes des clients (les navigateurs web qui lui demandent des pages web via le protocole HTTP, d'où le nom de serveur HTTP), et d'y répondre.

PHP est un programme qui interprète des scripts, il fonctionne de la même manière que d'autres langages de script comme Python, Ruby ou PERL.

PHP est un langage de programmation (le langage utilisé par l'interpréteur PHP)

Apache et PHP fonctionnent généralement ensemble sur un serveur web, ils sont complémentaires.

#### 4.1.1. Version

Notre version d'apache sera la version: Server version: **Apache v2.4.41.**

Notre version de PHP sera la version: **PHP v7.4.3.**



## 4.2. HTML

HTML signifie "HyperText Markup Language". C'est un langage qui permet de composer des pages web. On parle de langage de balisage et non de langage de programmation, car le but du HTML est d'encadrer les différents éléments présents dans une page (images, titres, paragraphes ...) par des balises pour leur permettre d'être mis en forme secondairement (via une feuille de style) et pour leur donner du sens.

### 4.2.1. Version

Notre version d' HTML sera la version: **HTML v5.**

## 4.3. BOOTSTRAP

Bootstrap est un framework CSS, donc un ensemble de fichiers CSS et JavaScript qui contiennent des règles prédéfinies et qui définissent des composants.

De plus, Bootstrap utilise également des fichiers JavaScript et notamment des librairies JavaScript externes comme jQuery ou Popper pour définir des composants entiers comme des barres de navigation, des fenêtres modales, etc. qu'on va pouvoir également directement implémenter. ([www.pierre-giraud.com/bootstrap](http://www.pierre-giraud.com/bootstrap)).

### 4.3.1. Version

Notre version de Bootstrap sera la version: **Bootstrap v4.5.**

## 4.4. CSS

Les feuilles de styles (en anglais "Cascading Style Sheets", abrégé CSS) sont un langage qui permet de gérer la présentation d'une page Web. Avec CSS on peut par exemple définir un ensemble de règles stylistiques communes à toutes les pages d'un site internet.

### 4.4.1. Version

Notre version de CSS sera la version: **CSS 3**

## 5. Fonctionnalités

### 5.1. Flickity

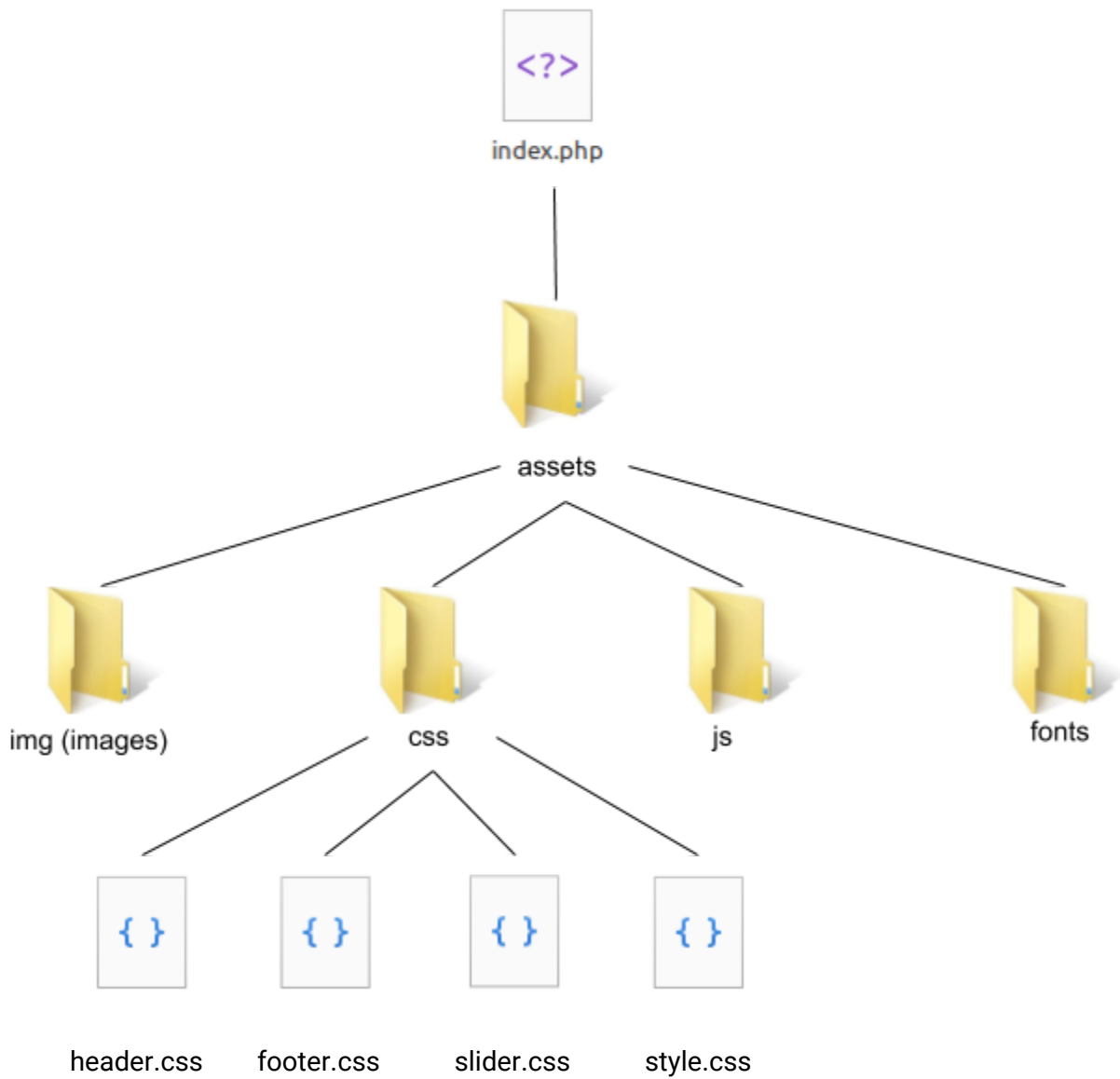
Flickity est une bibliothèque de curseurs JavaScript, construite par David DeSandro de Metafizzy Fame. Il est optimisé pour les gestes tactiles, les performances et inclut des éléments tels que l'animation basée sur la physique. " Touch, Responsive, Flickable, Carousel ".

#### 5.1.1. Version

Notre version de Flickity sera la version: **Flickity v2.2**

❖ Usage Non Commercial.

## 6. Arborescence des fichiers



## 7. TÂCHES ET RÉTROPLANNING

Mise en place d'outils d'organisation collaboratifs avec Trello et rétro-planning pour l'équipe composée de :

**Malochet Aurore, Hurion Clarisse, Kalkan Mikail et Murat Benjamin.**

### 7.1. Trello

Le lien vers le trello pour le projet de l'auto-école montlhéry est le suivant:

<https://trello.com/b/2KGsMoav/auto-ecole>

### 7.2. Planning

Le lien vers le planning pour le projet de l'auto-école montlhéry est le suivant:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BkS2-gbyequVVrk62PMGOAcYP5jONr7f4TsodOvMdbA/edit?usp=sharing>