



Projet .NET

Développement d'une application de générateur de Blogs

Hakim HASSAINE
Ilies Wassim BOUKTAYA
Mohamed Hichem LAOUAR
Youva DJELLAL

SOMMAIRE

Manuel d'utilisation
Présentation du projet
Présentation des fonctionnalités réalisées
Architecture du projet
Répartition du travail
Difficultés rencontrées
Etat d'avancement
Axe d'amélioration
Répartition du travail
Difficultés rencontrées

Manuel d'utilisation

git clone <URL>

Update-Database // on a fait des seeds qui permet d'insérer quelques blogs dans la base de données

Lancer le projet

Présentation du projet

Le travail réalisé durant ce projet était la conception d'un générateur de blogs. Le travail a été réalisé pour l'année universitaire 2022-2023 et par une équipe composée de 4 étudiants.

L'objectif de ce projet est de fournir une application permettant de générer des blogs avec des interactions avec des likes de et des commentaires pour les utilisateurs authentifiés. Une gestion des rôles a été mise en place concernant les utilisateurs avec :

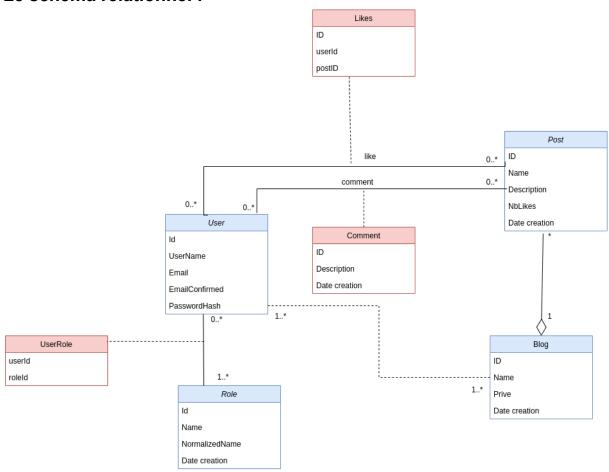
- ➤ Un rôle **utilisateur** qui permet juste de voir les blogs, les posts et les commentaires.
- Un rôle admin_blog qui ajoute des postes et a la possibilité de mettre ses blogs public ou privé que ces derniers ne seront seulement vus par les utilisateurs authentifiés.
- ➤ Un rôle **superviseur** qui monitore l'application, donc c'est lui qui crée le blog et qui l'assigne à un seul administrateur.

Les tâches de l'application sont les suivantes :

Intitulé	Acteur
Authentification	Superviseur, Admin, Utilisateur
Création d'un blog	Superviseur, Admin
Modification d'un blog	Superviseur, Admin
Suppression d'un blog	Superviseur, Admin

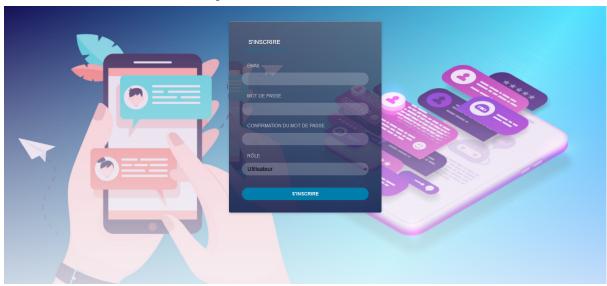
Assigner un blog à un admin	Superviseur
Changer un blog de privé à public ou l'inverse	Superviseur, Admin
Ajout de poste	Superviseur, Admin, Utilisateur (authentifié)
Modification de poste	Superviseur, Admin
Suppression de poste	Superviseur, Admin
Consulter un blog public	Superviseur, Admin, Utilisateur
Consulter un blog privé	Superviseur, Admin, Utilisateur (authentifié)
Commenter un poste	Superviseur, Admin, Utilisateur (authentifié)
Liker un poste	Superviseur, Admin, Utilisateur (authentifié)

Le schéma relationnel :



Présentation des fonctionnalités réalisées :

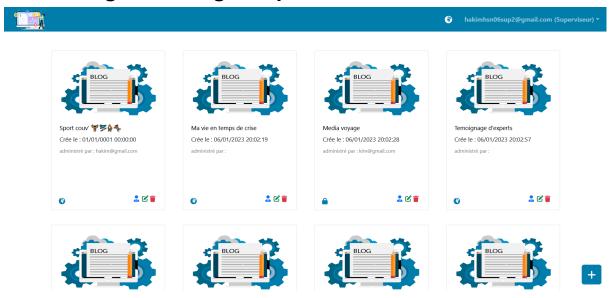
> Création des comptes avec différents rôles



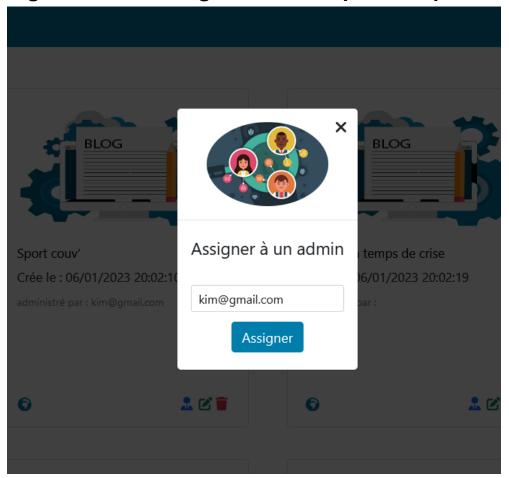
>> Login



> Affichage des blogs disponibles



> Assignation d'un blog à un Admin par le superviseur



➤ Ajout d'un blog



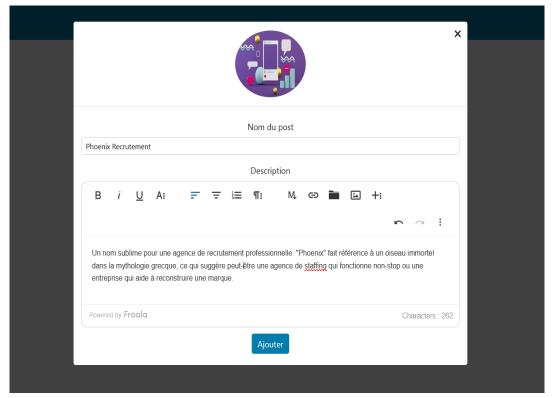
➤ Modification d'un blog



➤ Suppression d'un blog



> Ajout d'un post





> Possibilité de Liker un post



> Possibilité de commenter un post



>> Suppression d'un post



> Gestion des langues, Français et Anglais



Tableau de bord en français

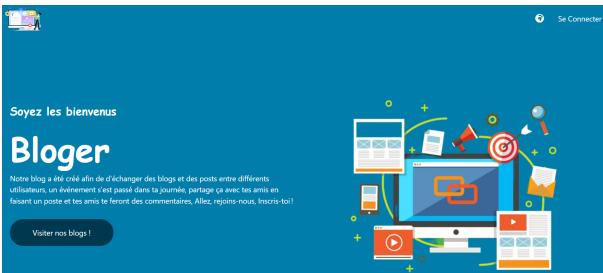
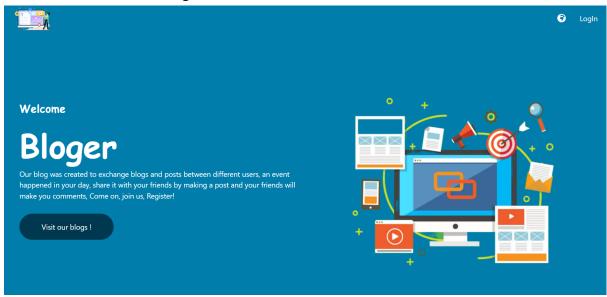
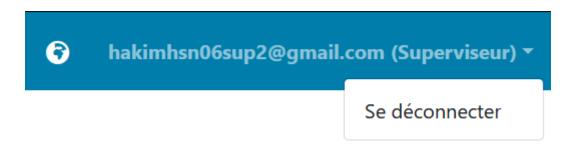


Tableau de bord en anglais



>> Logout



De plus... une bonne gestion de la responsivité <a>©





Architecture du projet

Controllers:

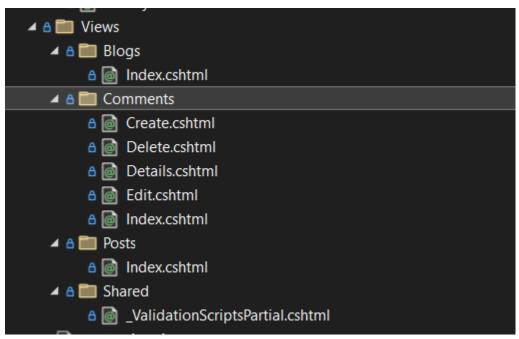
```
    △ A □ Controllers
    ▷ A C# BlogsController.cs
    ▷ A C# CommentsController.cs
    ▷ A C# PostsController.cs
```

Pour la gestion de l'interaction avec l'utilisateur, ils fonctionnent avec le modèle et, au final, sélectionnent une vue à afficher.

Fichiers de migration

qui permettent de mettre à jour le schéma de la base de données de façon incrémentale, en détectant et listant les modifications du modèle de données.

Vues



Pour la présentation du contenu via l'interface utilisateur

Entities

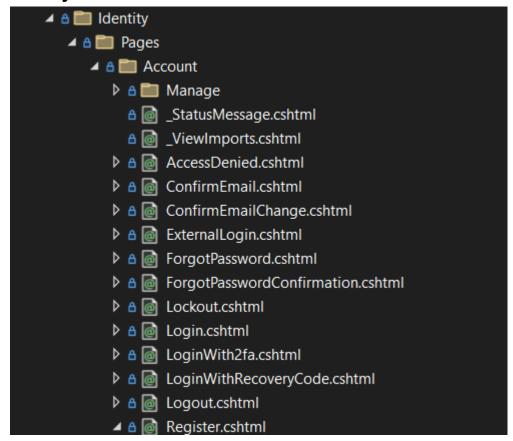
Les entités qui seront « mapper » à des tables en base de données pour en exploiter ses données, pour ce faire, nous avons utilisé **Entity Framework** qui est l'ORM (Object Relational Mapper) officiel de .NET.

Exemple de l'entité **Post**:

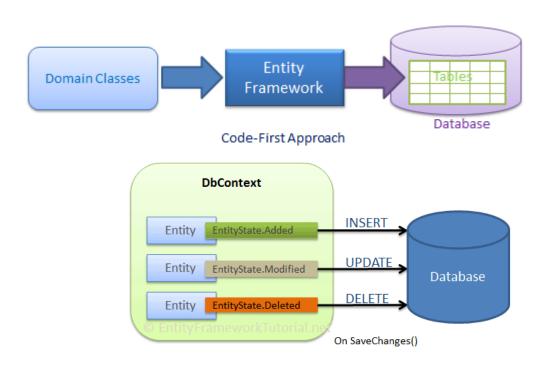
```
Imamespace AppDotNet.Entities
{
    10 références
    public class Post
    {
        13 références
        public int ID { get; set; }
        1 référence
        public string Name { get; set; }
        1 référence
        public string Description { get; set; }
        3 références
        public int NbLikes { get; set; }
        1 référence
        public DateTime CreatedTimestamp { get; set; }
        0 références
        public virtual ICollection<Comment> Comments { get; set; } = null!;
        0 références
        public virtual ICollection<Likes> Likes { get; set; } = null!;
        2 références
        public virtual Blog Blog { get; set; }

        1 référence
        public virtual User User { get; set; }
}
```

Identity



Qui est une API qui prend en charge les fonctionnalités d'authentification des utilisateurs, elle permet de gérer les utilisateurs, les mots de passe, les données de profil, les rôles, les revendications, les jetons, la confirmation par e-mail.



État d'avancement

nous estimons que nous avons répondu à l'intégralité des fonctionnalités demandées

Axe d'amélioration

Nous avons adoré ce projet, nous avons donné notre maximum afin de présenter un code correct et une interface agréable en si peu de temps. Nous avons pas mal d'idées d'améliorations comme :

- Association des blogs et posts à des images qu'on récupère depuis la base de données.
- Gestion de logs applicatifs
- Gérer la responsivité dans toutes les pages du blog
- Faire une demande au superviseur pour une suppression d'un blog.

Faute de temps, nous n'avons pas pu les implémenter.

Répartition du travail

Au début, on a fait une répartition des tâches sur chacun des membres du groupe, mais très vite, on a dû faire face à un problème matériel qu'on vous explique dans le prochain titre.

Pour mener à bien la réalisation du projet, on a organisé des réunions tous les jours sur google meet d'une durée de 4h à 6h, et on a avancé ensemble en même temps sur le projet.

À chaque étape du projet, deux personnes se chargent de la partie code et deux autres personnes cherchent des solutions pour la prochaine étape du projet pour prendre un peu d'avance et ne pas perdre du temps sur les parties déjà résolus.

Difficultés rencontrées

Difficultés	Solution
Configurer nos ordinateurs et avec la quantité de projets et de tps qu'on faisait à l'université et en dehors, on a dû installer plusieurs logiciels externes sur nos pcs et avec l'ajout des prérequis du projet de .net nos pcs n'arrivait plus à fonctionner correctement, ils sont devenus très lents, et donc impossible de travailler avec eux.	Pour faire face à ce problème, on a dû utiliser un ordinateur d'entreprise de l'un des membres du groupe. On a réussi à avoir qu'un seul ordinateur parce que deux des 4 membres du groupe avaient des ordinateurs bureau à l'entreprise et le troisième ne pouvait pas utiliser son ordinateur parce qu'il travaille sur une application critique à l'entreprise et il a interdiction d'utiliser son ordinateur pour des projets hors entreprise.
Tous les membres de l'équipe sont alternants, donc c'était difficile de trouver des créneaux pour les réunions.	Travaille principalement le soir avec des réunions de 4 à 6h et pendant les heures de tps de .NET.
Manque de temps et charge de travail dû au rapport tps à rendre, révision, examens, projets d'autres modules en parallèle et travail à l'entreprise.	Réalisation d'un planning pour prioriser et fixer les heures de travail sur le projet, sans pour autant négliger les autres modules.
Nouvelles technologies donc manque de compétences.	Monter en compétence sur les technologies.
Travail à distance.	Création d'un groupe discord pour communiquer sur l'avancement du projet et organisation des réunions google meet pour avancer sur le projet.

Conclusion

La réalisation de ce projet nous a permis d'approfondir nos connaissances acquises et de pratiquer ce que nous avons vu tout le long du semestre, et de bien comprendre la logique du framework DotNet. Ce travail nous a donné l'opportunité de toucher une partie de divers aspects du métier de développeur et de concepteur.