

Développement web : Kunu

CROCE BAPTISTE, JACQUELIN ANTHONY, MARZOOK CYRIL

Vendredi 14 juin 2019

Table des matières

I	Introduction	2
II	Présentation du projet	3
III	Choix technologique et design	4
IV	Description des pages	6
	IV.1 Accueil	6
	IV.2 Actualités	8
	IV.3 Calendrier	9
	IV.4 Boutique	10
	IV.5 Panier	11
	IV.6 Contact	12
	IV.7 Voyager	13
	IV.8 Mon compte	15
	IV.9 Tchat	17
V	Répartition des tâches	18
VI	Bilan et perspectives	19

I Introduction

Au cours de ce projet, nous avons dû mettre en place un site complet nommé Kunu.



Bienvenue sur Kunu.

Le principe de ce site ? Réunir tout ce qui peut être important/intéressant à savoir lorsque l'on s'intéresse au naturisme. Et ce, autant pour la partie interaction entre adeptes de ce mode de vie, qu'informations sur le sujet ou création/réservation de séjours. Afin de mener à bien ce projet, nous nous sommes grandement intéressé aux cahiers des charges fournis, mais plus précisément aux annexes, ainsi qu'au site déjà existant. Car pour retranscrire un site, qui reflète correctement ce que l'on veut, il faut d'abord comprendre les enjeux et la vision du demandeur. Ainsi nous avons décidé de réaliser un site assez épuré où la majorité des fonctionnalités se trouvent sur la page d'accueil, accessible depuis un bandeau de haut de page. Pour réaliser tout cela, nous avons donc utilisé plusieurs technologies, sur lesquelles on reviendra au moment où l'on parle de leurs utilisations, parmi elles on peut compter **Html**, **CSS**, **Js**, **PHP**, **DOM**, **AJAX** et **MYSQL**.

II Présentation du projet

Pour terminer ce projet, nous avons eu énormément de choses à mettre en place. Tout d'abord, le but premier du site Kunu est de mettre en avant le naturisme, et de créer un site où tout ce qui est nécessaire pour effectuer cela est possible. En effet, le site Kunu que nous avons réalisé permet de faire tout cela. Nous avons commencé à mettre en place un bloc " notre vision ", tiré du blog Kunukunu.org pour montrer dès l'accueil l'importance et l'intérêt de cette pratique. Une seconde fonctionnalité qui a été implémenté est l'actualité. En effet, on s'est rendu compte que trouver des actualités récentes sur le naturisme n'est pas chose aisée. Ici tout est au même endroit.

Pour les actualités sur le site, tout comme la vision, elles ont été récupérées sur le blog actuel de Kunu. Nous avons aussi implémenté un calendrier pour les événements à venir. Ensuite, le tchat est la partie qui nous a demandé le plus de temps, en effet on ne savait pas du tout comment mettre tout cela en place. Au final en combinant **AJAX** et **MYSQL** nous avons fini par faire quelque chose de pratique. Nous expliquerons plus en détail dans la partie réservée au tchat comment nous avons codé tout cela.

Il reste donc la partie voyage, divisée entre réservation et création de séjour. Ces deux parties n'ont pas été les plus compliquées à faire, excepté la map. La map lors de la réservation à en effet prit plus de temps que prévu. Un des soucis qui reste est que pour trouver un endroit sur la map, il faut que l'adresse, le pays ainsi que le code postal soit bon, sinon cela ne fonctionne pas. Puis la boutique, le dernier défi à surpasser. D'un côté la création de la boutique, de l'autre, l'ajout/suppression d'article.

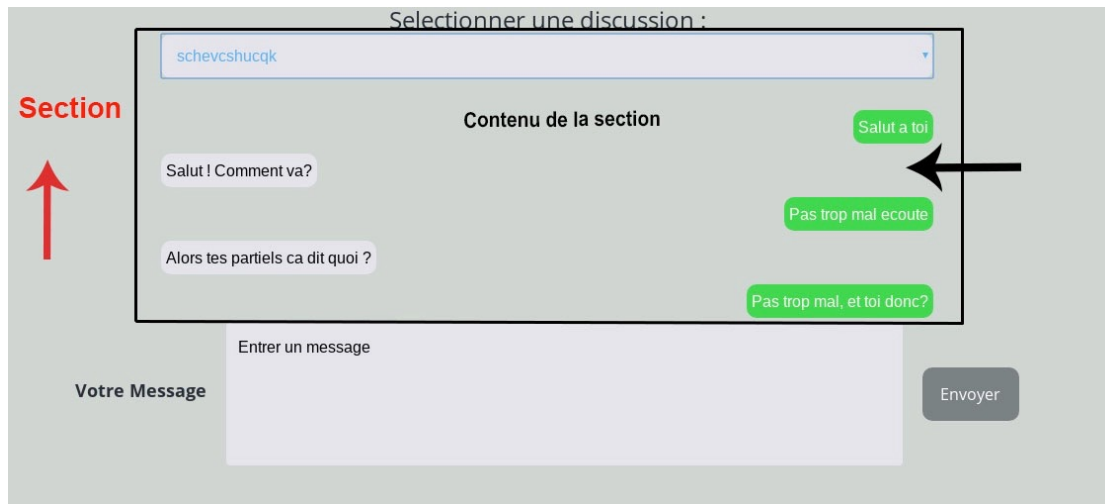
Nous avons donc fait les blocs suivants :

- Notre vision,
- Actualités,
- Calendrier,
- Tchat,
- Voyage,
- Boutique,
- Mes infos.

III Choix technologique et design

Concernant le Design du site, nous voulions faire un site épuré, efficace et entièrement responsive. Pour cela, il fallut positionner chaque section du site de la même manière. Chaque page du site est définie de la même manière, sauf pour le menu "réservation" où il fallut faire autrement. Chaque section du site est donc défini par une taille de 100vh et une largeur de 100%. En effet cela s'avère très pratique pour rendre le site responsive, car par défaut chaque section du site est définie en fonction de la largeur maximum de l'écran et selon la taille de l'écran. Cependant, rendre chaque section responsive, ne veut pas dire que le contenu de chaque section l'est. Tout d'abord il y a les contraintes de positionnement. Pour positionner chaque élément, nous avons choisis d'utiliser les FlexBox, plutôt que d'utiliser Bootstrap. Le travail n'est pas pour autant plus facile !

Après avoir appliqué un display : flex ; à chaque section contenant des éléments, nous pouvions aisément centrer et positionner tout ce que l'on voulait placer à l'intérieur.



Dans cet exemple, le contenu de la section se divise en 3 parties. La barre de discussion, la sous-section de texte à gauche et celle de droite. Tous 3, ayant un display : flex ;. A l'intérieur de chaque section, les éléments peuvent être positionnés verticalement ou horizontalement, selon ce que l'on souhaite, grâce à la propriété flex-direction : grid ou flex-direction : column. Les espacements entre chaque éléments sont gérés grâce aux margin, permettant de positionner chaque élément par rapport à son élément parent ou voisin.

Dans l'ensemble, c'est de cette manière que l'intégralité du site est géré pour le positionnement des éléments. Cependant il peut y avoir des petites variations de codes selon les pages concernant le positionnement, selon ce que nous avons besoin de faire.

Maintenant que chaque élément du contenu de la section était positionné, il fallait faire en sorte que sa taille s'adapte selon la taille de l'écran. Quoi de plus efficace et rapide que de faire agrandir ou rétrécir la taille des éléments selon la taille de l'écran, grâce à la mesure en vh. La notation vh (viewport height) définit la taille d'un élément en fonction de la taille de l'écran. Il existe aussi le vw (viewport width), homologue pour la largeur de l'écran, mais que nous utiliserons que très peu.

Concernant les couleurs du site, tout tourne autour de 2 couleurs principales, un bleu/noir présent dans beaucoup de nos éléments, comme la Navbar/ Footer/ Contact, mais aussi du blanc. Tout cela vient du choix de faire un site vraiment épuré/ efficace et fonctionnel. Bien-sûr, chacun de ces choix sont purement personnels et entièrement modifiables très rapidement.

IV Description des pages

IV.1 Accueil

Voici ci-dessous la page d'accueil, celle sur laquelle on arrive dès que l'on se connecte.




Bienvenue sur Kunu.

Sur cette page là, un simple message " Bienvenue sur Kunu " extrêmement épuré. C'est le point central du site, le haut de page nous permet l'accès à tout le nécessaire, malgré le fait que la plupart des fonctionnalités sont accessibles via un scroll down. Nous avons également soigné la version mobile : (page suivante)

Kunu.



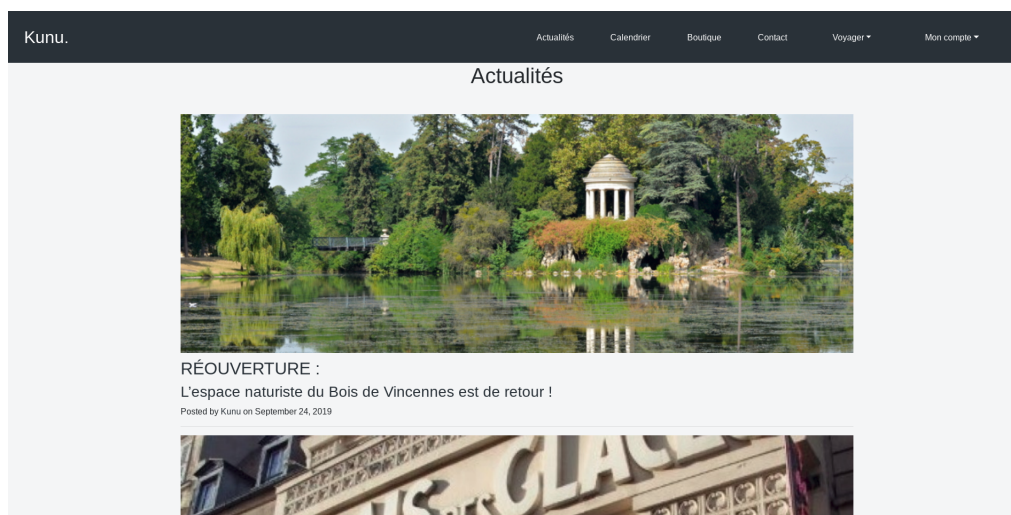
Bienvenue
sur Kunu.



Nous parlons plus tôt des fonctionnalités accessibles en parcourant la page, la première est le bloc "notre vision" où l'on peut retrouver notre point de vue sur le naturisme. Viennent ensuite les actualités.

IV.2 Actualités

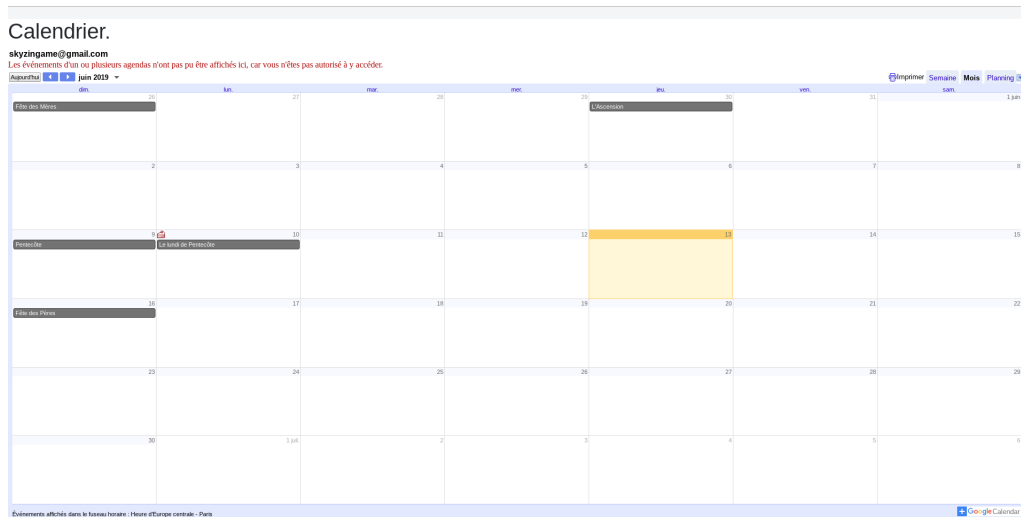
Pour cette partie là, nous avons décidé de remettre les actualités présentes sur le blog. Ainsi sur la page principale, on peut voir un titre, une photo et la date de l'actualité en question.



Il suffit ensuite de cliquer dessus pour avoir accès à la totalité de l'information.

IV.3 Calendrier

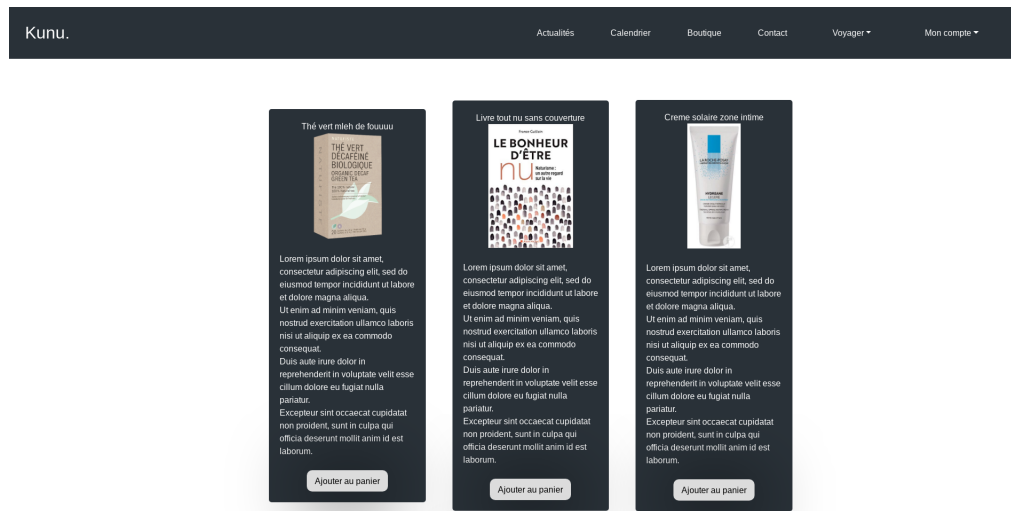
Afin de mettre en place un calendrier, nous avons choisi l'API de Google agenda.



Sur celle-ci , en enlevant les limites de droits pour chaque action, il est possible d'y ajouter des événements visibles pour la totalité des utilisateurs. Cela permet à tout le monde d'être au courant de ce qu'il se passe dans les jours à venir. Et donc d'avoir une communauté active.

IV.4 Boutique

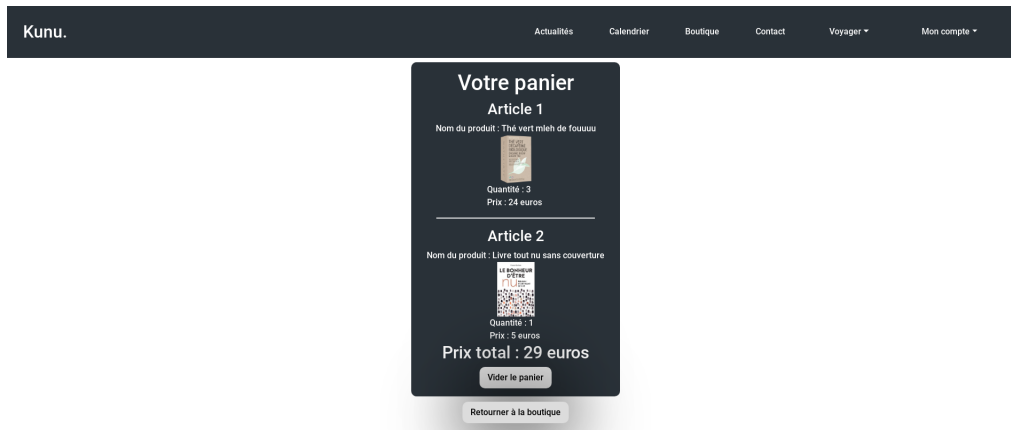
La boutique a été légèrement plus complexe à implémenter puisque nous avons besoin de la base de données afin de tout gérer. Donc, comme on peut le voir ci dessous :



Nous avons créé de faux articles, afin de pouvoir essayer de voir comment tout cela fonctionne. Pour cela, pas de page d'article à part, une page générale avec tout ce qu'il faut. Chaque article a son espace, avec le titre, l'image la description (dont le prix fait parti), et un bouton ajouter au panier. Il suffit de cliquer sur ce bouton pour actualiser la base de donnée, cela permet en effet de créer ou d'incrémenter la quantité d'un article pour l'utilisateur actuellement connecté. La suite se déroule dans le panier.

IV.5 Panier

La panier, de base est parfaitement vide. Lorsque l'on ajoute un article depuis la boutique, un cadre "Votre panier" se créé, et se remplit des articles choisis. Évidemment, ajouter deux fois le même article permet simplement d'augmenter la quantité de l'article et donc de ne pas avoir de doublons à l'affichage. Nous avons donc choisi de montrer ici, le nom de l'article, sa photo, sa quantité, et le prix adapté au nombre d'exemplaire voulu. Ainsi que le prix pour le total.



Ici, le thé coûte 8 euros, il y en a 3 donc 24 euros. Plus le livre a 5 euros, 29 prix total. Il y a également un bouton pour vider la totalité du panier, qui encore une fois met à jour la BDD, ainsi qu'un bouton pour retourner à la boutique.

IV.6 Contact

Cette page là, bien que simple à comprendre est importante, elle se situe tout en bas de la page d'accueil, et permet d'envoyer un avis, une recommandation aux personnes gérant le site, pour cela, juste un nom, prénom, pays, message à entrer.

Contactez Nous

Prénom

Nom

Pays

France

Sujet

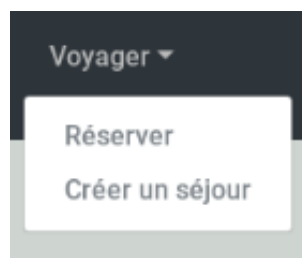
Envoyer

Tous droits réservés Kunu.

[Facebook](#)
[Twitter](#)
[Nous Contacter](#)
[FAQ](#)

IV.7 Voyager

Cette partie la est divisée en deux parties que voici :

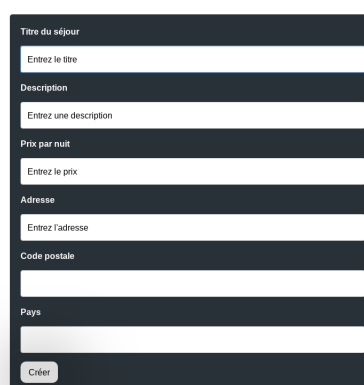


Créer un séjour

Tout d'abord la création de séjour, pour se faire, nous avons besoin simplement de ces informations :

- un titre de séjour,
- une description,
- un prix/personne/nuit,
- l'adresse complète.

Cette création de séjour est enregistrée dans une BDD, avec le nom de la personne qui a créé ce dernier.

Titre du séjour

Entrez le titre

Description

Entrez une description

Prix par nuit

Entrez le prix

Adresse

Entrez l'adresse

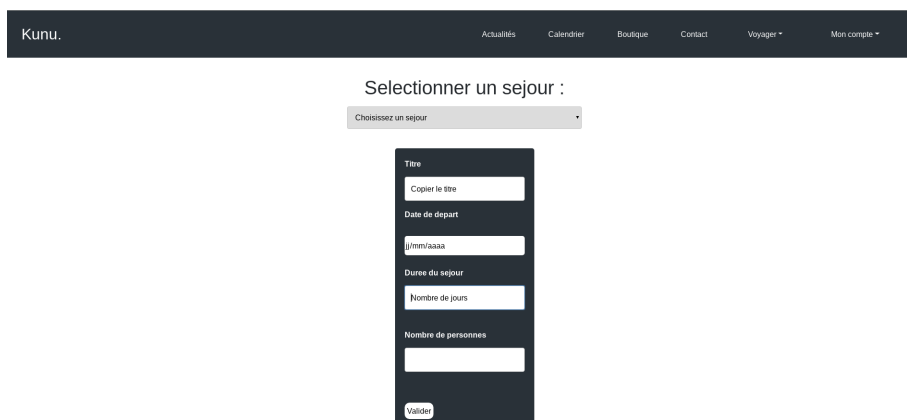
Code postale

Pays

Créer

Réserver un séjour

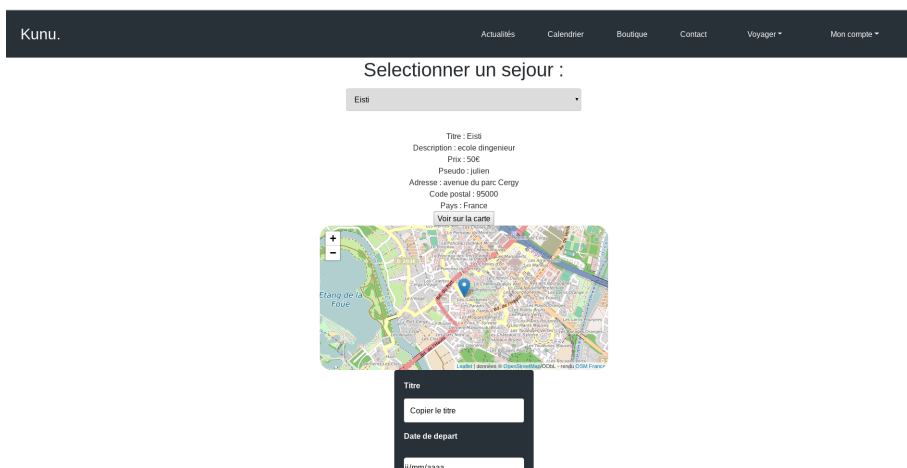
C'est ici que la réservation se fait comme montré ci-dessous cette page se divise en deux, la partie informative et la partie réservation.



The screenshot shows the Kunu website header with navigation links: Actualités, Calendrier, Boutique, Contact, Voyager *, and Mon compte *. Below the header, the text "Selectionner un séjour :" is followed by a dropdown menu labeled "Choisissez un séjour". Below this, a form is displayed with the following fields:

- Titre: Copier le titre
- Date de départ: j/jmm/aaaa
- Durée du séjour: Nombre de jours
- Nombre de personnes:
- Voir la carte

On arrive sur une page, où l'on a accès à tous les séjours disponibles sur une liste déroulante, une fois que l'on veut plus d'informations sur l'un d'entre eux, on le sélectionne dans cette même liste. Puis s'affichent toutes les informations relatives à ce séjour.



The screenshot shows the Kunu website header with navigation links: Actualités, Calendrier, Boutique, Contact, Voyager *, and Mon compte *. Below the header, the text "Selectionner un séjour :" is followed by a dropdown menu labeled "Eisti". Below this, the details of the selected stay are displayed:

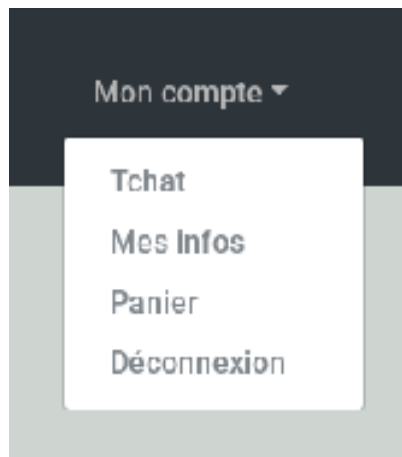
- Titre : Eisti
- Description : école d'ingénieur
- Prix : 50€
- Pseudo : Julien
- Adresse : avenue du parc Cergy
- Code postal : 95000
- Pays : France
- Voir la carte

Below the details, a map is shown with a location pin. Below the map, a form is displayed with the following fields:

- Titre: Copier le titre
- Date de départ: j/jmm/aaaa

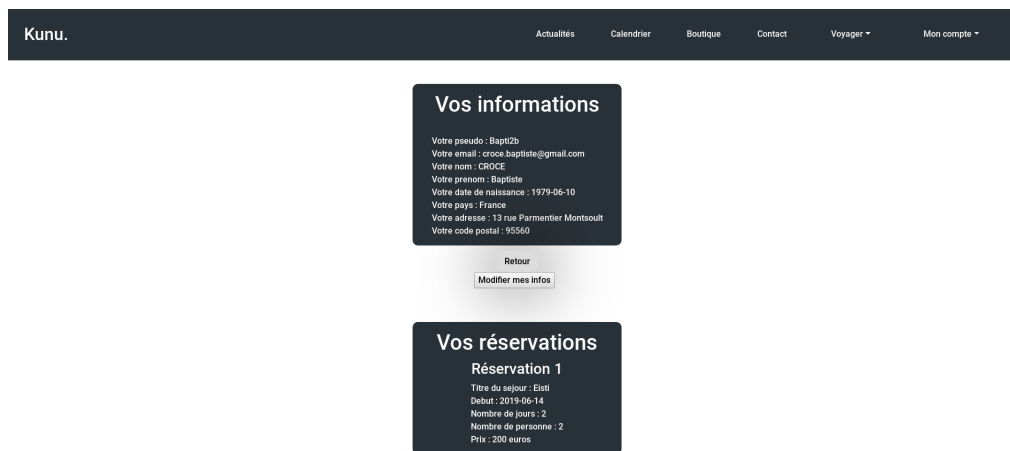
On peut ensuite décider de voir sur la map, où cela se situe. Pour que la map fonctionne correctement, il faut que l'adresse complète soit correcte, y compris le code postal, sinon cela peut poser problème. Le pseudo du créateur est également affiché, si jamais on a besoin d'informations supplémentaires. Dès que le choix est fait, il suffit d'écrire le titre du séjour, de rentrer la date de début, le temps et le nombre de personnes et la BDD sera mise à jour puis la réservation s'affichera dans "Mes informations".

IV.8 Mon compte



Voici donc les 4 parties différentes incluses dans "mon compte", le panier à déjà été décrit plus haut, et nous réservons une partie complète pour le tchat juste après en vu de sa complexité, ici nous parlerons donc de "mes infos", "vos séjours" et "vos réservations" ainsi que la déconnexion.

Mes infos



Le premier bloc est donc un résumé des informations concernant le compte connecté, évidemment ces infos sont modifiables via un bouton. Ensuite il y a deux blocs, séjours et réservations, identiques. Le premier résume les séjours que vous avez ajoutés sur le site, le second ceux que vous avez réservés, avec toutes les informations y compris le prix.

Les informations personnelles sont dans une table de la BDD, où le mot de passe, bien que changeable est crypté en md5, nous avons donc pas directement accès aux mot de passe des utilisateurs. (Dernière case de la photo ci-dessous)

Bapti2b	CROCE	Baptiste	croce.baptiste@gmail.com	1979-06-10	France	13 rue Parmentier Montsoul	95560	b2a5abfeef9e36964281a31e17b57c97
cyril	Marzook	Cyril	cyrilmarzook@gmail.com	2019-03-08	France	4 avenue du parc	95500	b2a5abfeef9e36964281a31e17b57c97
dadati	Dati	Rachida	rachidadati@gmail.com	1999-02-06	France	12 Avenue de la richesse	92200	e65598652bb4ecd645ca822817e2e1bf
JAKK	Jacquelin	Anthony	anthonyjacquelin@google.com	1999-04-02	France	4 rue du commerce	78650	ab4f63f9ac65152575886860dde480a1

Deconnexion

Le bouton déconnexion permet simplement de se déconnecter et revenir à la page de connexion, grâce au code suivant :

```
<?php
    session_start();
    session_destroy();
    header('Location: FrontHand/KunuDejaInscrit.php');

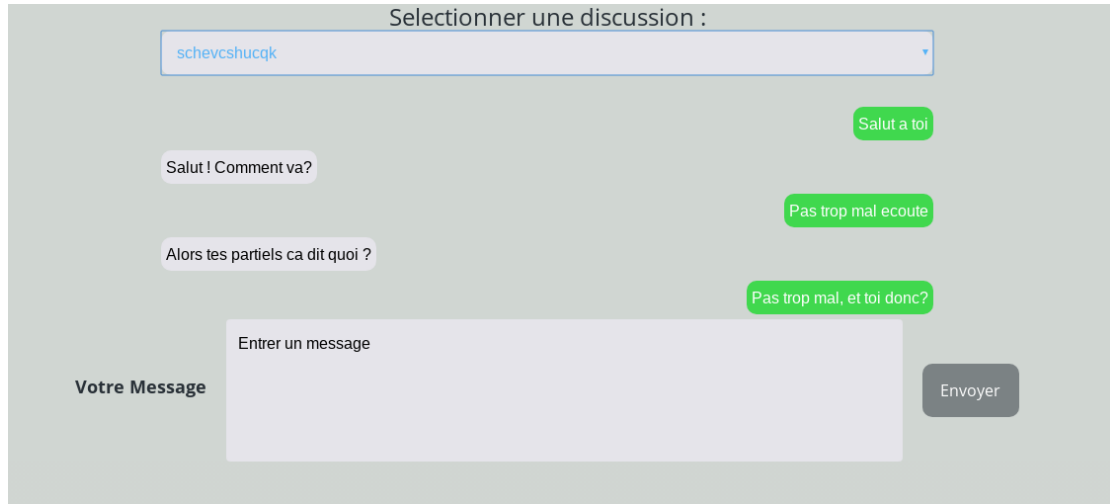
?>
```

Panel administrateur

De plus, nous avons mis en place un panel administrateur, pour que celui-ci puisse gérer toutes les données déposées sur le site. C'est-à-dire, qu'à l'aide de ce panel, on peut supprimer des messages ou des conversations, supprimer des utilisateurs, des réservations et même les séjours. Il peut aussi voir l'état des paniers des utilisateurs, leurs données (excepté leur mot de passe bien sûr) et donc de s'occuper de la maintenance en général.

IV.9 Tchat

La partie qui nous a prit le plus de temps, le tchat.



Le tchat est divisé en 3 parties, la première est une liste déroulante, où il suffit de choisir un interlocuteur, afin d'avoir accès à notre conversation avec celui-ci. Viens ensuite la partie discussion où l'on voit, nos messages ainsi que les siens, anciens comme nouveaux messages qui arrivent sans avoir besoin de recharger la page.

Puis la partie où l'on tape le message et l'envoi. Voici un résumé rapide des méthodes que nous avons utilisé. Une BDD avec la totalité des messages, qui englobe l'expéditeur, le destinataire, le message ainsi qu'un ID unique.

Chaque nouveau message est envoyé dans la BDD. L'affichage se fait en regardant les messages entre les deux personnes, puis nous affichons ceux de notre destinataire à gauche, les nôtres à droite. Tout cet affichage est effectué grâce à **AJAX**. L'ordre des messages suit l'ordre des ID de la BDD ainsi, les plus vieux se retrouvent en haut de l'écran et les récents en bas.

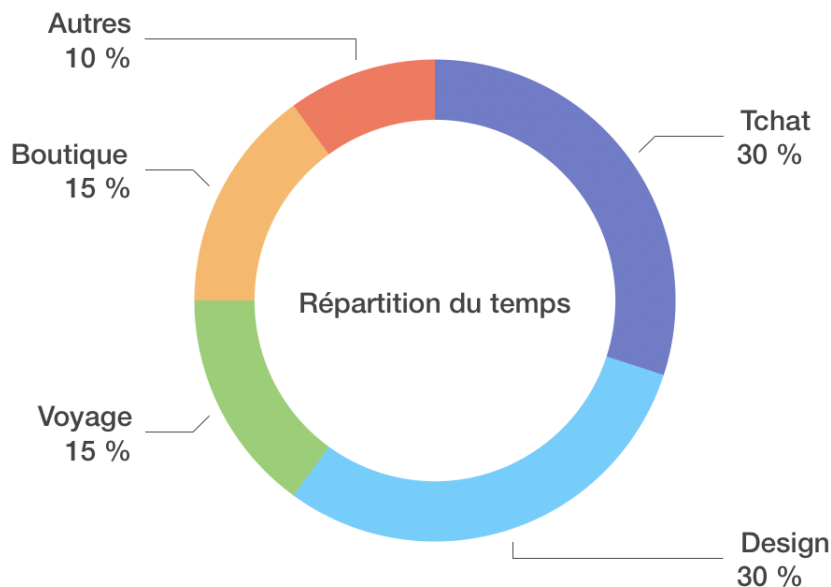
V Répartition des tâches

Au début du projet, nous voulions tous faire un peu de tout, sans forcément diviser le travail en fonction de nos préférences et en fonction du langage que l'on gère le mieux. On a ensuite rapidement constaté que cette méthode s'avérait trop longue et inefficace. De ce fait chacun a choisi la partie de code et le langage qu'il préférait. Anthony s'est donc occupé du design avec le **CSS** en utilisant les flexbox et en faisant tout de lui même à la main sans Bootstrap. Il s'est donc occupé du FrontEnd.

Quant à Baptiste et Cyril, ils se sont occupés du BackEnd ensemble. La partie de prédilection de Baptiste était le **SQL**, il s'occupait donc de la partie base de donnée. Cyril, s'occupait de l'**Ajax** pour que l'on puisse afficher les informations en temps réel notamment pour le Tchat et les réservations.

Ensuite, Cyril et Baptiste liaient tout cela ensemble en s'occupant du **PHP** et une fois terminé, envoyaient le tout à Anthony. Par la suite, la "magie" d'Anthony mettait en forme le tout. Nous avons donc travaillé en décalé et c'est à ce moment que notre rendement a atteint son paroxysme. De plus, notre utilisation de **Gitlab** nous a permis de conserver toutes les versions de notre site et de pouvoir travailler en même temps notamment avec les différentes branches que nous avons créées.

Finalement, voici un graphique montrant le temps que nous avons mis pour chaque étape de ce projet :



VI Bilan et perspectives

Pour résumer, au cours de ce projet nous avons réussi à faire fonctionner toutes les différentes pages demandées, et à réaliser un site entièrement fonctionnel. Ce projet fut bénéfique pour plusieurs points, tout d'abord et le plus important il nous a permis de nous familiariser avec les différents langages et outils que sont , le **Html**, **CSS**, **Js**, **PHP**, **DOM**, **AJAX** et **MYSQL**, et plus généralement avec l'esprit du développement web. La mise en place du module Tchat était également difficile à implémenter et à réaliser, tout comme l'utilisation de la BDD pour les créations de compte et autres gestion de données mais nous nous y sommes habitués et cela nous a procuré un très bon entraînement.

La répartition du travail a été très importante puisque le projet n'aurait jamais pu être fini sans, de plus nous pensons l'avoir répartie équitablement que ce soit au niveau de la difficulté et du temps. L'utilisation du Git a aussi été très utile, malgré le fait que nous l'utilisions déjà.

Finalement, nous avons implémenté toutes les pages de ce site pour que son développement à l'avenir soit le plus simple possible et prenne le moins de temps possible. Nous allons aussi sûrement présenter ce site dans notre "portefolio" pour le présenter lors de nos futures recherches de stages.

Nous tenons à remercier tout particulièrement Monsieur Bartholomew George, pour toute l'aide qu'il a pu nous fournir et pour toutes les réponses à nos questions.