



Rapport de stage

21/02/2022 AU 13/05/2022

Moktar TERKI
EASLILLE | 27 RUE JEAN BART 59000 LILLE

EAS Est Afrique Sport de Lille

Table des matières

Compétences couvertes	3
Le Résumé du projet.....	4
Le Résumé du projet (en anglais).....	5
Remerciements.....	6
Introduction	7
Présentation de l'association.....	8
Qui Sommes-nous ?	8
Ce que nous fesons.....	11
Notre éthique	12
Photos du stade et de l'association	13
Cahier des charges	14
Trello.....	16
Diagramme de GANTT	16
Git	17
Technologie utilisée (développement)	18
Spécifications fonctionnelles.....	21
Interface Visiteur	23
Interface Utilisateur	24
Interface Administrateur	26
Diagramme cas d'utilisation.....	27
MCD	29
MLD	29
SQL.....	30
Maquette.....	32
Diagramme de classes	33
RGPD	34
L'utilisation de cookies.....	35
Veille sécurité formulaire inscription.....	36
Spécifications techniques.....	38

EAS Est Afrique Sport de Lille

HTML	38
PHP	38
JS	42
CSHARP application bureau.....	48
JAVA	50
Recherche site anglophone.....	51
Problème rencontrer.....	51
Annexes Diagramme de flux	55
Veille technologique	57
La veille sécurité pour protéger votre S.I.....	57
Une veille délaissée par les pros	58
.....	59
.....	59
Déploiement de l'application.....	60
Accès au serveur :.....	60
Installation des fichiers :	60
Installation de la base de données :	61
Test de déploiement :.....	61
Conclusion stage	62
Conclusion formation.....	62
Glossaire	63

Compétences couvertes

- ✓ Maquetter une application.
- ✓ Concevoir 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 une base de données.
- ✓ Mettre en place une base de données.
- ✓ Développer des composants dans le langage d'une base de données.
- ✓ Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.
- ✓ Concevoir une application
- ✓ Développer des 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.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Le Résumé du projet

Est Afrique Sport de Lille (EAS Lille) a été créé le 28/12/2020.

Cette association régie par la loi du 01/07/1901 a pour objet de : Solidariser, construire et d'entraide communautaire, qui regroupent les membres de la diaspora d'Afrique de l'Est autour de la pratique sportive hebdomadaire.

L'association avait un besoin d'une application web pour permettre à ses membres de se connecter à distance et de suivre les actualités de l'association.

Durant ma période de stage j'ai travaillé pour une association : EAS Lille, qui regroupe des gens d'Afrique de l'Est et qui a la pratique du football comme pilier.

Cette application vous permettra de gérer les différents événements de EAS LILLE comme les sorties sportives, un fil d'actualité, la création de nouveaux membres, la création d'un chat entre abonnés, la gestion des dons, le paiement des cotisations, la publication des CV des membres.

L'association devait accomplir différentes tâches et connecter ses membres à distance, pour cela il fallait une application web.

J'ai donc conçu puis développé une application web qui sert notamment pour l'inscription des membres, la gestion des contributions au sein de l'association, communication entre les membres authentifiées via un chat, la publication de nouvelles sur les événements et service associatif.

A l'issue de la phase de conception, j'ai choisi d'utiliser les technologies suivantes :

PHP/JS utilisé pour exécuter des requêtes sur la base de données, base de données MySQL pour stockage d'informations, C-Sharp pour l'application de bureau.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Le Résumé du projet (en anglais)

Est Afrique Sport de Lille (EAS Lille) was created on 28/12/2020 This Association governed by the law of 01/07/1901 aims to: Solidarize, build inter-community mutual aid, bring together members of the East African diaspora around the practice sports weekly.

During my internship period I worked for an association: EAS Lille, which brings together people from East Africa and which has the practice of football as a pillar.

This application will allow you to manage the various EAS Lille events such as sports outings a news feed, the creation of new members, the creation of a chat between subscribers, the management of monthly contributions (online or cash), the publication of CVs of members.

The association needed to perform different tasks and connect its members remotely, for that it needed a web application.

I therefore designed and then developed a web application which is used in particular for the registration of members, the management of contributions within the association, communication between members authenticated through a chat, the publication of news on events and association services.

At the end of the design phase, I chose to use the following technologies PHP/JS used for executing requests on the database, MySQL database for storing information, C-Sharp for desktop application.

Remerciements

Avant de commencer le développement de cette première expérience professionnelle, il me paraît naturelle de commencer par remercier les personnes qui m'ont permis d'effectuer ce travail ainsi que ceux qui m'ont permis d'en faire un moment agréable et profitable.

Je tiens à remercier le conseil régional pour m'avoir financé cette formation ainsi que l'Afpa pour sa qualité de formation.

Je tiens à remercier ma formatrice Martine POIX de m'avoir accepté dans cette formation et de n'avoir cessé de m'encourager pendant la toute sa durée ainsi que pour sa générosité et son professionnalisme en matière de formation.

Cela m'a offert la possibilité de découvrir plus en profondeur ce métier qui me plaît beaucoup et ainsi de vivre cette expérience professionnelle.

Je tiens à remercier aussi mes collègues de formation pour leur sympathie et gentillesse ainsi aux conseils qu'ils ont pu me prodiguer au cours de cette formation.

Merci !

EAS Est Afrique Sport de Lille

Introduction

Suite à notre formation théorique de Concepteur développeur d'application, nous avons dû poursuivre notre enseignement en condition réelle en entreprise durant une période de 12 semaines de stages.

J'ai choisi d'effectuer mon stage auprès de l'associations EAS Lille qui est une association sportive nouvellement créer et ne possédant pas de site internet. Les raisons qui m'ont poussé à choisir EAS Lille fut l'attractivité du projet avec la mise en place d'un site web qui devaient allier ergonomie de l'interface, expérience utilisateur et besoins fonctionnels ainsi qu'une application bureau facilitant le travail de l'administrateur. J'avais aussi la conviction que j'allais évoluer dans un environnement de travail propice au développement de mes compétences.

Ce stage plus qu'enrichissant m'a permis de voir toutes les étapes d'un projet (analyse, conception, développement) au-delà d'enrichir mes connaissances en développement, ce stage m'a permis d'accroître mon sens du travail en équipe.

Je tiens à remercier Mr MBAVU (président de l'association) de m'avoir confié ce projet ainsi que Mr BUYOYA le secrétaire de EAS Lille (mon tuteur).

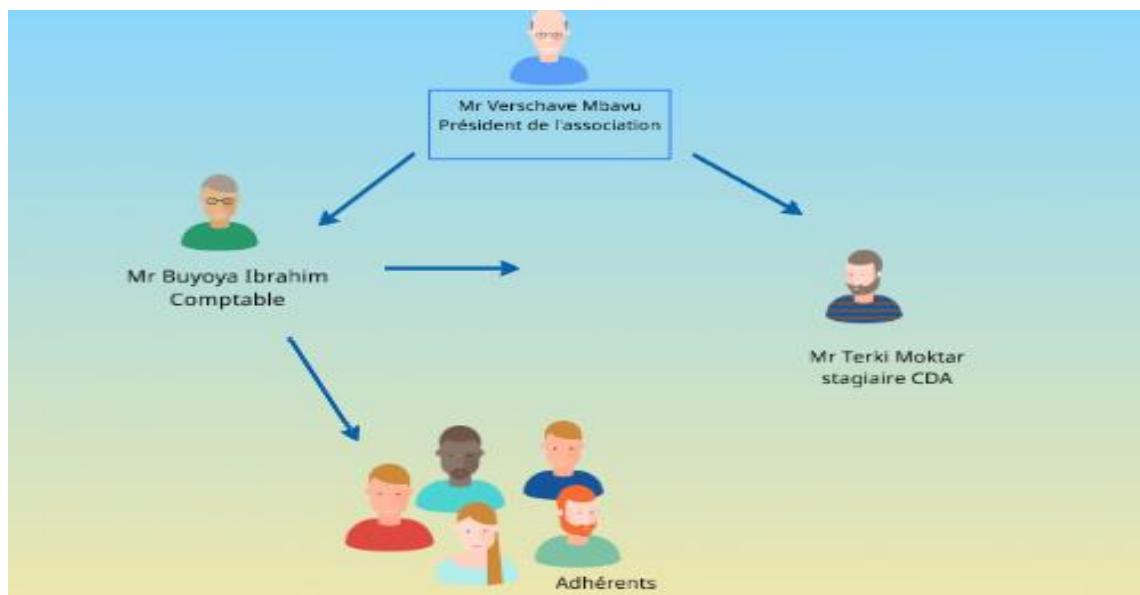
EAS Est Afrique Sport de Lille

Présentation de l'association

Qui Sommes-nous ?

Est Afrique Sport de Lille a été créé le 28/12/2020 Cette association régit par la loi du 01/07/1901 a pour but : Solidariser, nouer l'entraide intercommunautaire, rassembler les membres de la diaspora est africaine autour de la pratique hebdomadaire du sport.

Mr MBAVU est le président de l'association et Mr BUYOYA a été mon tuteur de stage.



EAS Est Afrique Sport de Lille

L'association organise des évènements pour partager et promouvoir les cultures et mœurs Est africaines (évènement sportif, exposition, concert, etc...).

Elle soutient l'émergence des projets visant la création d'activités locales et d'emplois dans les pays de l'Afrique.

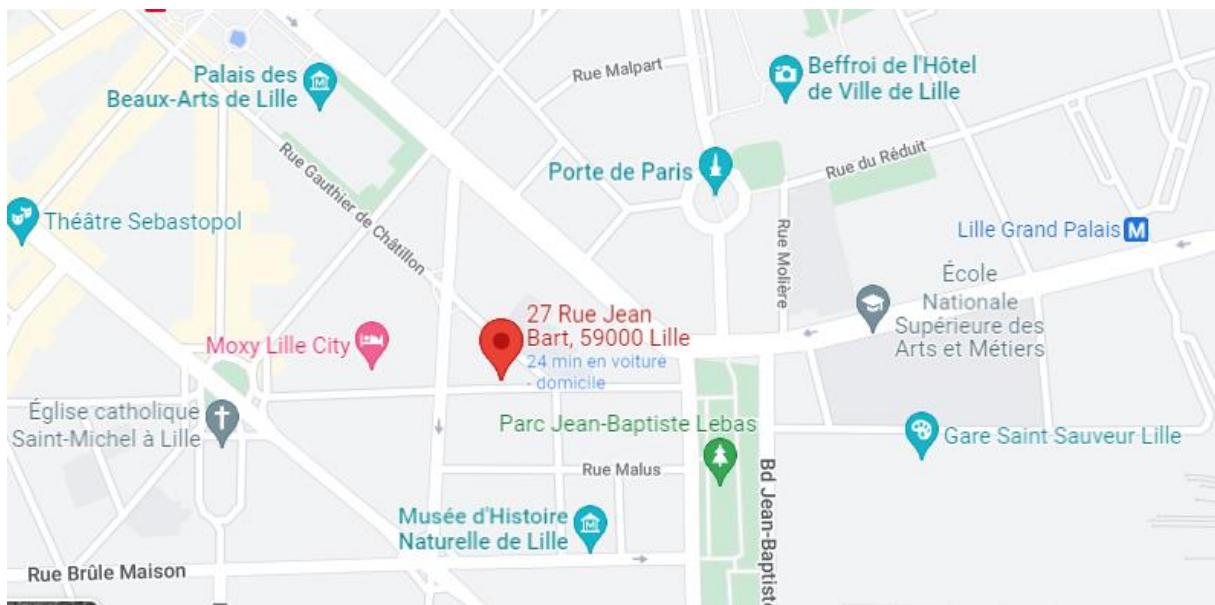
Elle facilite l'intégration des membres de la communauté africaine dans la région lilloise.

Pour faire partie de cette association, il faut adhérer et s'acquitter de la cotisation annuelle.

Les mineurs peuvent adhérer à l'association sous réserve d'un accord de leurs parents ou tuteurs légaux. Ils sont membres à part entière de l'association.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Le siège social est fixe à la maison des associations au 27, rue jean Bart 59000 Lille.



Les ressources de l'associations comprennent les dons, les subventions, cotisations annuelles, les recettes des ventes de prestations, en relation avec les activités de l'association.

Ce que nous fesons

Le but de notre structure s'inscrit dans un cadre de dialogue, d'échanges et de dynamisme dans la synergie d'action. Les Principales activités de l'Association des étudiants africains du Nord Pas de Calais.

1- Créer un lien de solidarité entre les étudiants ;

2- Mise en place d'une structure d'information et d'accueil des nouveaux étudiants ;

3- Mise en place des cours de tutorats pour les étudiants en difficulté ;

4- Organisation des manifestations sportives, culturelles et artistiques ;

5- Mise en place d'un fond d'aide et de solidarité ;

6- Coopération avec les autres associations.

Notre objectif, contribué à l'épanouissement de nos membres par un engagement commun qui fait un succès général.

Notre éthique

Travail

Nous réalisons nos ambitions par le travail, à travers lui nous façonnons notre environnement en l'imprimant notre idéal. C'est un levier important par lequel nos chances se multiplient et nos rêves se concrétisent. Nous œuvrons permanent pour cultiver l'amour du travail bien accompli.

Solidarité

Nous estimons que Tout groupe humain prend sa richesse dans la communication, l'entraide et la solidarité visant à un but commun : l'épanouissement de chacun dans le respect des différences. Nous enseignons à chacun de nos membres, la compréhension entre les humains qui est la condition et le garant de la solidarité intellectuelle et morale.

Transparence

Notre credo réside dans notre capacité de gestion en toute sincérité. L'opacité sous toutes ses formes est bannie de notre mode de gestion. Nous estimons que notre intégrité, notre probité morale et notre crédibilité y dépendent tant pour nos élus que pour nos collaborateurs. S'investir pour plus de transparence est de mise au sein de notre association en général et du bureau exécutif en particulier. Le laxisme est notre ennemi commun pour toujours réussir ce pari.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Photos du stade et de l'association



EAS Est Afrique Sport de Lille

Cahier des charges

Introduction :

Projet de réalisation d'un site web. L'application aura une interface visuelle, facilement compréhensible et intuitive. Cette application permettra de gérer les différents évènements de EAS Lille tels que les sorties sportives, un fil d'actualité, la création des nouveaux membres, la création d'un tchat entre abonnés, la gestion des cotisations mensuels (en ligne ou espèce), la publication de cv des adhérents. Un aspect de connexion permet une interaction différente avec l'application suivant un rôle donné.

1. Structure de l'application

L'application aura une partie stockage de données via base de données dans un but de pérenniser les données et influer sur les fonctionnalités.

- Un résumé mensuel de l'état des cotisations.
- Historique de tous les paiements par adhérent.
- Un fil d'actualité contenant des images et des vidéos.
- Une possibilité de faire des dons à l'association.
- Une messagerie instantanée réservée aux adhérents

2. Une interface visuelle facilement accessible

- a. Un page d'accueil permettant de sélectionner directement le service désiré (cotisations, rencontre sportive, tchat, fil du jour, info sur l'association).
- b. Une interface interactive permettant d'avoir les infos du jour ainsi que plusieurs informations essentielles sur l'association.
- c. Un accès administrateur permettant de modifier, d'ajouter ou d'effacer des informations, des utilisateurs, de programmer des événements (back office).
- d. Une interface de connexion et d'inscription permettant soit de se connecter à l'application, soit de s'inscrire. Deux profils pourront interagir avec l'application, les utilisateurs ainsi que les administrateurs.
- e. Le fil d'actualité publie les événements de l'association en temps réel avec la page Facebook de EAS Lille.
- f. Une charte graphique ayant un code couleur (orange #ffa500, vert #008000, noir #000000) reprenant les couleurs du logo de l'association. Un système de cartes permettant l'accès à tous les thèmes du menu.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Trello

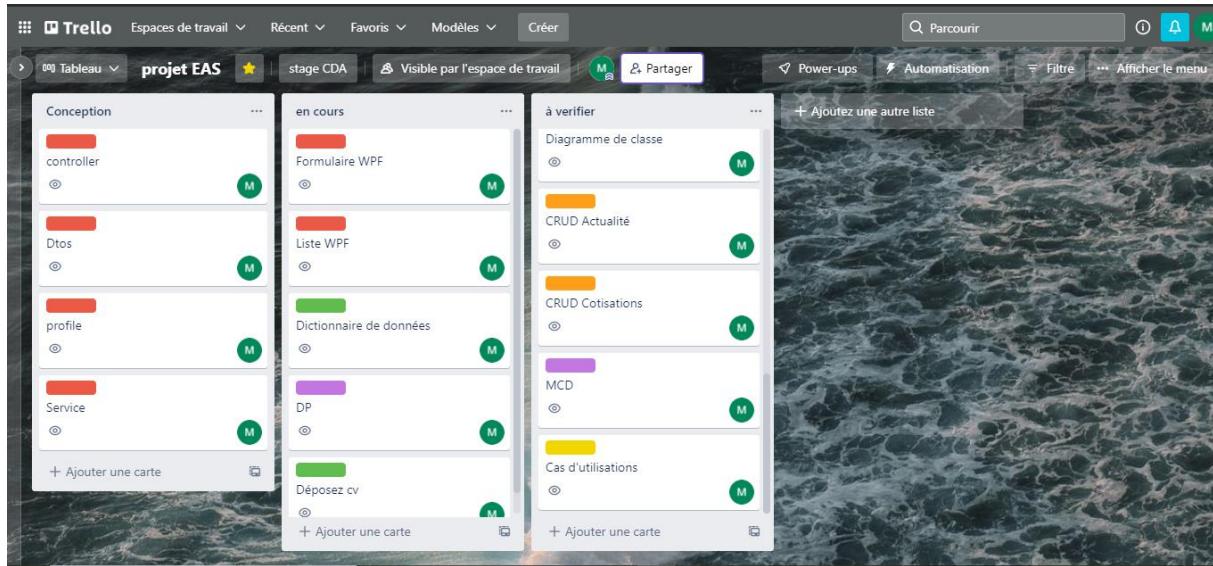


Diagramme de GANTT

The Gantt chart displays the following tasks:

- Q1 2022:
 - Cahier des charges
 - diagramme de classe
 - diagramme de flux
 - Crud tables EASLille
 - base de données
 - cas d'utilisation
 - mcd looping
 - html /css
 - csharp liste
- Q2 2022:
 - csharp formulaire
 - setup EASL
 - class library EASLille
 - controllers
 - profiles/dtos/service

Timeline: fevr. 21 - avr. 30 (69 jours)

EAS Est Afrique Sport de Lille

Git

The screenshot shows a GitHub repository page for the user 'mok59100' with the repository name 'stage'. The repository is public. The main tab is 'Code'. The file structure under 'stage/ApplicationWeb/' is as follows:

- ..
- DOC v3 22 hours ago
- EASLille v3 22 hours ago
- README.md v3 22 hours ago
- formulaire.html v3 22 hours ago
- send.php v3 22 hours ago
- text.php v3 22 hours ago

The 'README.md' file content is:

```
stage
```



© 2022 GitHub, Inc.

Terms

Privacy

Security

Status

Docs

Contact GitHub

Pricing

API

Training

Blog

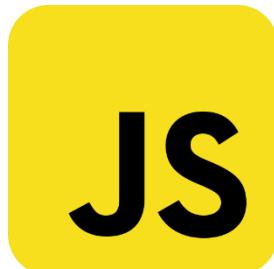
About

Technologie utilisée (développement)



Visual Studio Code est un éditeur de code qui est disponible sur Windows, MacOs et Linux. Il est fourni avec un support pour JavaScript, type Script ou Node.js. On a la possibilité de télécharger des extensions pour tout type de langage (c++, c#, Java, Python, PHP, etc..).

Javascript souvent abrégé JS est un langage de programmation qui est conforme à la spécification ECMAScript. Il s'agit d'un standard concernant les langages de programmation de type script. Javascript est souvent utilisé sur les pages web afin de les rendre plus vivantes.



PHP signifiant HyperText Préprocesseur est un langage open source s'exécutant côté serveur ainsi que le HTML qui sera envoyé au client, de ce fait il permet de produire des pages web dynamique

J'utilise la plateforme de développement WampServer qui me permet de faire fonctionner mes scripts PHP en local grâce au serveur Apache. Pour fonctionner WAMP a donc besoin d'un système d'exploitation (Windows), d'un serveur Apache, d'un système de gestion de base de données (MySQL) et enfin d'un langage de script (PHP)



EAS Est Afrique Sport de Lille



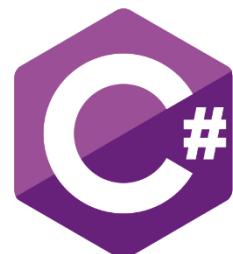
AJAX Signifie Asynchronous Javascript and XML.
Il ne s'agit pas d'un langage ou d'une technologie en soi mais d'un ensemble de technologies qui permettent la mise à jour d'un contenu ciblé d'une page web de manière rapide et sans charger l'intégralité de la page.

phpMyAdmin (PMA) est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL et Maria DB, réalisée principalement en PHP. Il s'agit de l'une des plus célèbres interfaces pour gérer une base de données MySQL sur un serveur PHP.



Trello c'est un moyen visuel d'organiser ce que l'on veut avec qui on veut. Ici pour l'entreprise il permet de définir les tâches de chacun

C# (*C Sharp*) est un langage de programmation orientée objet, commercialisé par Microsoft depuis 2002³ et destiné à développer sur la plateforme Microsoft .NET. Il est dérivé du C++ et très proche du Java dont il reprend la syntaxe générale ainsi que les concepts, y ajoutant des notions telles que la surcharge des opérateurs, les indexeurs et les délégués. Il est utilisé notamment pour développer des applications web sur la plateforme ASP.NET.



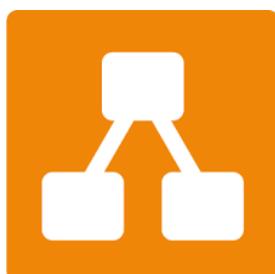
EAS Est Afrique Sport de Lille

Java est un langage de programmation et une plate-forme informatique créée par Sun Microsystems. Utilisé par 9 millions de développeurs dans le monde, ce langage est nécessaire pour le fonctionnement de beaucoup d'applications et de sites Web. Il est la base de la plupart des applications en réseau : des jeux, des téléphones portables à Internet, du contenu web et des logiciels entreprises.



Looping est un logiciel de modélisation conceptuelle de données qui vous permet d'organiser et de structurer vos données en diagrammes et représentations graphiques ordonnées. Looping vous permet notamment de modéliser des entités et des associations, de générer des diagrammes de classes UML.

Android Studio un environnement de développement pour développer des applications mobiles Android. Il est basé sur IntelliJ IDEA et utilise le moteur de production Gradle. Il peut être téléchargé sous les systèmes d'exploitation Windows, macOS, Chrome OS et Linux.



Drawio est un logiciel de dessin graphique multiplateforme gratuit et open source développé en HTML5 et JavaScript. Son interface peut être utilisée pour créer des diagrammes tels que des organigrammes, des structures filaires, des diagrammes UML, des organigrammes et des diagrammes de réseau.

Spécifications fonctionnelles

Introduction :

Application d'une association sportive accessible sur le web (application web), desktop (accessible sur le pc de l'utilisateur sans connexion internet).

L'application aura pour but une connexion sécurisée à son compte utilisateur ainsi que visualiser les cotisations de EAS Lille, chater depuis l'application, créer des actualités, les animer et/ou y participer.

1. Espace connexion

L'application sera pourvue d'un espace connexion permettant d'entrer dans l'application suivant un rôle donné. La connexion se fait à l'aide d'une adresse mail et d'un mot de passe.

2. Espace Inscription

L'application permettra une inscription, cette inscription demandera de nombreuses informations :

- Nom
- Prénom
- Adresse Mail
- Mot de passe
- Confirmation du mot de passe

L'inscription sera validée par l'administrateur. La personne contact l'association par le biais du formulaire disponible sur le site.

EAS Est Afrique Sport de Lille

3. Une application moderne et accessible

Interface facile d'utilisation et de compréhension un design moderne

4. Don

Un don peut être fait par tous les membres (visiteurs ou utilisateurs) sans être forcément inscrit en tant qu'utilisateur. Les informations demandées seront son nom, prénom, libellé du don ainsi que le montant.

5. Cotisation

Elle est obligatoire pour tous les membres de l'association sauf dans le cas des personnes en difficultés (situation Professionnelle) ou celle-ci ne sera pas redevable avec l'accord de la direction au cas par cas. Ils auront accès à toutes les fonctions de l'application en tant qu'utilisateur.

6. Adhésion

Celle-ci permet le suivi de tous les utilisateurs en admettant qu'un utilisateur s'abonne pendant une période et quitte l'association avant de revenir à celle-ci. Pendant cette période d'intermittence les données de l'utilisateur seront gardées en base de données.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Interface Visiteur

1. Accueil

Visibilité de toutes les infos de l'association avec les différents services, faire un don, voir les activités sportives ainsi que les actualités.

2. Nos services

Outil permettant de proposer tous les services de l'associations, celle-ci sera disponible sans être connecté grâce à un compte utilisateur. Il pourra néanmoins voir les photos et vidéos de l'association.

3. Soutenir

Le visiteur aura la possibilité de faire un don sans connexion préalable, par contre au moment de faire son don on demandera au visiteur des informations tel que (nom, prénom, montant, libellé du don).

4. Actualité

On trouvera toutes les actualités de l'association ainsi que le fil d'actualité Facebook. Il pourra voir les différents évènements en cours.

5. Activité sportive

On trouvera toutes les actualités sportives de l'association. Il pourra voir les différents évènements sportifs ainsi que les résultats.

6. Inscription

Le visiteur aura la possibilité de remplir un formulaire d'inscription. Il devra remplir des informations tel que (nom, prénom, email, mot de passe, situation professionnelle, numéro de téléphone) il aura à sa disposition la possibilité de laisser un message pour expliquer sa situation. L'accord de son inscription se fera par retour de message par l'administrateur.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Interface Utilisateur

1. Accueil

Visibilité de toutes les infos de l'association avec les différents services, faire un don, voir les activités sportives ainsi que les actualités.

2. Nos services

Outil permettant de proposer tous les services de l'associations, voir les photos et vidéos de l'association.

3. Soutenir

Le visiteur aura la possibilité de faire un don sans connexion préalable, cependant au moment de faire son don on demandera au visiteur des informations tel que (nom, prénom, montant, libellé du don).

4. Actualité

On trouvera toutes les actualités de l'association ainsi que le fil d'actualité Facebook. Il pourra voir les différents évènements en cours.

5. Activité sportive

On trouvera toutes les actualités sportives de l'association. Il pourra voir les différents évènements sportifs ainsi que les résultats

EAS Est Afrique Sport de Lille

6. Cotisation

Il pourra payer ses cotisations en direct et voir le résumé de toute ses cotisations

7. Chatter

L'utilisateur pourra envoyer des messages en direct et en recevoir grâce à un tchat. Il pourra discuter avec les autres adhérents, poster des messages, voir des photos ainsi que suivre le fil d'actualité Facebook.

8. Espace connexion

Un espace connexion permettant d'entrer dans l'application suivant un rôle donné. La connexion se fait à l'aide d'une adresse mail et d'un mot de passe.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Interface Administrateur

1. Accueil

Visibilité de toutes les infos de l'association avec les différents services de gestions réservés à l'administrateur

2. CRUD actualité

L'administrateur peut modifier ajouter, afficher, supprimer les actualités. Il pourra aussi mettre des nouvelles images et vidéos.

3. CRUD Adhérent

L'administrateur peut ajouter modifier, afficher, supprimer les adhésions. Il pourra aussi gérer les nouvelles adhésions, leur envoyer un message.

4. CRUD Cotisation

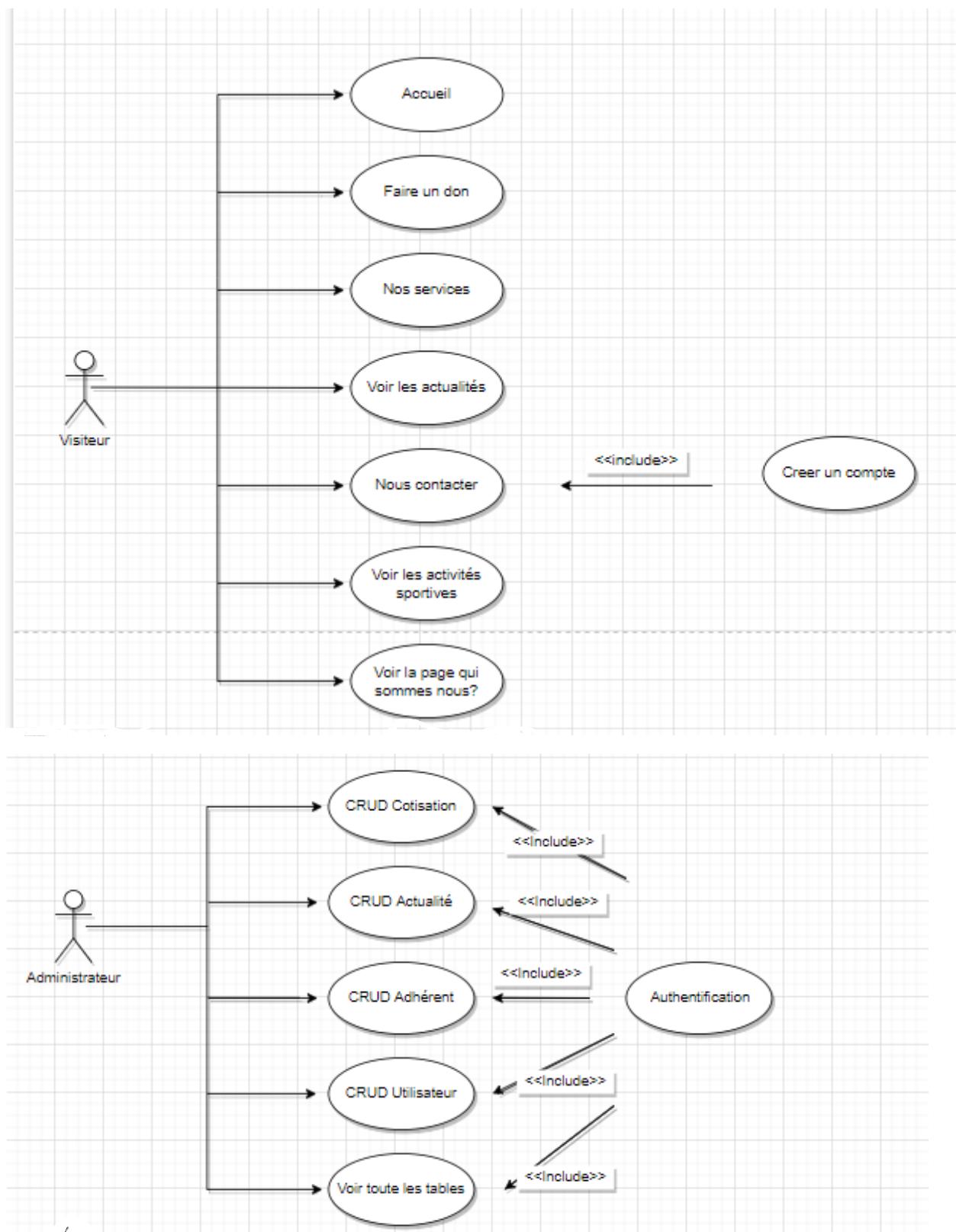
L'administrateur peut ajouter modifier, afficher, supprimer les cotisations. Il pourra avoir un tableau de bord sur toutes les cotisations et ainsi gérer les retards de paiement. Néanmoins il est leur seul à offrir les cotisations aux personnes ayant un statut professionnel faible ou ceux qui ne travaille pas.

5. CRUD Utilisateur

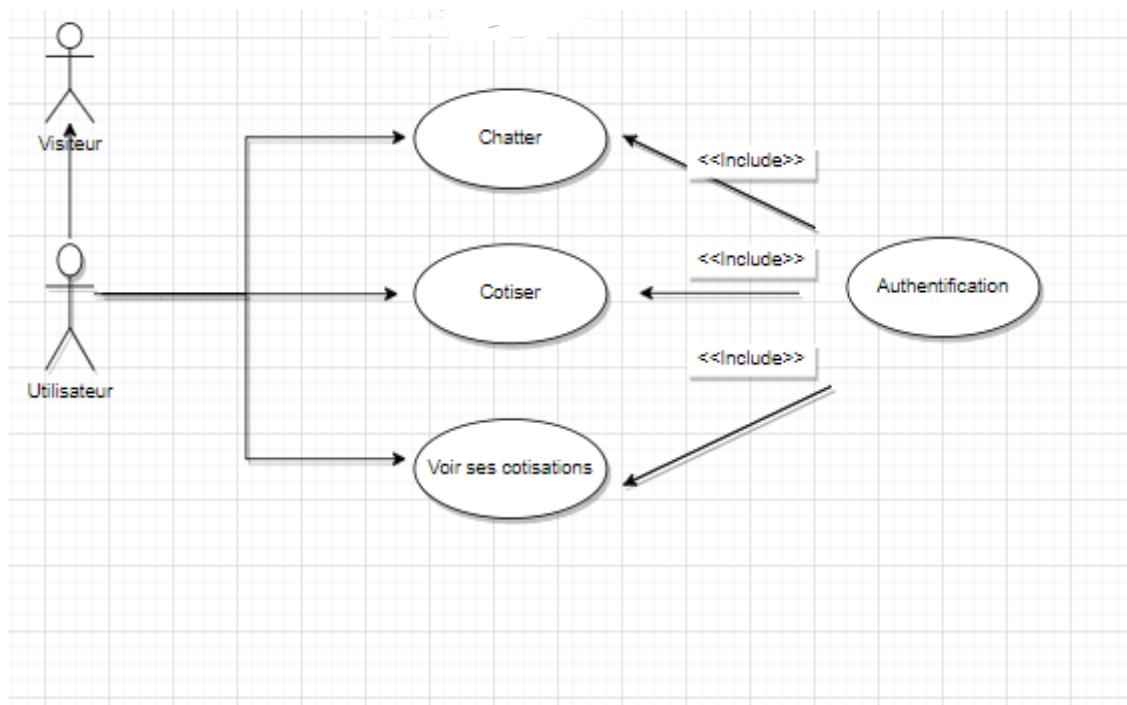
L'administrateur peut ajouter modifier, afficher, supprimer les utilisateurs. Toutes les données des utilisateurs sont sauvegardées. Son profil sera soit activé ou désactivé, ainsi lors de son retour il pourra facilement se connecter

EAS Est Afrique Sport de Lille

Diagramme cas d'utilisation

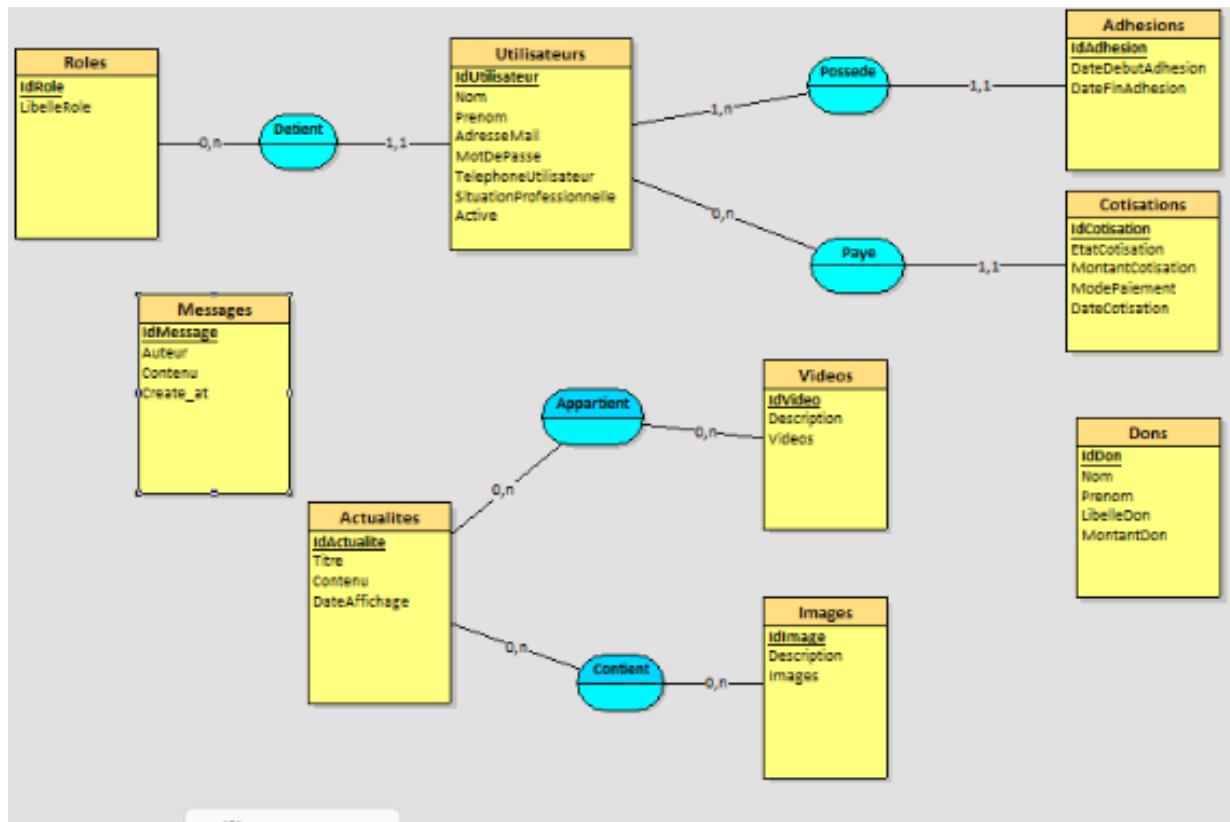


EAS Est Afrique Sport de Lille

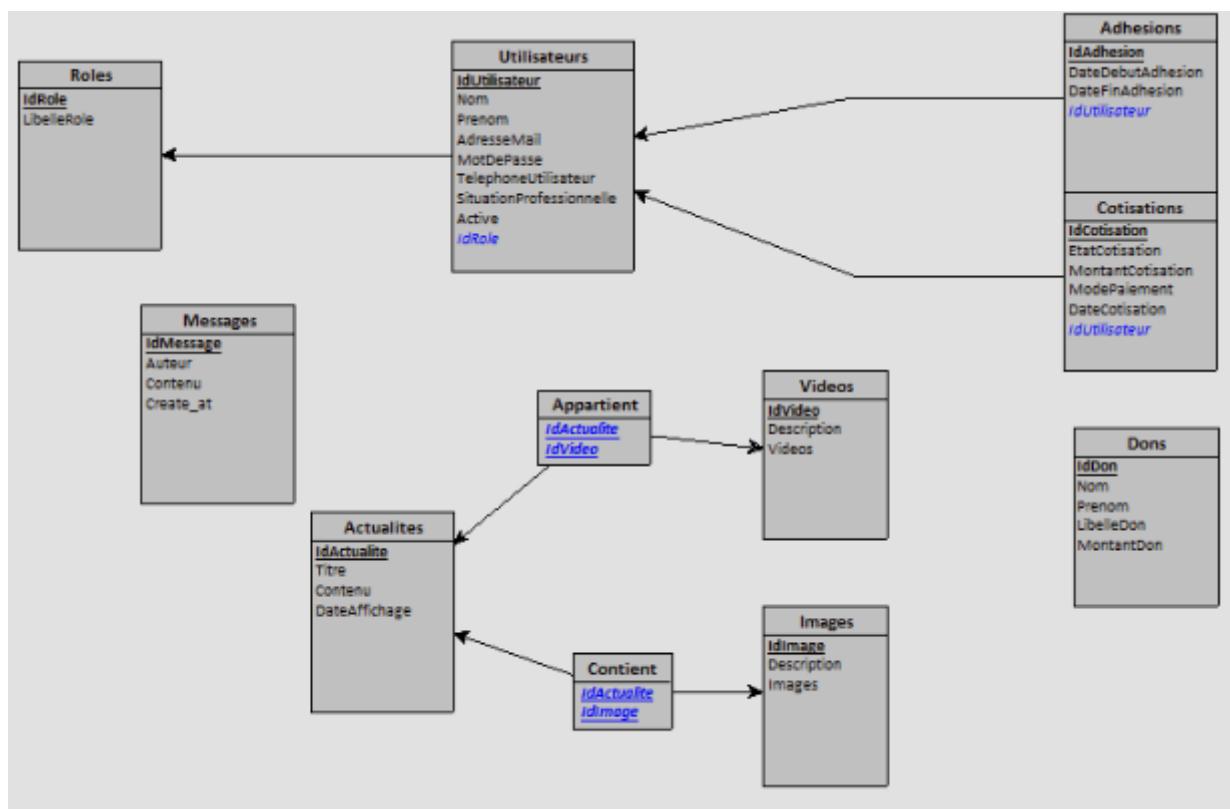


EAS Est Afrique Sport de Lille

MCD



MLD



EAS Est Afrique Sport de Lille

SQL

```
DROP DATABASE IF EXISTS EASLille;
CREATE DATABASE EASLille DEFAULT CHARACTER SET utf8;
USE EASLille;

CREATE TABLE Actualites(
    IdActualite INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Titre VARCHAR(50),
    Contenu TEXT,
    DateAffichage DATE
)ENGINE=InnoDB;

CREATE TABLE Videos(
    IdVideo INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Description VARCHAR(100),
    Videos VARCHAR(100)
)ENGINE=InnoDB;

CREATE TABLE Images(
    IdImage INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Description VARCHAR(100),
    Images VARCHAR(100)
)ENGINE=InnoDB;

CREATE TABLE Roles(
    IdRole INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    LibelleRole VARCHAR(50)
)ENGINE=InnoDB;

CREATE TABLE Dons(
    IdDon INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Nom VARCHAR(50),
    Prenom VARCHAR(50),
    LibelleDon TEXT,
    MontantDon DECIMAL(15,2)
)ENGINE=InnoDB;
```

```
CREATE TABLE Utilisateurs(
    IdUtilisateur INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Nom varchar(50) NOT NULL,
    Prenom varchar(50) NOT NULL,
    AdresseMail varchar(50) UNIQUE NOT NULL,
    MotDePasse varchar(50) NOT NULL,
    TelephoneUtilisateur INT NULL,
    SituationProfessionnelle VARCHAR(50) NULL,
    Active BOOLEAN,
    IdRole INT NOT NULL
)ENGINE=InnoDB;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS textes (
    idTexte int (11) NOT NULL AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    codeTexte varchar (50) NOT NULL,
    fr LONGTEXT NOT NULL,
    en LONGTEXT NOT NULL
)ENGINE = InnoDB DEFAULT CHARSET = utf8;

CREATE TABLE Adhesions(
    IdAdhesion INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    DateDebutAdhesion DATE,
    DateFinAdhesion DATE,
    IdUtilisateur INT NOT NULL
)ENGINE=InnoDB;

CREATE TABLE Cotisations(
    IdCotisation INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    EtatCotisation VARCHAR(50),
    MontantCotisation VARCHAR(50),
    ModePaiement VARCHAR(50),
    DateCotisation DATE,
    IdUtilisateur INT NOT NULL
)ENGINE=InnoDB;
```

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
CREATE TABLE Messages(
    IdMessage INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    Auteur VARCHAR(50) NOT NULL,
    Contenu TEXT NOT NULL,
    Create_at DATE,
    )ENGINE=InnoDB;

CREATE TABLE Appartient(
    IdActualite INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    IdVideo INT NOT NULL
    )ENGINE=InnoDB;

CREATE TABLE Contient(
    IdActualite INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    IdImage INT NOT NULL
    )ENGINE=InnoDB;

ALTER TABLE Utilisateurs
ADD CONSTRAINT FK_Utilisateurs_Roles FOREIGN KEY(IdRole) REFERENCES Roles(IdRole);

ALTER TABLE Adhesions
ADD CONSTRAINT FK_Adhesions_Utilisateurs FOREIGN KEY(IdUtilisateur) REFERENCES Utilisateurs(IdUtilisateur);

ALTER TABLE Cotisations
ADD CONSTRAINT FK_Cotisations_Utilisateurs FOREIGN KEY(IdUtilisateur) REFERENCES Utilisateurs(IdUtilisateur);

ALTER TABLE Appartient
ADD CONSTRAINT FK_Appartient_Actualites FOREIGN KEY(IdActualite) REFERENCES Actualites(IdActualite),
ADD CONSTRAINT FK_Appartient_Videos FOREIGN KEY(IdVideo) REFERENCES Videos(IdVideo);

ALTER TABLE Contient
ADD CONSTRAINT FK_Contient_Actualites FOREIGN KEY(IdActualite) REFERENCES Actualites(IdActualite),
ADD CONSTRAINT FK_Contient_Images FOREIGN KEY(IdImage) REFERENCES Images(IdImage);
```

EAS Est Afrique Sport de Lille

Maquette

The image shows two side-by-side screenshots of a website interface. Both screens have a dark background featuring a soccer player's legs and a ball. The left screen is titled "Connexion" (Login) and contains fields for "Adresse Email" and "Mot de passe" (Password), along with "Mot" and "Enregistrer" buttons. The right screen is titled "Inscription" (Registration) and contains fields for "Nom", "Prénom", "Adresse Email", "Mot de passe", and "Confirmation". It also has "Mot" and "Enregistrer" buttons.

The image displays six screenshots of the website's main sections, each with a dark background and a soccer player's legs and ball. 1. **Accueil**: Features a grid of six white boxes labeled "Nos services", "Actualités", "Notable Résultat", "Bilan", "Dette", "Cotisez", and "Actualité". 2. **Nos services**: Shows a large image of a player's legs kicking a ball. 3. **Chatter**: Shows a large image of a player's legs kicking a ball. 4. **Cotiser**: Shows a form with fields for "nom", "prénom", "montant", and "date", with a "valider" button. 5. **Activité sportive**: Shows a large image of a player's legs kicking a ball. 6. **Actualité**: Features a grid of four white boxes labeled "Heading", "Heading", "Heading", and "Heading", each containing placeholder text about news items.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Diagramme de classes

Utilisateurs	Roles	Messages	Actualites	Videos
IdUtilisateur: int (11) NomUtilisateur: varchar (50) PrenomUtilisateur:varchar (50) EmailUtilisateur: varchar (50) MotDePasseUtilisateur: varchar (50) TelephoneUtilisateur: int(11) Active boolean Situation Professionnelle: varchar(5) IdRole: int(11)FK	IdRole: int (11) LibelleRole: varchar (50)	IdMessage: int (11) Contenu: text IdMessage_1: int(11) FK IdUtilisateur: int(11)FK IdActualite: int (11) Titre: varchar(50) Contenu: text DateAffichage:datetime	IdActualite: int (11) Titre: varchar(50) Contenu: text DateAffichage:datetime	IdVideo: int (11) Description: varchar(100) Videos: varchar(100)

Utilisateurs(modele)	Roles	Messages	Actualites	Videos
add() update() getList() getById() delete()	add() update() getList() getById() delete()	add() update() getList() getById() delete()	add() update() getList() getById() delete()	add() update() getList() getById() delete()

Images	Dons	Adhesions	Cotisations
IdImages: int (11) Description: varchar(100) Images: varchar(100)	IdDon: int (11) Nom:varchar(50) Prenom:varchar(50) LibelleDon: varchar(50) MontantDon: int	IdAdhesion: int (11) DateDebutAdhesion: datetime DateFinAdhesion:datetime IdUtilisateur:int(11)FK	IdCotisation: int (11) EtatCotisation: datetime MontantCotisation: decimal ModePaiement:varchar(50) DateCotisation: datetime IdUtilisateur: int(11)FK

Images	Dons	Adhesions	Cotisations
add() update() getList() getById() delete()	add() update() getList() getById() delete()	add() update() getList() getById() delete()	add() update() getList() getById() delete()

RGPD

Qu'est-ce que le RGPD ?

L'acronyme RGPD signifie Règlement général sur la protection des données. Le RGPD encadre le traitement des données personnelles sur le territoire de l'union européenne.

Le contexte juridique s'adapte pour suivre l'évolution des technologies et de nos sociétés (usages accrus du numérique, développement d'un commerce en ligne).

Le RGPD s'inscrit dans la continuité de la loi française Informatique et Libertés de 1978 et renforce le contrôle par les citoyens de l'utilisation qui peut être faite des données les concernant. Il harmonise les règles en Europe en offrant un cadre juridique unique aux professionnels. Il permet de développer leurs activités numériques au sein de l'UE en se fondant sur la confiance des utilisateurs.

Qui est concerné par le RGPD ?

Tout organisme quels que soit sa taille, son pays d'implantation et son activité, peut être concerné. Le RGPD s'applique à toute organisation, publique ou privée, qui traite les données personnelles pour son compte ou non.

Dès lors qu'elle est établie sur le territoire de l'union Européenne, ou que son activité cible directement des résidents européens.

Pour avoir un site internet conforme au RGPD, cela passe par la modification de ses formulaires de contact. Tout d'abord, vous devez désormais récolter les informations de manière justifiée par rapport à l'objectif de récolte. Autrement dit, vous devez recueillir uniquement les informations nécessaires à l'atteinte de l'objectif mais pas plus.

Concernant la durée il faut donner le temps que les données seront stockées. En l'occurrence, pour avoir un site internet conforme au RGPD, vous ne pouvez pas les conserver indéfiniment. Plus exactement, les données marketing peuvent se conserver maximum 3 ans

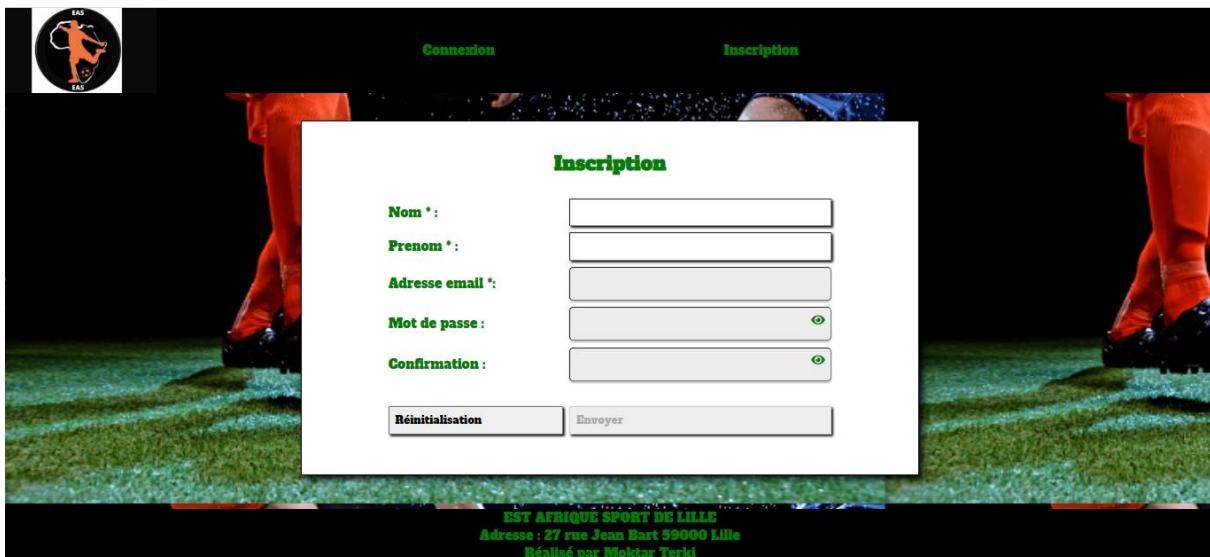
En plus, vous devez demander le consentement de l'internaute par rapport à la récolte et à l'utilisation des données. Pour information, pour avoir un site internet conforme au RGPD, cela doit être un consentement volontaire. Pour cela, vous pouvez ajouter une case à cocher avant le bouton « envoyer » et avant le lien. Attention : pour avoir un site internet conforme au RGPD, cette case ne doit pas être pré-cochée. Et bien entendu, il faut accompagner cette case avec un texte approprié. Cela peut par exemple être : « J'ai lu et accepte la politique de confidentialité du site »

L'utilisation de cookies

Ensuite, votre site peut utiliser des cookies. C'est par exemple le cas si vous utilisez Google Analytics. Dans ce cas, certaines modifications doivent être faites pour avoir un site internet conforme au RGPD. En l'occurrence, vous devez tout d'abord informer l'internaute de son suivi par un outil de tracking. En parallèle, vous devez préciser l'objectif de ce suivi. De plus, vous devez demander son consentement lors de sa première visite. A tout moment, vous devez également lui donner la possibilité de s'opposer au tracking. Et son opposition au tracking ne doit pas l'empêcher de naviguer normalement sur votre site.

Pour avoir un site web RGPD friendly, vous pouvez alors utiliser un bandeau. Autrement dit, un bandeau va apparaître pour informer le visiteur et demander son consentement.

Veille sécurité formulaire inscription



Fonction

```

* Vérifie que le pattern de l'input est respecté et que l'input n'est pas
vide s'il est required.
* Change l'aspect des inputs en fonction de leur état
* Active ou pas le bouton submit
* @param {[object]} listInputs
* @param {[[]} listInputsValidity
* @param {object} submit
* @param {object} formulaire
*/
function InputsCheckValidity(listInputs, listInputsValidity, submit,
formulaire) {
    // Pour chaque input, on vérifie sa validité
    listInputs.forEach(element => {
        if (element.checkValidity()) {
            listInputsValidity[element.name] = true;
        } else {
            listInputsValidity[element.name] = false;
        }
    });
    // Vérification spéciale pour l'adresse mail à l'inscription
    verifEmail (listInputsValidity, formulaire);
    // Vérification spéciale pour le mot de passe
    verifPassword (listInputsValidity, formulaire);
    // Change l'aspect des inputs en fonction de leur état
    changeColor (listInputs, listInputsValidity);
    // Active ou pas le bouton submit

    revealSubmitButton(listInputsValidity, submit);
}

```

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
};
```

```
* Vérifie que l'adresse mail entrée à l'inscription n'existe pas
* @param {}[] listInputsValidity
*/
function verifEmail(listInputsValidity, formulaire) {
    let mailSaisi = formulaire.querySelector("#adresseMail");
    let infoMail = formulaire.querySelector("#infoEmail");
    if (mailSaisi != null && listemail.includes(mailSaisi.value)) { //modif
        listInputsValidity['adresseMail'] = false;
        infoMail.classList.remove('noDisplay');
    }
    else if (infoMail != null) {
        infoMail.classList.add('noDisplay');
    }
};
```

```
* Vérification du mot de passe et de la confirmation de mot de passe.
* @param {}[] listInputsValidity
* @param {object} formulaire
*/
function verifPassword(listInputsValidity, formulaire) {
    let listePassword = formulaire.querySelectorAll("input[type=password]");
    if (listePassword.length == 2 && listePassword[0].value != listePassword[1].value) { //modif
        listInputsValidity[listePassword[1].name] = false;
    }
};
```

Spécifications techniques

HTML

```
<div class="user-inputs">
    <form action="Handler.php?task=write" method="POST">
        <div class="row">

            <input type="text" value="<?php echo($_SESSION['utilisateur']->getNom()." ". $_SESSION['utilisateur']->getPrenom())?>" disabled name="auteur" id="auteur" placeholder="Pseudo ">
            <input type="text" id="contenu" name="contenu" placeholder=" Message">
        </div>
        <button type="submit" id="btnTchat">-envoyer !</button>
        <div><a href="index.php?page=Accueil"><button class="bouttonRetour" type="button"><i class="fas fa-sign-out-alt fa-rotate-180"></i></button></a></div>
```

PHP

```
* db = variable db Connexion simple à la base de données via PDO !
*/
$db = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=easlille;charset=utf8', 'root',
'', [
    PDO::ATTR_ERRMODE => PDO::ERRMODE_EXCEPTION,
    PDO::ATTR_DEFAULT_FETCH_MODE => PDO::FETCH_ASSOC
]);
```

Connexion à la base de données

Les paramètres requis sont les suivants : - host : adresse du serveur hébergeant la base de données (localhost ou votre serveur web) - dbname : nom de la base de données - charset : jeu de caractères utilisé - root : nom de l'utilisateur de la base de données, par exemple root - " : le dernier argument précise le mot de passe ;

```
/**  
 * On doit analyser la demande faite via l'URL (GET) afin de déterminer si  
on souhaite récupérer les messages ou en écrire un  
*/  
$task = "list"; // on créer une tâche par défaut et on va l'appeler liste  
  
if(array_key_exists("task", $_GET)){ //si dans mon tableau get j'ai une clé  
qui s'appelle task  
    $task = $_GET['task']; //si on me précise une autre tâche alors on prend  
dans le get la task préciser  
}  
  
if($task == "write"){ //si la task = write  
    postMessage(); //on appelle la fonction post message  
} else { //  
    getMessages()  
}
```

On doit analyser la demande faite via l'URL (GET) afin de déterminer si on souhaite récupérer les messages ou en écrire un.

On crée une tâche par défaut et on va l'appeler liste

Si dans mon tableau get j'ai une clé qui s'appelle Task

Si on me précise une autre tâche alors on prend dans le get la Task préciser

Si la task = write

On appelle la fonction post message Sinon dans tous les autres cas on fait un get message

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
/**  
 * Si on veut récupérer, il faut envoyer du JSON  
 */  
function getMessages(){ //function get message  
    global $db;// pour dire que db est disponible à l'extérieur de la fonction  
  
    // On requête la base de données pour sortir les 20 derniers messages  
    $resultats = $db->query("SELECT * FROM messages ORDER BY Create_at DESC  
LIMIT 20"); //resultat = (db)la base de donnée  
    //et je créer une requête qui sélectionne toutes les données par  
descendant par contre je les limite à 20 par ordre descendant  
    // On traite les résultats  
    $messages = $resultats->fetchAll(); // on crée une variable "messages" on  
va appliquer sur le résultat une méthode fetchAll  
    //fetchAll récupère toutes les lignes de données et me les renvoyer sous  
forme de tableau dans la variable message  
    // On affiche les données sous format JSON  
    echo json_encode($messages); }
```

Fonction get message

Pour dire que db est disponible à l'extérieur de la fonction

On requête la base de données pour sortir les 20 derniers messages

Résultat = (db)la base de données

Je créer une requête qui sélectionne toutes les données par descendant par contre je les limite à 20 par ordre descendant

On traite les résultats

On crée une variable "messages" on va appliquer sur le résultat une méthode fetchAll

FetchAll récupère toutes les lignes de données et me les renvoyer sous forme de tableau dans la variable message

On affiche les données sous format JSON

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
/**  
 * Si on veut écrire au contraire, il faut analyser les paramètres envoyés  
 en POST et les sauver dans la base de données  
 */  
function postMessage(){//  
    global $db;  
    // Analyser les paramètres passés en POST (paramètre: auteur, contenu)  
  
    if(!array_key_exists('auteur', $_POST) || !array_key_exists('contenu',  
    $_POST)){  
  
        echo json_encode(["status" => "error", "message" => "One field or many  
        have not been sent"]);  
        return;  
  
    }  
}
```

Si on veut écrire au contraire, il faut analyser les paramètres envoyés en POST et les sauver dans la base de données

Analyser les paramètres passés en POST (paramètre : auteur, contenu)

```
$auteur = $_POST['auteur']; //on créer une variable auteur qui va être  
égal à post "auteur"  
$contenu = $_POST['contenu'];
```

On crée une variable auteur qui va être égal à post "auteur"

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
// Créer une requête qui permettra d'insérer ces données
$query = $db->prepare('INSERT INTO messages SET Auteur = :auteur, Contenu
= :contenu, Create_at = NOW());
//on lui demande de préparer une requête d'insertion
//on lui dit que auteur est égal à une variable qui s'appelle auteur,
contenu qui sera égal à la variable contenu qu'on a déclaré en bas et
// create at égal à la fonction MySQL now qui nous donnera la date et
l'heure

$query->execute([// execute la requête qui sera sous forme de tableau qui
va lui donner les valeurs de auteur et contenu
    "auteur" => $auteur, //on veut que la variable auteur soit égal à la
vrai variable PHP (ce qui est contenu dans la requête post)
    "contenu" => $contenu
]);

// Donner un statut de succès ou d'erreur au format JSON
echo json_encode(["status" => "success"]);
}
```

On crée une requête qui permettra d'insérer ces données.

On lui demande de préparer une requête d'insertion

On lui dit qu'auteur est égal à une variable qui s'appelle auteur, contenu qui sera égal à la variable contenu qu'on a déclaré en bas et create at égal à la fonction MySQL Now qui nous donnera la date et l'heure.

Execute la requête qui sera sous forme de tableau qui va lui donner les valeurs de auteur et contenu. On veut que la variable auteur soit égal à la vraie variable PHP (ce qui est contenu dans la requête post)

Donner un statut de succès ou d'erreur au format JSON

JS

```
var btn = document.getElementById("btnTchat");
//variable qui sert à faire un appel pour récupérer le bouton
/**
```

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
* IL nous faut une fonction pour récupérer Le JSON des
* messages et les afficher correctement
*/
function getMessages(){ //fonction get message qui contacte le serveur et
recupere
    // Les 20 derniers messages les traite et les affiche
    // Elle doit créer une requête AJAX pour se connecter au serveur, et
notamment au fichier handler.php
    const requeteAjax = new XMLHttpRequest(); //on creer une variable requete
    requeteAjax.open("GET", "PHP/VIEW/GENERAL/Handler.php");//quand on envoi
    la requeteAjax elle ira
    //dans le get" handler.php"
```

Il nous faut une fonction pour récupérer le JSON des messages et les afficher correctement.

Fonction get message qui contacte le serveur et récupère les 20 derniers messages les traite et les affiche. Elle doit créer une requête AJAX pour se connecter au serveur, et notamment au fichier handler.php.

On crée une variable requête

Quand on envoi la requête Ajax elle ira dans le get" handler.php".

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
// 2. Quand elle reçoit les données, il faut qu'elle les traite (en  
exploitant le JSON)  
//et il faut qu'elle affiche ces données au format HTML  
requeteAjax.onload = function(){//quand elle aura changer la reponse du  
serveur  
const resultat = JSON.parse(requeteAjax.responseText);  
  
//mettre dans une variable résultat (on le parse en json (n'est plus une  
chaine de caractère  
//mais des objets )et on a la réponse de ce que le serveur a répondu  
(response text)  
//affichage html  
const html = resultat.reverse().map(function(message){ //reverse  
=inverse le tableau objet  
//resultat(tableau qui contient des objets)  
return `  
    <div class="message">  
        <span class="date"> ${message.Create_at.substring(11, 16)}</span>  
  
        <span class="auteur"> ${message.Auteur}</span> :  
        <span class="contenu">${message.Contenu}</span>  
    </div>  
`  
}  
).join('');//tu vas coller tous les éléments du tableau et en faire une  
grande chaîne de caractère (html)  
  
const messages = document.querySelector('.messages');//  
  
messages.innerHTML = html;  
messages.scrollTop = messages.scrollHeight;  
}  
  
// 3. On envoie la requête  
requeteAjax.send();  
}
```

Quand elle reçoit les données, il faut qu'elle les traite (en exploitant le JSON) et il faut qu'elle affiche ces données au format HTML

Quand elle aura changé la réponse du serveur

Mettre dans une variable résultat (on le parse en Json (n'est plus une chaîne de caractère mais des objets) et on a la réponse de ce que le serveur a répondu (response text)

Reverse =inverse le tableau objet

Résultat (tableau qui contient des objets.

EAS Est Afrique Sport de Lille

On va coller tous les éléments du tableau et en faire une grande chaîne de caractère (html)

Ensuite on envoi la requête

```
/**  
 * Il nous faut une fonction post message pour envoyer le nouveau  
 * message au serveur et rafraîchir les messages dans la base de données  
 */  
  
function postMessage(event){  
    // Elle doit stopper le submit du formulaire  
    event.preventDefault(); // L'évènement doit s'arrêter  
}
```

Il nous faut une fonction post message pour envoyer le nouveau message au serveur et rafraîchir les messages dans la base de données.

Elle doit stopper le submit du formulaire

L'évènement doit s'arrêter

```
// Elle doit récupérer les données du formulaire  
const auteur = document.querySelector('#auteur');// constante auteur (champ  
auteur)  
const contenu = document.querySelector('#contenu');// constante contenu
```

On déclare les constantes et on récupère toute les div de la page avec l'élément auteur et contenu

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
// Elle doit conditionner les données
const data = new FormData(); // variable data = nouvel objet formdata

data.append('auteur', auteur.value); // je cree un ensemble de donnee
// on ajoute une données qui s'appel auteur et qui va contenir mon
champs auteur.value

data.append('contenu', contenu.value);
```

Elle doit conditionner les données

Variable data = nouvel objet form data

```
requeteAjax.onload = function(){/
    contenu.value = '';//contenu.valu = vide
    contenu.focus();//contenu mettre la souri dedans
    getMessages();//reaficher les messages
}

requeteAjax.send(data);//on envoi les données recueilli dans le formulaire
//Ajoute l'attribut disable au boutton pour le rendre non cliquable
```

On veut envoyer la requête en post vers handler.php?task=write (qui veut dire ne pas recevoir les messages et bien les envoyer).

contenu.valu = vide

Contenu : mettre la souri dedans.

Réafficher les messages.

On envoie les données recueillies dans le formulaire

EAS Est Afrique Sport de Lille

```
requeteAjax.send(data); //on envoi les données recueilli dans le formulaire  
//Ajoute l'attribut disable au boutton pour le rendre non cliquable  
  
btn.setAttribute("disabled", true);  
//Attend 5sec et lance la fonction protect  
setInterval(protect, 5000);  
}  
  
function protect() {  
    //Supprimer l'attribut du boutton pour permettre d'envoyer a nouveau des  
    messages  
    btn.removeAttribute("disabled", false);  
}
```

On ajoute l'attribut disable au button submit pour le rendre non cliquable.

On attend 5 secondes au bout de ces 5 secondes on fait appel à la fonction Protect pour le rendre accessible, donc l'envoi de message est possible.

```
document.querySelector('form').addEventListener('submit', postMessage); //  
selectionne le formulaire sur la page  
// et j'ajoute un écouteur d'événement sur l'événement submit tu vas appeler  
la fonction post message  
  
/**  
 * Il nous faut une intervalle qui demande le rafraîchissement  
 * des messages toutes les 3 secondes et qui donne  
 * l'illusion du temps réel.  
 */  
const interval = window.setInterval(getMessages, 3000); //on créer une  
interval  
// ou tu vas appeler la fonction get message toutes les 3000 milli secondes  
(3s)  
  
getMessages(); //affiche les message direct
```

Après l'envoie du message le submit redevient disable.

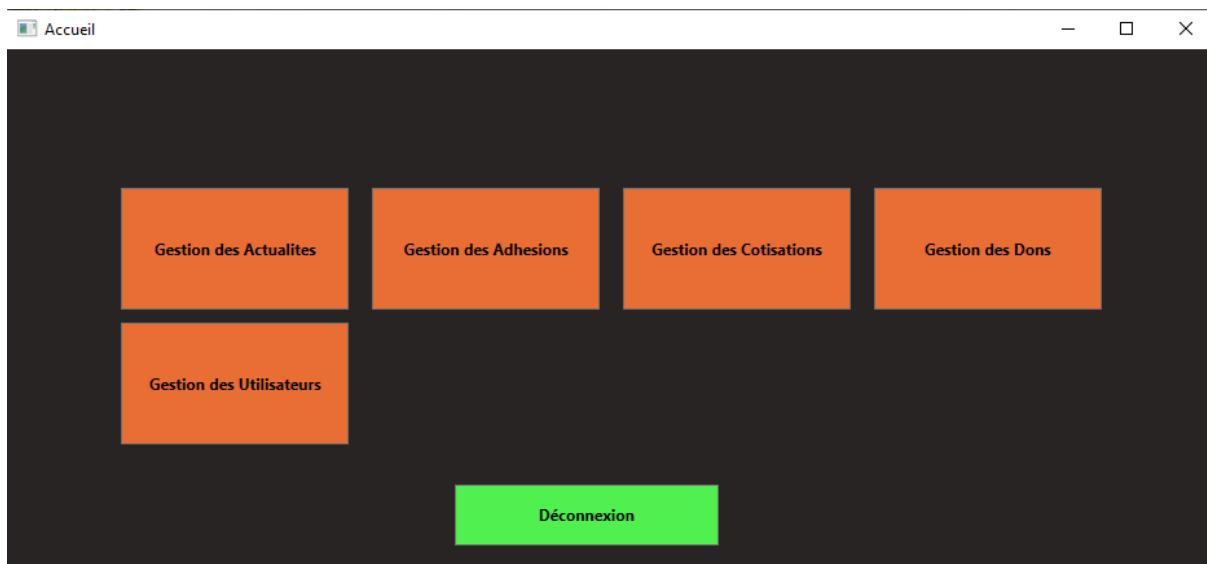
Selectionne le formulaire sur la page et j'ajoute un écouteur d'événement sur l'événement submit. On va appeler la fonction post message

Il nous faut une intervalle qui demande le rafraîchissement des messages toutes les 3 secondes et qui donne l'illusion du temps réel.

On crée un intervalle où on va appeler la fonction get message toutes les 3000 milli secondes (3s) On affiche le message directement

EAS Est Afrique Sport de Lille

CSHARP application bureau



The screenshot shows a window titled "ListeDons". The title bar includes standard window controls and a "Rechargement à chaud" button. The main area displays a table of donations:

IdDon	Nom	Prenom	LibelleDon	MontantDon	
1	pierrins	didier	don travaux terrain	2000.00	
2	admin	admin	don filet football	25.00	
4	jeannot	jean pierre	Achat filets et Ballons	1500.00	
5	Terki	moktar	Achat filets et Ballons	25.00	
6	pieer	luc	bouteille d'eau	200.00	
7	Toto	toto	bouteille de limonade	2000.00	
8	pieer	luc	bouteille de limonade	250.00	
9	pieer	luc	bouteille de limonade	250.00	
10	moktar	luc	bouteille d'eau	1000.00	

On the right side of the table, there are three buttons: "Ajouter" (orange), "Supprimer" (orange), and "Modifier" (orange). At the bottom right is a green "Retour" button.

EAS Est Afrique Sport de Lille

FormulaireDons Rechargement à chaud

Supprimer un don

Nom	Toto
Prenom	toto
LibelleDon	bouteille de limonade
MontantDon	2000,00

Annuler **Supprimer**

FormulaireDons Rechargement à chaud

Modifier un don

Nom	pieer
Prenom	luc
LibelleDon	bouteille de limonade
MontantDon	250,00

Annuler **Modifier**

EAS Est Afrique Sport de Lille

FormulaireDons

Rechargement à chaud

Ajouter un don

Nom	
Prenom	
LibelleDon	
MontantDon	

Annuler Ajouter

JAVA (appli mobile)

My ApplicationJavaEASL

Veuillez entrer vos données.



Nom : terki

Prénom : moktar

RECHERCHER

Utilisateur :
Il s'appelle terki moktar
Sa cotisation :
son montant : 50.00

Recherche site anglophone

Problème rencontré

J'ai eu un problème pour envoyer mon formulaire contact, ne savant pas comment fonctionne l'envoi de mail.

Je voulais utiliser la fonction mail() en lui passant en arguments :

- *l'email du destinataire*
- *le sujet du courrier*
- *le texte du courrier*

Après plusieurs recherche j'ai mis en place la solution ci-dessous.

The screenshot shows a web page from Mailtrap. At the top, there's a navigation bar with links for 'Email Testing', 'Email Delivery', 'Pricing', 'Resources', 'Log In', and a green 'Sign Up' button. Below the navigation, there's a sidebar titled 'Table of Contents' containing a list of sections about MailHog setup and usage. The main content area features a large title 'MailHog Tutorial' with a subtitle 'What is MailHog and why may you need it?'. It includes a timestamp 'On September 05, 2019' and a reading time '6min read'. A profile picture of 'Zakhar Yung' is shown, followed by the text 'Technical Content Writer @Mailtrap'. Below this, there's a paragraph of text explaining what MailHog is and how it works. To the right of the main content, there's a 'Sign Up Now' button and a small illustration of a person working at a computer with an envelope icon. The overall layout is clean and professional.

EAS Est Afrique Sport de Lille

Table of Contents

What is MailHog and why may you need it?

- What is it for?
- Mailhog features
- MailHog setup
- Download MailHog from GitHub
- Set up MailHog using Docker
 - Docker Compose
- Set up MailHog using Homebrew
- Set up MailHog using a Golang package
- What is mhsmail?
- How MailHog works
- Sending an email from an app
- Sending an email with mail
- Sending an email with PowerShell
- Outcome
- What are the cons of MailHog?
- Mailhog alternatives
- To wrap up

What is it for?

MailHog is designed for app developers. They can use this tool to test the app's email sending more efficiently. Unlike a real SMTP server, a fake one avoids issues related to server configuration or anything like that. MailHog just lets you send emails to any recipient and stores them for display. Also, you can view the hogged emails using the web UI, or retrieve them using an API for automated testing. Let's check out what else is available with this email-testing tool.

Mailhog features

- Portability is one of the major advantages of Mailhog
- It is a lightweight tool that you do not have to install
- Mailhog supports ESMTP, as well as [SMTP AUTH](#) and PIPELINING
- You can use HTTP API to list, retrieve and delete messages
- Real-time updates using EventSource are available
- The hogged emails are persisted in MongoDB or stored in memory
- You can download individual MIME parts
- MailHog provides a web UI to view emails (multipart MIME and encoded headers are supported)
- HTTP basic authentication for MailHog Web UI and API

MailHog setup

Above we said that MailHog is a tool that does not need to be installed. At the same time, you still have to download it and set it up. There are a few ways of doing this.

Sign Up Now

Get a free Mailtrap account, set it up in 5 minutes and start testing your emails today!



[Sign Up Now](#)

Table of Contents

What is MailHog and why may you need it?

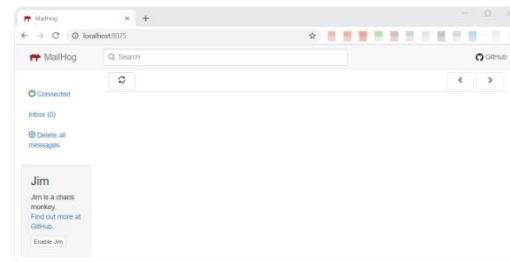
- What is it for?
- Mailhog features
- MailHog setup
- **Download MailHog from GitHub**
- Set up MailHog using Docker
 - Docker Compose
- Set up MailHog using Homebrew
- Set up MailHog using a Golang package
- What is mhsmail?
- How MailHog works
- Sending an email from an app
- Sending an email with mail
- Sending an email with PowerShell
- Outcome
- What are the cons of MailHog?
- Mailhog alternatives
- To wrap up

Download MailHog from GitHub

Find the [MailHog release](#) that matches your platform and download it from GitHub. Now you can run it with no external dependencies. For example, this is how it looks on Windows.



What it says is that MailHog runs on the localhost and listens on the SMTP port 1025 and HTTP port 8025. But where is the web interface here? Enter `127.0.0.1:8025` or `localhost:8025` in your browser and there you go!



Sign Up Now

Get a free Mailtrap account, set it up in 5 minutes and start testing your emails today!



[Sign Up Now](#)

EAS Est Afrique Sport de Lille

Table of Contents

What is MailHog and why may you need it?

- What is it for?
- Mailhog features
- MailHog setup
 - Download MailHog from GitHub
 - Set up MailHog using Docker
 - Docker Compose
 - Set up MailHog using Homebrew
 - Set up MailHog using a Golang package
 - What is mhsmemail?

How MailHog works

- Sending an email from an app
- Sending an email with mail
- Sending an email with PowerShell
- Outcome

What are the cons of MailHog?

Mailhog alternatives

To wrap up

Set up MailHog using Docker

This is the most cross-platform way to set up MailHog. You need to have Docker installed on your machine and run the following command:

```
docker run -d -p 1025:1025 -p 8025:8025 mailhog/mailhog
```

According to this command you:

- Run a Docker container in the background (`-d`)
- Expose MailHog's SMTP interface locally (`-p 1025:1025`)
- Expose MailHog's web interface and API locally (`-p 8025:8025`)

Once again, enter `127.0.0.1:8025` or `localhost:8025` in your browser to use the web interface.

Docker Compose

Compose is a tool to run multi-container Docker apps. Here, you'll be using a YAML file to configure services for your application. To set up MailHog with this tool, create `docker-compose.yml` and paste the lines from:

```
version: "3"
services:
  mailhog:
    image: mailhog/mailhog:latest
    restart: always
    ports:
      - 1025:1025
      - 8025:8025
```

Sign Up Now

Get a free Mailtrap account, set it up in 5 minutes and start testing your emails today!



[Sign Up Now](#)

Table of Contents

What is MailHog and why may you need it?

- What is it for?
- Mailhog features
- MailHog setup
 - Download MailHog from GitHub
 - Set up MailHog using Docker
 - Docker Compose
 - Set up MailHog using Homebrew
 - Set up MailHog using a Golang package
 - What is mhsmemail?

How MailHog works

- Sending an email from an app
- Sending an email with mail
- Sending an email with PowerShell
- Outcome

What are the cons of MailHog?

Mailhog alternatives

To wrap up

Set up MailHog using Homebrew

Mac owners can set up Mailhog using Homebrew. Run the following command in the terminal:

```
brew install mailhog
```

Then start MailHog with:

```
brew services start mailhog
```

This will launch MailHog and restart it at login. If you don't need a background service, you can just run:

```
mailhog
```

Sign Up Now

Get a free Mailtrap account, set it up in 5 minutes and start testing your emails today!



[Sign Up Now](#)

Set up MailHog using a Golang package

First, you need to install Golang. [Here](#) you'll find several options of how to do this depending on your platform. Now you can install MailHog with:

```
go get github.com/mailhog/MailHog
```

After that you can start the tool by executing:

```
mailhog \
  -api-bind-addr 127.0.0.1:8025 \
  -ui-bind-addr 127.0.0.1:8025 \
```

EAS Est Afrique Sport de Lille

Table of Contents

What is MailHog and why may you need it?

- What is it for?
- Mailhog features
- MailHog setup
 - Download MailHog from GitHub
 - Set up MailHog using Docker

Docker Compose

- Set up MailHog using Homebrew
- Set up MailHog using a Golang package
- What is mhsendmail?

How MailHog works

- Sending an email from an app
- Sending an email with mail
- Sending an email with PowerShell
- Outcome

What are the cons of MailHog?

Mailhog alternatives

To wrap up

Execute `docker-compose up -d mailhog`. This will create and start the container. If the MailHog image does not exist, Docker will download it automatically.

Set up MailHog using Homebrew

Mac owners can set up Mailhog using Homebrew. Run the following command in the terminal:

```
brew install mailhog
```

Then start MailHog with:

```
brew services start mailhog
```

This will launch MailHog and restart it at login. If you don't need a background service, you can just run:

```
mailhog
```

Set up MailHog using a Golang package

First, you need to install Golang. [Here](#) you'll find several options of how to do this depending on your platform. Now you can install MailHog with:

```
go get github.com/mailhog/MailHog
```

After that you can start the tool by executing:

Sign Up Now

Get a free Mailtrap account, set it up in 5 minutes and start testing your emails today!



[Sign Up Now](#)

Table of Contents

What is MailHog and why may you need it?

- What is it for?
- Mailhog features
- MailHog setup
 - Download MailHog from GitHub
 - Set up MailHog using Docker
 - Docker Compose
 - Set up MailHog using Homebrew
 - Set up MailHog using a Golang package

What is mhsendmail?

How MailHog works

- Sending an email from an app
- Sending an email with mail

Sending an email with PowerShell

Once we switched the localhost to an equivalent ip address: 127.0.0.1, MailHog worked without a hitch. Here is the working Postfix configuration:

```
myhostname = localhost
relayhost = [127.0.0.1]:1025
```

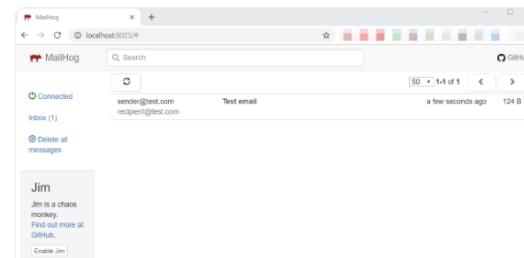
Sending an email with PowerShell

Another option is to [send an email with PowerShell](#):

```
Send-MailMessage -To "recipient@test.com" -From "sender@test.com"
```

Outcome

And that's what we've got:



Sign Up Now

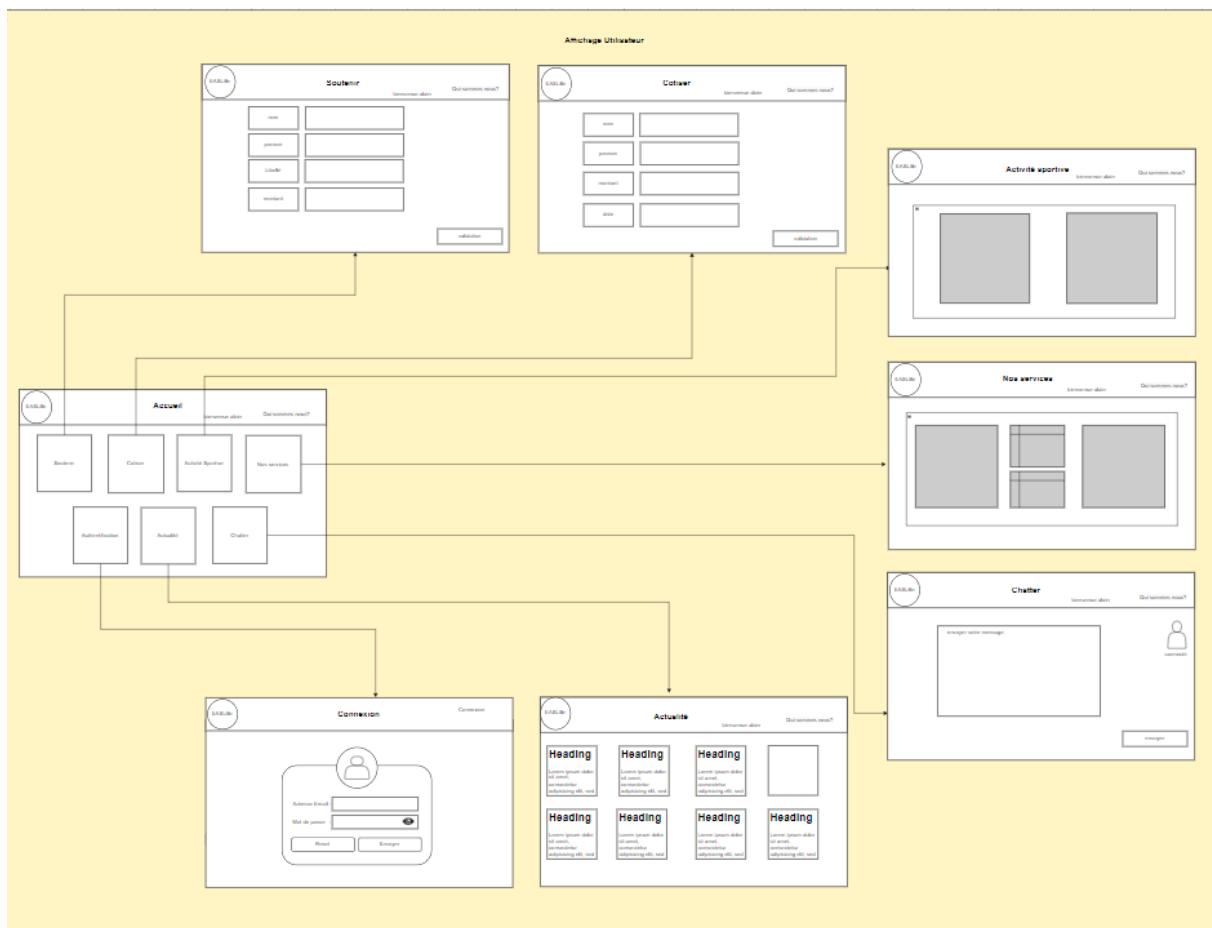
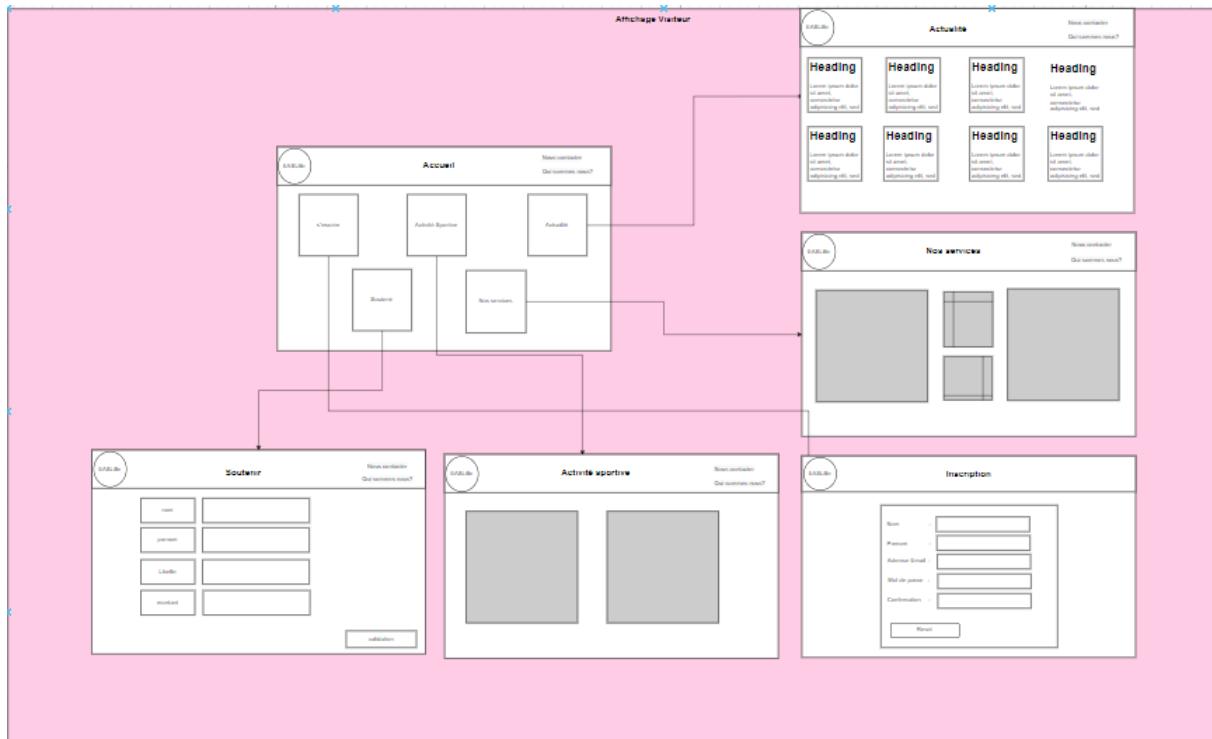
Get a free Mailtrap account, set it up in 5 minutes and start testing your emails today!



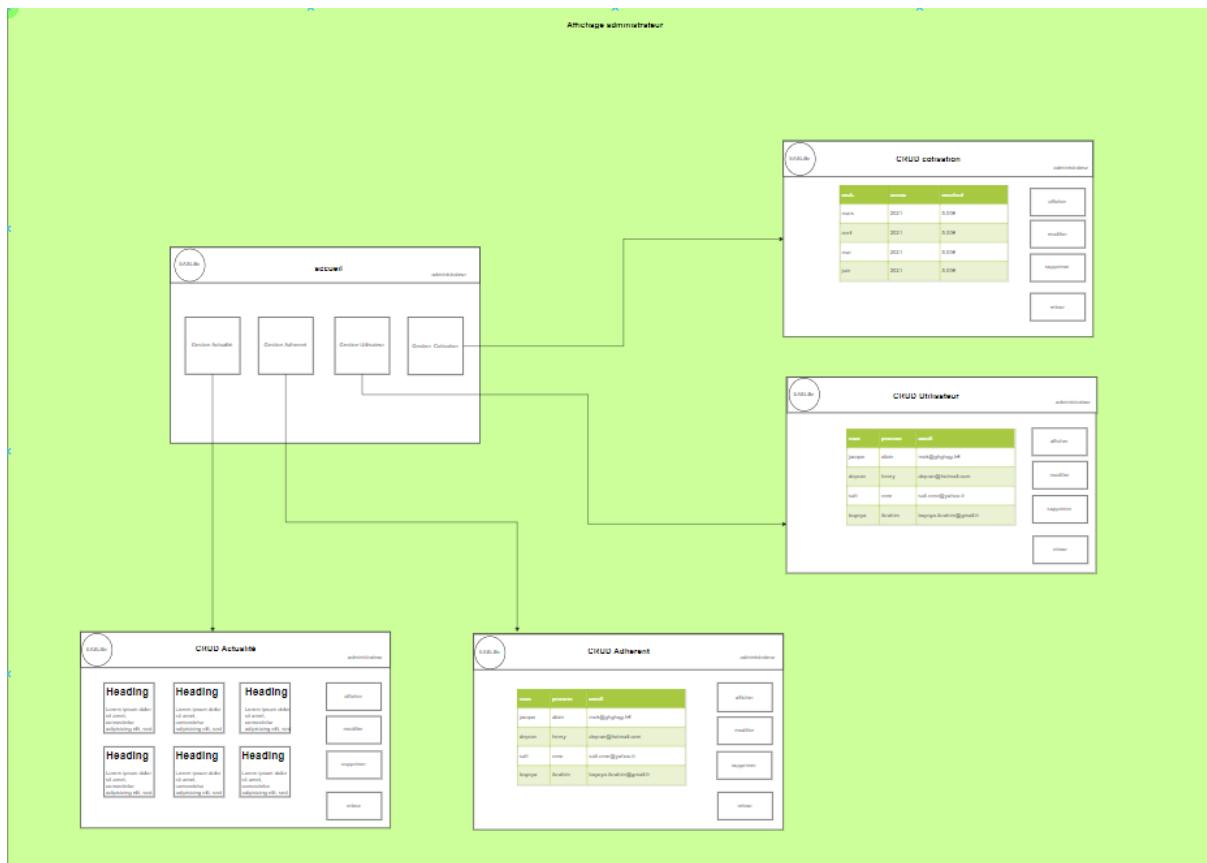
[Sign Up Now](#)

EAS Est Afrique Sport de Lille

Annexes Diagramme de flux



EAS Est Afrique Sport de Lille



Veille technologique

La veille en sécurité informatique est une activité indispensable, pour tous les professionnels. Elle vous permet de rester au fait des évolutions et tendances.

Mais, plus important, la veille vous donne la capacité d'anticiper les attaques informatiques et mieux vous préparer et donc de limiter le risque d'un incident. Tous les professionnels de l'informatique le savent... Pourtant selon un sondage que nous avons réalisé, peu sont les professionnels qui prennent/ont le temps de faire une veille active efficace.

La veille sécurité pour protéger votre S.I

À la suite du Mois Européen de la cybersécurité, mois dédié à la sensibilisation, on avait envie de s'adresser aux professionnels et parler d'un sujet trop souvent délaissé, la veille cybersécurité.

Les technologies sont en évolutions permanentes, les attaques et les vulnérabilités également. C'est un vrai jeu du chat et de la souris que se livrent pirates et défenseurs.

Chaque semaine, des vulnérabilités sont découvertes, des entreprises sont victimes de piratages, entraînant des dommages importants, voire irrémédiables.

Pourtant malgré le buzz autour des failles Zéro Day ou autres APT, c'est bien souvent les failles connues mais non corrigées qui sont exploités par les pirates... Les pirates profitent, entre autres, du temps entre la publication d'un correctif et le moment où vous appliquerez le patch pour agir.

Autant dire qu'il est indispensable :

- De se tenir au courant des vulnérabilités et des patchs,
- Des tendances d'attaques des pirates.

La veille en sécurité informatique, c'est donc l'outil indispensable pour s'éviter des frayeurs.

Une veille délaissée par les pros

Selon notre sondage réalisé cet été, seul 27% d'entre vous font une veille sécurité quotidienne et 50 % pratiquent uniquement à l'occasion.

Le temps consacré à la veille, lui, est également faible au vu des enjeux: entre 10 et 30 minutes maximum pour 45 % d'entre vous.

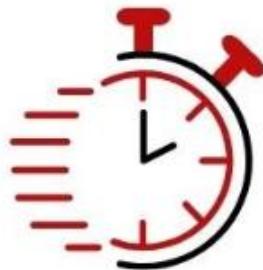
Autre apprentissage, c'est les réseaux sociaux que vous préférez pour vous tenir au courant, comptant sur la viralité des infos pour faire émerger les infos importantes, et donc, optimiser le temps passé à faire de la veille.

Manque de temps, de compétences, barrière de la langue, les freins peuvent être nombreux, mais le constat est sans appel : Vous avez été 71% à déclarer que votre veille était inefficace.

Voici notre infographie regroupant vos pratiques de veille cybersécurité.

10 À 30 MINUTES

C'est le temps moyen alloué à la veille.
Une plage horaire qui paraît bien réduite au regard de la masse d'information à consulter.

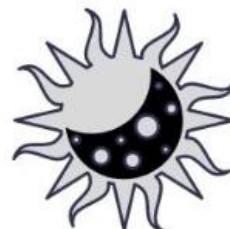


RÉSEAUX SOCIAUX

Les sources d'informations sont multiples, et vous faites volontiers confiance aux sites spécialisés mais, en premier lieu au réseaux sociaux pour rechercher de l'information utile.

TOUTE LA JOURNÉE TOUS LES JOURS

Matin, soir, semaine, week-end...
Chacun ses pratiques! Il ne se dégage pas un moment spécifique dédié à la veille.



71%

VEILLE INÉFFICACE !

La majorité s'entend sur un point, les méthodes et pratiques de veilles sont inefficaces !

Déploiement de l'application

Accès au serveur :

Serveur de fichiers, serveur de base de données

Attendu : Les serveurs sont opérationnels, les droits sont correctement gérés.

Obtenir les identifiants de connexion au serveur :

Attendu : Avoir des identifiants suffisant pour travailler et pour faire tourner l'application.

Obtenir les outils pour accéder au serveur :

Installer Filezilla :

Attendu : Logiciel installé et paramétrage mis à jour.

Vérifier les accès :

Serveur de fichiers

Attendu : Connection et modification possible.

Serveur de base de données

Attendu : Connection et modification possible.

Installation des fichiers :

Déplacer les fichiers sur le serveur :

Repérer les fichiers nécessaires sur le serveur

Attendu : Code nettoyé (plus de code en commentaire, plus de var dump,

Attendu : Fichiers inutiles effacés.

Transfert des fichiers de projet.

Modification des fichiers de projet.

Attendu : Les fichiers de paramétrage et de gestion des encryptages sont mis à jour.

Installation de la base de données :

Préparer les scripts :

Préparer les scripts pour le nouvel environnement.

Epurer les scripts et organiser leur passage.

Passer les scripts sur le serveur.

Attendu : La base de données est créée et contient les données de départ de l'application.

Test de déploiement :

Test de fichiers :

Lancer l'application et vérifier que les fichiers sont bien reconnus et placer au bon endroit.

Vérifier la casse des fichiers.

Test de base de données :

Vérifier l'accès aux données.

Vérifier la possibilité de modifier les données.

Conclusion stage

Cette période de stage que j'ai effectué a été très enrichissante pour moi car cela a été l'occasion de découvrir dans le détail le secteur de l'informatique. Cela m'a aussi conforté dans ma conversion professionnelle.

Sur l'aspect professionnel cela m'a également servi à m'améliorer sur le travail en autonomie, en partant de la recherche jusqu'à la réalisation du projet qui m'a été confié.

Grace à ce stage j'ai pu approfondir mes connaissances sur le développement ainsi que la conception.

Sur un aspect personnel, ce stage m'a permis de mieux cerner mes aptitudes et de gagner en confiance. Cela m'a apporté comme bénéfice une meilleure gestion des situations quel que soit les circonstances.

Au-delà d'enrichir mes connaissances en développement, ce stage m'a aussi permis d'accroître mon sens du travail en équipe ainsi que les techniques de communications écrites et orales. Il me semble essentiel de savoir communiquer dans ce domaine où le travail en équipe est essentiel.

Je souhaiterais pour finir remercier toutes les personnes qui m'ont accompagné durant ce stage, qui m'ont fait confiance ainsi que ceux qui ont contribué au succès de mon stage.

Conclusion formation

EAS Est Afrique Sport de Lille

Cette période de formation a été très enrichissante pour moi car cela a été l'occasion de découvrir dans le détail le secteur de l'informatique. Cela m'a aussi conforté dans ma conversion professionnelle.

Votre enseignement de qualité m'a permis de développer mes connaissances compétences acquises et de découvrir de nouvelle notion.

J'ambitionne d'exercer le métier passionnant de développeur concepteur d'applications et la professionnalisation de cette formation représente un précieux atout pour une réinsertion réussie dans l'univers du travail.

La formation proposée par l'AFPA a été pour moi une aubaine pour me former aux métiers du numérique. Le centre de formation de dunkerque se distingue par :

- La qualité globale de la formation.
- Les conditions générales de déroulement de formation (locaux, hébergement, accueil, etc.).
- La qualité de la prestation de la formatrice Martine POIX.
- La qualité des méthodes, des supports pédagogiques utilisés et de la documentation remise.
- La conformité aux objectifs :
- L'adéquation de la formation à leurs besoins à leurs attentes.

Enfin je tiens à remercier le conseil régional ainsi que la région haut de France pour le financement de la formation.

Je remercie aussi tous les acteurs des différents services du centre de formation Afpa de dunkerque pour leur accompagnement durant cette période de formation réussi.

Glossaire

EAS Est Afrique Sport de Lille

PHP : (PHP HyperText Preprocessor) est un langage de scripts généraliste et open source, spécialement conçu pour le développement d'applications web. Il peut être facilement intégrer au html.

HTML : (HyperText Markup Language) est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web. C'est un langage permettant d'écrire de l'hypertexte.

CSS : (Cascading Style Sheets) est un langage informatique utilisé sur internet pour mettre en forme les fichier html ou xml. Ainsi les feuilles de style, aussi appelé les fichiers CSS, comprennent du code qui permet de gérer le design d'une page web.

Template : c'est un moyen de séparer le contenu, rédactionnel (contenu textuel) de la forme (la manière dont il est présenté). Un Template fait donc office de gabarit (modèle)ou seuls certains éléments sont modifiables (le contenu texte, les images, les couleurs et le fond).

Cookies : c'est un fichier qui est déposé par votre navigateur sur votre ordinateur lorsque vous surfez sur internet. Ce fichier est composé uniquement de texte.

Encapsulation : principe de l'orienté objet le fait de regrouper en un même objet, les attributs et les méthodes.

Polymorphisme : le fait de pouvoir avoir 2 méthodes qui portent le même nom, mais qui ont des signatures différentes (paramètre d'entrée et paramètre de sortie).

Framework : ensemble d'outils qui permettent une génération du code plus rapide.

IDE : environnement de développement qui peut intégrer un éditeur de texte, des compilateurs, des analyses de code, etc...

MVC : Modèle (lien à la base de données) – Vue (partie affichage de l'application) - Contrôleur (classe métier).

Méthode agile : méthode de travail optimisé qui permet de répartir efficacement les taches dans une équipe, livraison rapprochée en étroite collaboration avec le client.

EAS Est Afrique Sport de Lille

FTP : File Transfer Protocol (protocole de transfert de fichier), ou FTP, est un protocole de communication destiné au partage de fichiers sur un réseau TCP/IP.

Regex : Regular Expression (qui va obliger une certaine syntaxe sur un champ donné).

POO : programmation orienté objet est une méthode de programmation dans laquelle les programmes sont organisés comme des ensembles d'objets. Chaque objet représente une instance d'une certaine classe, toutes les classes étant des membres d'une hiérarchie de classes unifiée par des relations d'héritage.

PDO : (PHP Data Object) est une extension PHP qui définit une interface d'accès à une base de données.

API : Application Programming Interface permet le transfert de données d'une application à une autre, ou à elle-même.

DAO : Data Access Object.

Concaténation : Mettre bout à bout deux ou plusieurs chaînes de caractère, pour en former une nouvelle.

Objet : instantiation de classe.

Classe : instancié par l'objet.

CMS : Content Management System est une solution de gestion de contenu, un système préprogrammé pour générer les applications.

Json : Java Object Notation est un format de donnée.

Clé primaire : champ d'une table qui permet d'identifier de manière unique un enregistrement de la table (plusieurs champs pour une clé primaire).

Clé secondaire : résultat de la migration de la clé d'une clé primaire d'une table vers une autre table en vue d'établir une relation entre ses deux tables.

Index : référentiel de données d'une colonne ayant pour but d'améliorer la recherche des données.

Vue : table virtuelle permettant de regrouper plusieurs tables afin de faciliter l'écriture des requêtes.

EAS Est Afrique Sport de Lille