**MOHAMMED NABI / DEVELOPPEUR WEB ET WEB MOBILE 1**

**RAPPORT DE STAGE**

**Rédigé par : Mohammed NABI**

2021 / 2022 MOHAMMED NABI / DEVELOPPEUR WEB ET WEB MOBILE 2

Table des matières

[1 Remerciements : 1](#_Toc106547654)

[**2** **INTRODUCTION :** 2](#_Toc106547655)

[**3** **Présentation du centre Guinot :** 4](#_Toc106547656)

[**4** **Présentation de l’établissement Bioinformatique :** 5](#_Toc106547657)

[**5** **Introduction sur mon parcours :** 5](#_Toc106547658)

[**6** **Liste des compétences du référentiel :** 8](#_Toc106547659)

[**7** **Guide d’emploi de l’application :** 8](#_Toc106547660)

[**8** **Projet de l’organisme de formation BIOGESOFT :** 9](#_Toc106547661)

[**9** **Présentation du projet :** 11](#_Toc106547662)

[**10** **Cahier des charges :** 15](#_Toc106547663)

[**11** **Techniques à adopter :** 23](#_Toc106547664)

[**12** **Analyse et conception :** 25](#_Toc106547665)

[**12.1** **Le diagramme de classes :** 30](#_Toc106547666)

[**13** **Base de données et jeux de données Sur Symfony :** 33](#_Toc106547667)

[**Authentification :** 35](#_Toc106547668)

[**14** **Description d’une situation de travail ayant nécessité une recherche** 39](#_Toc106547669)

[**15** **en Anglais :** 39](#_Toc106547670)

# Remerciements :

*Tout d'abord, c’est à Monsieur* ***Akli SAIDANI,*** *mon tuteur de stage et directeur des études, que va toute ma reconnaissance, pour m'avoir orienté et informé du déroulement du stage et des démarches à entreprendre, son assistance a été capitale.*

*Mon maitre de stage, Monsieur* ***Igor PALAKOT****, a été d’une patience exemplaire et apaisante. Je tiens à le remercier vivement pour son accueil, le temps passé ensemble et le partage de son expertise au quotidien. Grâce également à sa confiance, j'ai pu m'accomplir totalement dans mes missions. Il fut d'une aide précieuse dans les moments les plus délicats.*

*Mes sincères remerciements vont à l’ensemble du personnel du centre de formation* ***Guinot****, pour leur accueil, collaboration et assistance.*

*Mes vifs remerciements à Monsieur* ***Gilles LEVY****, mon professeur d’informatique, qui m'a beaucoup aidé dans ma formation , qui m'a permis d’acquérir des connaissances fondamentales dans le domaine et de la motivation pour mon futur projet professionnel.*

*Je n’oublie pas non plus ma famille et mes proches, qui m’ont sans cesse soutenu, encouragé et motivé, dans la réalisation et l’élaboration de mon projet professionnel et m’ont aidé à chaque étape de ce rapport de stage.*

*Mes remerciements spéciaux vont à mon relecteur et correcteur qui a contribué, grâce à ses conseils et recommandations, à l’élaboration et au bon déroulé de mon rapport de stage.*

*Ce stage m’a permis d’affiner certaines pistes pour bâtir mon Projet d’Orientation Professionnel et signe l’aboutissement de mon cursus de développeur web et mobile.*

# **INTRODUCTION GENERALE**

Dans le cadre de ma deuxième année de formation de développeur web et mobile, j’ai réalisé mon stage dans une entreprise, dont les principales caractéristiques sont en adéquation avec mon projet professionnel.

Ce stage vise à clôturer mon cursus. Il me permet d’être formé au sein d’une entreprise dans le but d’acquérir des connaissances sur un secteur d’activité, tout en me permettant de mettre en pratique les connaissances théoriques que j’ai acquises lors de mes années d’études.

En première étape, n’ayant pas réussi à trouver un stage au sein d’une entreprise pour des raisons administratives et vue le contexte actuel du Covid. Mon référent **Igor PALAKOT**, m’a suggéré de faire un stage en interne, tout en attendant que mes recherches de stage aboutissent. Pour cela, l’objectif a été de développer, une application web de messagerie privé pour les stagiaires du centre de formation et de rééducation professionnelle pour Malvoyants « Paul GUINOT », qui ont fréquenté l’établissement lui-même.

En deuxième étape, Après poursuite de recherche de stage en parallèles et dû à mes efforts acharnés, qui ont finalement abouti à l’obtention d’une offre de stage au sein de l’entreprise BIOGESOFT avec en prime une promesse d’embauche dans le cas de l’accomplissement des objectifs visée. Comme la durée du temps restante dont je disposais été courte, Nous avions concerté pour une réalisation à une extension du projet déjà existant. Ma mission, a été de mettre en place un système d’inscription des candidats dans différentes formations proposées par BIOGESOFT.

Mon stage, en entreprise, a débuté par une phase d'intégration, présentation des employés de l'entreprise, présentation du projet auquel je participe actuellement, installation des logiciels nécessaires au développement.

A travers le présent rapport de stage, je vais donc vous présenter les différentes étapes de la réalisation du projet de création d’une application web qui m’a été confié, non pas uniquement dans le cadre du stage pratique mais devant réellement être mis en ligne et exploité professionnellement par mon entreprise d’accueil.

Pour commencer, la première partie du rapport de stage concernera la présentation de mon cadre de travail (thème du projet et cahier des charges), décrivant le projet et ses objectifs, les méthodes de travail utilisées et enfin le choix des solutions techniques exploitées lors de la phase de développement. En deuxième partie : le développement avec les sections correspondantes. Et Enfin, pour les deux dernières parties : l’administration et l’hébergement du site web développé. Pour conclure : le Bilan et mon ressenti sur ce stage ainsi que ses apports sur les plans personnel et professionnel.

Cette plateforme en ligne, offre un espace de rencontre, de souvenirs, d’apprentissage, d’échange

et de partage d’expériences professionnel entre les anciens stagiaires qui ont fréquenté l’établissement et les nouveau stagiaires qui le découvrent .

une messagerie interne pour que les stagiaires puissent échanger leur savoir et renforcer leur acquis en programmations .

L’application ‘STAGIAIRES-GUINOT’, établit en autre, un vrais lien générationnel, une continuité culturelle et éducatif riche en conseils, en expériences, principalement dans le Domène lié à l’ accessibilité et dans le Domène professionnel.

En raison du contexte actuel,

le centre m’a proposé un équipement informatique pour que je puisse me mettre en télétravail.

Pour des raisons de confort d’utilisation et de gain de temps, j’ai préféré travailler

en utilisant mon propre matériel, tout en intégrant les outils collaboratifs du centre de formation.

Monsieur Igor, Mon formateur au CRP Paul Guinot.

était toujours disposé à répondre à toutes mes interrogations en termes de développement.

Il a souvent été présent également pour débloquer des situations très complexes

dans lesquelles je me trouvais parfois.

Je poursuivis en parallèles ma recherche de stage en espérant trouver

Une offre pour enrichir mes connaissances en milieu externe au sein d’une entreprise.

Mes efforts acharnés, ont finalement abouti à un projet de stage avec en prime une promesse d’enbauche .

1. Projet Externe :

Module : Formations ‘BIOInformatique.com’.

La première possibilité consistait à démarrer un nouveau projet seul, en partant d’un simple descriptif et un fichier en format Excel pour avoir une idée sur l’affichage souhaité.

La seconde option, était de prendre part à un projet en cours.

Mon choix pour la première option était motivé par une crainte en termes de temps car je ne disposais que d’une période courte.

Le risque de passer beaucoup de temps à concevoir un nouveau projet me semblait très élevé.

L’étape de développement a nécessité d’effectuer quelques manipulations afin de me permettre de personnaliser mon application en intégrant un nouveau module.

En effet, ma mission au sein de Bioinformatique était d’intégrer à mon projet en cour, le module formations qui consiste à proposer des cours en ligne Sur des langages de programmation tel que le (PHP, JAVA, PYTHON… ).

**- module Formations :**

Le module Formations offre toute une gamme de formations en ligne dans le domaine du numérique.

Chaque formation débouche sur une liste de langages de programmation tel que le PHP, JAVA, PYTHON…

Le futur stagiaire, doit choisir le langage de sa formation,

Chaque langage propose une liste de cours en ligne.

une liste de cours en ligne est proposé avec des cases à cocher.

Une fois le stagiaire identifier,

Et le choix validé,

il peut accéder à la formation qu’il a choisi et à commencer son premier cours en ligne.

**Remarque :**

Le cours proposé se compose de trois formes :

* Cours en fichier PDF ou Word,
* En fichier MP4 ‘Vidéo),
* Un quiz .

La première semaine était consacrée à la lecture des documents du projet

Une réunion hebdomadaire se tient chaque lundi.

Cette dernière a pour objectif de faire le point sur le projet en cours.

Il s’agit de prendre la parole pour relever d’éventuelles difficultés ou pour demander

des précisions sur le projet, auprès de mon référant.

Et au sujet du développement de telle ou telle fonctionnalité. Cela a été une occasion pour moi de découvrir le fonctionnement de ses réunions.

En échangeant régulièrement avec le tuteur du stage

j’ai pu nourrir ma propre réflexion en termes d’identification des besoins.

Cela a abouti à la rédaction du cahier de charges, lequel a été validé pour me permettre de commencer la modélisation des données.

Dans un second temps, il fallait configurer un dépôt distant en utilisant GitHub.

Des détails sur cet outil sont à consulter dans ce document, dans la rubrique « Outils ».

# **Présentation du centre Guinot :**

L’Etablissement et Service de Réadaptation Professionnelle Paul et Liliane Guinot

forme des personnes handicapées visuelles en vue d’une intégration professionnelle

en milieu ordinaire de travail

par le biais d’une formation professionnelle

et d’un accompagnement social en milieu spécialisé.

Le centre accueille chaque année 125 personnes aveugles et malvoyantes, en primo-formation ou en reclassement professionnel.

les personnes en situation de handicap visuel, et qui ont une Orientation professionnelle peuvent s’inscrire à une des formations proposées par l’ESRP,

**Formations :**

Masseur-Kinésithérapeute

Conseiller Relation Client à Distance

Développeur Web et Web Mobile

# **Présentation de l’établissement Bioinformatique :**

L’établissement Bioinformatique, est une école de Formation Professionnelle en développement Et en Informatique de Gestion,

Software et Réseaux.

Référencée Qualiopi.

le centre propose de nombreuses formations numériques pour créer, valoriser ou développer des projet personnel ou professionnel.

Avec des formateurs passionnés et expérimentés dans leurs domaines

attentifs à la satisfaction de chacun de ses stagiaires,

mettent tout en place pour que la formation se déroule dans les meilleures conditions possibles.

L’Atelier Digital ‘BIOInformatique’,

est un centre de formation labellisé QUALIOPI.

L’attestation QUALIOPI  indique une qualité de mise en œuvre des formations, pour le développement et l’acquisition des compétences.

Le centre dispose également d’un parc informatique à la pointe de la technologie

pour les formations numériques

saidani akli, directeur des études

Adresse : 70 Avenue du général De Gaulle, 94000 Créteil.

Tel : 06 13 54 10 16

Fax : +33 6 13 54 10 16

Email : akli.saidani2000@gmail.com

# **Introduction sur mon parcours :**

**A propos de NABI :**

J’ai exercé pendant près de 20 ans, le métier d’enseignant en langue française

Suite à une évolution de ma condition de santé, j’ai été dans l’obligation d’arrêter mon métier,

EN effet, après avoir perdu la vue en 2012 suite à une tension oculaire (glaucome),

Et après une successions d’interventions chirurgicales sans succès au Centre Hospitalier Universitaire (CHU) de Toulouse, ma cécité était définitivement irréversible.

Devant ce faite accompli, et après de longs moments de solitude dont je vous épargne les détails,

je devais à tout prix me relever et poursuivre mon chemin .

après tout, la vie ne s’arrête pas à la vue.

Et quand on touche le fond, on ne peut que rebondir.

Assez de poésie

De 2014 à 2016 J’ai commencé par donner des cours d’alphabétisation au Secours Catholique Site de Reynerie Place André Abbal 31100 Toulouse

Et au centre L'hébergement social d'urgence ou je résidais.

C’est là où j’ai découvert l’outil informatique.

En effet, il me permettait de préparer mes cours, de rédiger de petits textes et de dialogues pour les Jeu de rôle

J’en faisais ensuite des photos copies pour chaque élève et il ne me restais plus qu’à expliquer la leçon et corriger la prononciation.

Afin d’apprivoiser cet outil qui m’est devenu indispensable, je devais apprendre à utiliser les outils de compensation tel que le braille, les lecteur d’écran, les raccourcis-clavier …

Pour cela j’ai intégré l’association

Association Valentin Haüy Toulouse

Puis, de 2017 à 2019 j’ai intégré l’Institut des Jeunes Aveugles | Centre d'éducation spécialisée ou je suis resté plus de deux ans.

J’ai appris la bureautique, L’utilisation de Word et Excel

Ainsi que l’utilisation de la plage braille et les lecteurs d’écrans.

Et pour être plus autonome dans mes déplacements et mes taches quotidiennes,

J’ai intégré le centre de rééducation André Mathis

à Saint-Gaudens Toulouse.

Ou je suis resté quatre mois

J’en suis sortis plus confiant en moi et prêts à affronter le monde des voyants.

En 2019 la préfecture de Toulouse m’a accordé un titre de séjour d’un an (vie privé et familiale)

J’en ai fais bon usage,

En 2019/2020 j’ai intégré le centre CFRP AVH Ou j’ai suivi des cours préparatoires en TAI ( Technicien Assistant en Informatique) durant lesquels j’ai appris les bases du langage python, le système linux, la virtualisation, l’algorithme…

Il faut dire que j’étais mordu par le python.

En 2020/2021

Ma passion pour la réalisation et le développement de projets web,

M’a tourné  tout naturellement vers une carrière de développeur web.

(2020/2021) j’ai intégré le Centre de Formation Paul et Liliane Guinot

pour une formation de deux ans de développeur web et web mobile.

En PHP, Symfony, HTML, JavaScript et du SQL.

Fort de ces connaissances, mon plus grand souhait était de donner une nouvelle dynamique à mon parcours professionnel

La formation, Développeur Web et Web Mobile a enrichi mes connaissances.

Ainsi, en première année on m’a initié aux fondamentaux de la programmation (PHP Objet, HTML,

CSS, Javascript, Jquery, SQL/conception d'une base de données avec la méthode Merise...).

En seconde année, les objectifs pédagogiques se sont inscrits dans une logique professionnelle ;

apprentissage des Frameworks élémentaires PHP (Symfony 4 et Symfony 5)

développement d'un thème, modification d'un thème avec la méthode de l'héritage,

développement de plugins, etc.…)

De ce fait,

Mon désire était de mettre en œuvre sur le terrain tout ce que j’ai appris

Afin de contribuer à l’amélioration de l’accessibilité numérique pour les non-voyants qui sont dans mon cas.

Et intégrer un jour une entreprise dynamique et jeune.

faire partie d’une équipe de développeur web.

je sais désormais faire preuve d'un esprit d'initiative et de rigueur. Fort de ma passion

# **Liste des compétences du référentiel :**

**Activité type 1 :**

Développer la partie front-end d’une application web ou web mobile en intégrant les

recommandations de sécurité.

Dans cette catégorie il nous est demandé de :

 Maquetter une application.

 Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable.

 Développer une interface utilisateur web dynamique.

Ou de :

 Maquetter une application.

 Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou ecommerce.

**Activité type 2 :**

Développer la partie back-end d’une application web ou web mobile en intégrant les

recommandations de sécurité.

Dans cette catégorie il nous est demandé de :

 Développer les composants d’accès aux données.

 Développer la partie back-end d’une application web ou web mobile.

Ou de :

 Développer les composants d’accès aux données.

 Elaborer et mettre en oeuvre des composants dans une application de gestion de

contenu ou e-commerce.3

# **Guide d’emploi de l’application :**

Pour un visiteur lambda

Une fois sur le site, Il Peut accéder à la page d’accueil de l’application

Il peut accéder au lien introduction sur Guinot,

Ou il peut consulter l’historique de Guinot, le mot du président, les différentes formations proposées, les conditions pour intégrer le centre de formation.

Il y aura également un bouton pour s’inscrire.

Le visiteur devra saisir son login et son mot de passe.

Une fois le formulaire d’inscription validé,

L’utilisateur, a la possibilité de :

* D’accéder à la messagerie public de Guinot, ou il pourra envoyer et recevoir des messages, des documents, des fichiers MP4…
* D’accéder à son espace personnel ou il pourra consulter ses messages, son agenda, ses activités…
* Il pourra également s’inscrire à l’une des formation proposées par le centre.

Un formulaire d’inscription pour la formation s’affiche

Le stagiaire devra saisir :

* Son nom,
* Son email
* le nom de la formation qu’il a choisi,
* Le nom du langage qu’il souhaite apprendre,
* Les prérequis pour la formation,
* La période de la formation.

Remarque :

Une fois le stagiaire inscrit à la formation,

Il pourra accéder à la liste des cours du langage qu’il a choisi.

Il y aura également :

* Un bouton se déconnecter,
* Un bouton revenir à la page d’accueil.

# **Projet de l’organisme de formation BIOGESOFT :**

Afin de Compléter le projet de fin de stage de Mohammed NABI,

Le module ‘Formations’ a été ajouté

Cet extension du projet consiste à mettre en Place un Système d’inscription des candidats dans différentes formations proposées par BIOGESOFT suivant le processus suivant :

A partir d’une page d’accueil de l’école on a un catalogue

où on peut consulter toutes les formations existantes .

pour chacune des formations, on a :

le nom de formation,

sa durée,

le coût de la formation ,

titre,

objectif,

prérequis.

Chacune des formations est organisée en sessions :

soit 2 sessions par année .

Chaque formation est composée de plusieurs modules

Chacun de ces modules est composé de plusieurs cours :

cours théoriques ,

travaux pratiques ,

exercices.

Prévoir aussi des cours sous forme de vidéo que le candidat peut visualiser sans interagir

en direct avec son formateur (juste visualise la vidéo).

Voici quelques contraintes :

Un cours quelconque (théorique, pratique, exercice ou vidéo) peut figurer dans un ou plusieurs modules de formation.

Chaque module a un nom, une durée , un coefficient, objectif.

Chaque cours a un nom, une durée, un contenu de plusieurs pages en PDF ou une Vidéo.

Un candidat peut être dispensé de certains modules compte tenu de son niveau prérequis et cette dispense est déterminée par l’organisme de formation. Le candidat peut seulement choisir une formation et la session.

La mise à jour du catalogue des formations, des modules et de leurs contenus est confiée à l’administration.

Cette extension va servir  surtout aux élèves de BIOGESOFT de suivre des cours à distance en éditant chez eux les cours ou les vidéos mis en ligne.

Remarque :

On peut toujours ajouter des attributs dans chaque classe objets ou table relationnelle de la base de données celant les exigences et les besoins du client.

compte tenu du temps restant, nous n’intéresserons pas à la formulation des demandes d’inscription avec l’automatisation des réponses positives ou refus. On suppose que le candidat peut s’inscrire directement en ligne pour une seule formation de son choix et l’inscription est validée lorsque le candidat joint avec son inscription les documents demandés (pièce d’identité, justificatif de son niveau de formation si demandé, un RIB.

# **Présentation du projet :**

Le projet de messagerie «STAGIAIRES-GUINOT », se compose de deux parties distinctes :

- la partie backend : la gestion entière des différents modules mis en place ainsi que

leurs accès par l’administrateur ou par un autre rôle si celui-ci dispose des droits

nécessaires.

- la partie frontend : elle correspond à la mise en place d’un design et plus globalement

à l’interface de navigation disponible sur l’ensemble du site.

Cette interface accessible à un public varié devra prendre en compte certains point

d’accessibilité pour que son accès soit les plus aisé possible pour l’ensemble des

utilisateurs.

Il est important de scindé ces deux parties car elles requièrent un travail différent mais

aussi elle demande la mise en place pour chacune d’entre elle des points techniques

différent.

L’application dispose de plusieurs modules que nous évoquerons brièvement.

- Un module utilisateur qui permet la gestion complète d’un profil dit utilisateur.

Lorsque nous aborderons le terme utilisateur précisons que celui-ci désigne un

enregistrement quelconque effectué via le module utilisateur sur la table User.

Il peut s’agir de tout type de rôle avec tout type d’utilisateur.

- un module messages : il gère les messages existant et permet de modifier, supprimer ou en ajouter de nouveaux. Ce

module nécessite un accès administrateur, en effet seul les membres ayant pour rôle

administrateur peuvent accédé à ce module.

Remarque :

Chaque Stagiaire identifier peut également

gérer les messages existant dans son espace personnel, modifier, supprimer ou en ajouter de nouveaux.

- un module Formations : il gère les formations existantes et permet de modifier, supprimer ou en ajouter de nouvelles.

Ce module nécessite un accès administrateur, en effet seul les membres ayant pour rôle

administrateur peuvent accédé à ce module.

- un module Langages : il gère les langages existant et permet de modifier, supprimer ou en ajouter de nouveaux.

Ce module nécessite un accès administrateur, en effet seul les membres ayant pour rôle

administrateur peuvent accédé à ce module.

- un module Cours : il gère les cours existants et permet de modifier, supprimer ou en ajouter de nouveaux.

Ce module nécessite un accès administrateur, en effet seul les membres ayant pour rôle

administrateur peuvent accédé à ce module.

- un module Stagiaires : il gère les stagiaires existants et permet de modifier, supprimer ou en ajouter des nouveaux.

Ce module nécessite un accès administrateur, en effet seul les membres ayant pour rôle

administrateur peuvent accédé à ce module.

- un module Activites : il gère les activités existantes et permet de modifier, supprimer ou en ajouter de nouvelles.

Ce module nécessite un accès administrateur, en effet seul les membres ayant pour rôle

administrateur peuvent accédé à ce module.

Remarque :

Chaque Stagiaire identifier peut également

gérer les activités existantes dans son espace personnel, modifier, supprimer ou en ajouter de nouvelles.

- un module médias : permet la gestion des médias.

Comme pour le module messages, il nécessite quelques droits d’accès.

Pour y accéder il faut être connecté donc être enregistrer et disposer d’un rôle

administrateur.

En effet seul les administrateurs peuvent créer, éditer et plus globalement géré un médias.

Remarque :

Chaque Stagiaire identifier peut également

gérer les médias existant dans son espace personnel, modifier, supprimer ou en ajouter de nouveaux.

- un module contacts : permet la gestion des contacts.

Comme pour le module médias, il nécessite quelques droits d’accès.

Pour y accéder il faut être connecté donc être enregistrer et disposer d’un rôle

administrateur.

En effet seul les administrateurs peuvent créer, éditer et plus globalement géré un médias.

Remarque :

Chaque Stagiaire identifier peut également

gérer les contacts existant dans son espace personnel, modifier, supprimer ou en ajouter de nouveaux.

- un module activités: permet la gestion des activités.

Comme pour le module contacts, il nécessite quelques droits d’accès.

Pour y accéder il faut être connecté donc être enregistrer et disposer d’un rôle

administrateur.

En effet seul les administrateurs peuvent créer, éditer et plus globalement géré une activité .

Remarque :

Chaque Stagiaire identifier peut également

gérer les activités existant dans son espace personnel, modifier, supprimer ou en ajouter de nouvelles.

nous le verrons ci-dessous.

De même que pour les autres modules il nécessite des droits, et là il faut être

administrateur pour pouvoir les gérés.

C’est l’ensemble des différents modules présentés synthétiquement ci-dessus qui forme

l’application. « STAGIAIRES-GUINOT »

L’animation et le design on été réaliser grâce au Framework bootstrap ainsi qu’avec

l’utilisation du javascript.

Il est important de préciser que l’application ‘STAGIAIRES-GUINOT’,

a été réaliser grâce au framework symfony

qui est un cadre de travail conçu en PHP. Ce framework permet le développement de son application de manière très sécurisé avec un ensemble de bonne manière

qui sont commune à l’ensemble des développeurs on peut citer les PSR (PHP Standard Recommandation).

C’est un ensemble de recommandations pour la programmation PHP publiée par le FIG

(Framework Interoperability Group). Il permet d'améliorer l'interopérabilité entre les

frameworks mais aussi d'uniformiser les syntaxes et le formatage du code.

Cela le rend certes plus compliqué à prendre en main mais c’est l’un des outils le plus utiliser

dans le développement web.

Il m’a été demander de ne pas utiliser des Framework lourd et de privilégier le css simple

couplé au javascript.

# **Cahier des charges :**

**Nom du stagiaire :** NABI Mohammed.

**Nom du projet :** RETROUVAILLES, des ANCIENS stagiaires DE GUINOT.

Le site : "ANCIENS RETROUVAILLES GUINOT », est une application en ligne, spécialisé

dans la recherche de personnes qui ont fréquenté Le même établissement : Centre de Formation

et de rééducation Professionnelle pour Malvoyants Paul et ... Villejuif (94814).

Cette plateforme en ligne, offre un espace de rencontre, de souvenirs, d’apprentissage, d’échange

et de partage d’expériences professionnel entre les anciens stagiaires qui ont fréquenté l’établissement et les nouveau stagiaires qui le découvrent .

Cette application établit en autre, un vrais lien générationnel, une continuité culturelle et éducatif riche en conseils, en expériences, principalement dans le Domène lié à l’ accessibilité

et dans le Domène professionnel.

Page d’accueil de l’application :

L’application : "ANCIENS RETROUVAILLES GUINOT »,

dispose d’un service de tchat public, accessible aux utilisateurs.

Au lancement de l’application, il y aura :

Une présentation sur le centre Guinot, le fondateur de l’établissement.

Avec le lien (En savoir plus …) .

boutons "s’inscrire

se connecter"

rechercher

commentaires sur l’application .

Le formulaire d’inscription

La personne qui souhaite s’inscrire sur le site,

"ANCIENS RETROUVAILLES GUINOT »,

devra saisir les informations suivantes :

• sa civilité,

• son nom,

• son prénom,

• le pays dans lequel il ou elle vit,

• son adresse,

• son Code postal,

• sa ville,

• Son numéro de téléphone,

• son mail,

• un mot de passe supérieur ou égal à 6 caractères,

• La formation suivi

• sa profession s'il y en a,

• Il faudra aussi préciser l’année de la formation,

Pour effectuer une demande de recherche,

Il faut se connecter sur le site "ANCIENS RETROUVAILLES GUINOT »,

Pour ce qui est du login,

si la personne a saisi un numéro de téléphone et un mail,

ce dernier constitue son login,

sinon ce sera son numéro de téléphone.

Une fois inscrit, on reçoit un mail ou texto de confirmation.

Se connecter :

Deux zones de saisie seront présentes à savoir le login et le mot de passe, un bouton de validation et une option "mot de passe oublié".

L'option mot de passe oublié

Un mail ou un texto contenant un lien conduisant à la page où on crée un nouveau mot de passe est envoyé.

Choix d'un nouveau mot de passe :

l'abonné, une fois cliquer sur le lien qu'on lui a envoyé, il arrive à une page où on lui demande de choisir un nouveau mot de passe et il doit le confirmer plus bouton de validation.

connexion établie

Une fois connecté à son espace personnel, il retrouve la liste de ses contacts approuvés, et un historique de ses discussions

(les 5 derniers messages textes / album photos / vidéo) et agenda.

Il peut créer ou supprimer set messages textes,

de même, la personne connectée, pourra envoyer des photos ou des vidéos.

un bouton « rechercher un ancien stagiaire, », « modifier / supprimer mes données personnelles », un bouton « supprimer mon compte »

et un bouton de "déconnexion" sont aussi présents.

Si la personne a des demandes

venant d'autres personnes, déjà membres ou non, elle les retrouve dans cet espace.

Si la personne qui a fait la demande n’a pas de compte, elle recevra la réponse dans sa boîte mail avec un message l’invitant à s’inscrire dans l’application, sinon elle ne pourra pas contacter cette personne.

Le bouton de "déconnexion" :

Celui-ci renvoie l’abonné à l’écran d’accueil tout en lui demandant d’abord, avec un message de confirmation, s'il veut bien se déconnecter.

Modification des données personnelles

C'est une fenêtre qui affiche toutes les données personnelles de l'utilisateur saisies lors de l'inscription. chaque information personnelle est modifiable s'il le souhaite.

la recherche peut être s'effectuer par plusieurs façons :

• Recherche par le nom de la personne,

• Recherche par la période d'étude,

• Recherche par Email, Fax, Téléphone ou compte Facebook.

• Recherche par département ( ville, régions ou code-postale)...

Si une demande de recherche est entamée, alors un Email direct s’est initie.

Exemple de recherche :

Rechercher un stagiaire:

La recherche se fera par nom.

le résultat affichera tous les noms avec leur prénom.

l'abonné sélectionnera la personne qu'il recherche.

Il y aura donc une zone d'édition nom plus un bouton "valider".

une fois la recherche effectuer

La personne concerné est automatiquement averti par courriel avec un lien pour se connecter

et les options suivantes :

• Cliquez sur ce lien pour vous connecter !

• Accepter,

• Refuser,

• Bloquer,

• Signaler.

Une fois le contacte établi,

La personne invité, peut accéder au service de tchat public, accessible aux utilisateurs,

ou elle peut si elle le désir discuter, envoyer des documents, des photos, des vidéos…

La personne invité, a également la possibilité de créer son espace personnel en s’inscrivant sur le site "ANCIENS RETROUVAILLES GUINOT »,

dans le cas contraire, on peut uniquement accéder au service de tchat public en ligne , pour discuter.

En cliquant sur le bouton « S’inscrire » sur la page d’accueil,

un formulaire d’inscription s’affiche avec les champs à remplir suivants :

Veuillez renseigner les champs suivants :

• Votre Nom,

• Votre Prénom,

• Votre mot de passe,

• Votre Civilité,

• L’année de votre formation,

• La filière de votre formation,

• Votre statuts actuel,

• Nom de votre entreprise actuelle,

• Motif de votre visite (Recherche d’une personne, Offrir de l’aide, demander de l’aide,

Document administratifs, Faire un don, offre de stage, offre d’emploi, Autres…),

• Description ( Veuillez préciser en quelques lignes l’objet de votre demande.).

Une fois inscrit sur le site "ANCIENS RETROUVAILLES GUINOT » :

La personne peut accéder à son espace personnel en entrant

• Son login ( Email ),

• Son mot de passe.

Une fois sur son espace personnel, la personne connecté peut effectuer les tâches suivantes :

• Faire une recherche,

• accéder au service de son espace de tchat privé,

• accéder à son agenda,

• accéder à son album photos,

• accéder à ses contacts,

• Consulter la liste de ses messages,

• Consulter les dix (10) derniers de ses messages,

• Ajouter un nouveau contacte,

• Supprimer un contacte,

• Modifier un message,

• Envoyer un message,

• Supprimer un message,

• Envoyer ( Des documents, Des fichiers MP3/MP4, Des photos/Images, Des vidéos…),

• Recevoir ( Des documents, Des fichiers MP3/MP4, Des photos/Images, Des vidéos…),

• Supprimer ( Des documents, Des fichiers MP3/MP4, Des photos/Images, Des vidéos…),

Gérer des activités,

• Se déconnecter.

Remarque :

Une fois déconnecter, Toute modification est automatiquement mise à jour et enregistrée

dans son historique.

L’application fournis les services de gestions suivant

(la gestion comprend création, modification et la suppression) :

• Gestion des évènements

• Notation des activités,

• Commentaires sur les activités.

• Présentation interactive de l’utilisation du site aux utilisateurs.

Remarque :

Un abonné, peut ajouter ou supprimer, un ou plusieurs contactes à son espace personnel.

pour améliorer les qualités des activités.

Les activités bien notés sont mis en avant sur le site.

Ils peuvent régler par carte ou par PayPal.

SPECIFICATIONS POUR LE SITE INTERNET

Le site internet ‘STAGIAIRES-GUINOT’, constitue une application accessible par différents types d’utilisateurs, à savoir :

    L’application permet de s’inscrire entant que :

•  Administrateur,

•  Utilisateur,

•  Anonyme.

Profil ANONYME :

Il s’agit des utilisateurs non authentifiés qui peuvent accéder au site afin de :

• S’inscrir en tant que stagiaire,

• Consulter les activités proposés sur le site,

• Consulter ses messages personnels,

• Consulter la présentation d’utilisation de l’application,

• Utiliser le tchat

• Faire un commentaire en ligne.

Profil utilisateurs :

il s’agit des stagiaires qui possèdent un compte personnel, et qui se sont authentifiés. Ils peuvent donc :

• Se connecter

• Accéder à leur espace personnel,

• Consulter la liste de leurs messages,

• Entamer une discussion,

• Faire un don par CB ou PayPal,

•télécharger des fichiers,

• Modifier ses informations,

• Consulter l’historique de leurs messages,

• Communiquer par tchat ou par mails,

• Accéder à la fiche de ses contact

• Faire une consultation en ligne de ses dix derniers messages.

Profil ADMIN : il s’agit de l’administrateurs de l’application

"ANCIENS RETROUVAILLES GUINOT »,

Ce profil, en plus que tous ceux que font les autres profils,

Il peut également effectuer les tâches suivantes :

• gérer l’ensemble des tables de la base de données,

• Se connecter,

•  Gestion des informations.

• Gestion des comptes d’utilisateurs ,

• Consultation des revenues et des dépenses,

• Gestion des finances,

• Gestion des dons,

• Organisation de conférences,

• Proposition d’activités culturelles et sociales,

• supprimer des contenus ou des images compromettantes :

• Faire les statistique.

# **Techniques à adopter :**

La techniques à adopter est la suivante :

On aura deux entités principales.

• L’entité Utilisateurs, qui gère les utilisateurs connectés,

• L’entité messages, qui gère les messages des utilisateurs.

Dans l’entité Utilisateurs, en a deux profils actifs.

• Le profil Expéditeur, celui qui envoie le message.

• Le profil Destinataire, celui qui reçoit le message ou la réponse.

Chaque stagiaire possède une liste d'abonnement d’utilisateurs,

Chaque abonnement est lié à une file de messages émis par un autre utilisateur.

côté serveur :

La gestion des listes d'abonnement s’effectue du côté du serveur.

côté client :

les messages sont visible par tous les stagiaires.

Une fois l’utilisateur abonner,

Le filtrage s’effectue par rapport au choix de l'utilisateur qui reçoit.

et donc seuls les messages choisies, lui seront transmis.

en résumé,

L’application : "STAGIAIRES-GUINOT.COM»,

dispose d’un service de tchat public, accessible aux utilisateurs de Guinot.

La personne connecté, peut si elle le désir discuter, envoyer des documents, des photos, des vidéos…

Elle dispose également d’un service de tchat privé entre deux personnes maximum,

seuls les deux utilisateurs concernés peuvent voir la discussion;

que tous les utilisateurs puissent faire des conversations privées

avec la personne de leur choix.

Remarque :

• Un abonné, peut ajouter ou supprimer, un ou plusieurs contactes à son espace personnel.

• Les activités bien notés sont mis en avant sur le site.

• Ils peuvent régler les donations, par carte ou par PayPal.

Projet de fin de formation : développeur web et web mobile.

NABI M.

Stagiaire développeur web et web mobile.

Tel : 06 38 48 27 32.

Email : [nabiabib31@gmail.com](mailto:nabiabib31@gmail.com)

# **Analyse et conception :**

1) Conception du projet.

Pour notre projet nous utiliserons la méthode RUP (Rational Unified Process).

Elle est très efficace car elle répond plus précisément aux besoins du client.

La méthode RUP, de quoi s’agit-il?

La méthode RUP (Rational Unified Process), quant à elle, est une des émanations de la

méthode PU, qui s’attache à donner un cadre précis au développement du logiciel. C’est une

méthode générique, itérative et incrémentale assez lourde mais qui s’adapte très facilement

aux processus et aux besoins du développement.

Tout au long du développement, on est en contact avec le client.

Avec la méthode RUP, on n’est pas figé sur une analyse. Elle est très adaptable et flexible aux

besoins du client a la différence de la méthode merise.

Auparavant, lorsque l’on utilisait la méthode Merise, une fois l’analyse effectuer, on ne peut plus retourner en arrière.

Aujourd’hui, cette méthode est obsolète car les besoins du client sont très changeants et

exigeants. Les couts du projet sont très onéreux et une entreprise ne peut prendre ce genre

de risques.

Uml, c’est quoi ?

UML est l’acronyme anglais pour « Unified Modeling Language ». On le traduit en français par

« Langage de Modélisation Unifié ».

L’UML est donc un langage de modélisation graphique, permettant d’expliquer les modèles

objets à travers un ensemble de diagrammes. En effet, un diagramme d’UML est une

représentation graphique, qui offre 13 types possible de diagrammes et chaque type de

diagramme offre une vue différente d’un système donné.

a) Diagramme.

Tableau des opérations d’un cas d’utilisation

Ce tableau détaille les cas Graphique sans nom d’opération,

Il sert de base à la construction de support d’interface graphique

Acteur visiteur

Evènement Déclencheur : Néant

Intérêt Accéder au Server pour s’authentifier et accéder a l’interface réservé au

compte en question

Précondition : Serveur Actif

Post-Condition : Connexion Etabli

Scenario Nominal :

1. L’utilisateur saisit l’adresse IP du Serveur

2. L’utilisateur demande une connexion au Serveur

3. Le Serveur répond

Scenario Alternatif :

o L’adresse IP n’est pas remplie, retour au cas 1

o Le Serveur retourne un cas d’erreur, retour au cas 1

o Le Serveur ne répond pas, retour au cas 1

Cas d’utilisation : Créer un compte utilisateur :

Acteur : administrateur

Evènement Déclencheur : Néant

Intérêt : crée un conte utilisateur permettant à une personne choisis l’accès à certaines

partie du site.

Précondition :

o Serveur Actif

o authentification réussite

Post-Condition néant

Scenario Nominal

4. L’utilisateur saisit l’adresse IP du Serveur

5. L’utilisateur demande une connexion au Serveur

6. Le Serveur répond

Scenario Alternatif

o L’adresse IP n’est pas remplie, retour au cas 1

o Le Serveur retourne un cas d’erreur, retour au cas 1

o Le Serveur ne répond pas, retour au cas 1.

Il existe 3 types de rôles utilisateurs différents :

L’administrateur : Il a tous les droits sur l’application.

Le visiteur : Il peut consulter uniquement le site « STAGIAIRES-GUINOT.COM».

--L’expéditeur : il peut accéder à un espace lui étant réservé, il peut envoyer un message, et avoir un

aperçu sur la liste des messages reçu, il peut également gérer ses messages, ses médias, ses contacts ainsi que ses activités (Ajouter, supprimer ou modifier).

--Le destinataire : il peut lui aussi accéder à un espace lui étant réservé, il peut répondre à un message reçu, et avoir un

aperçu sur la liste de ses messages envoyés, il peut également gérer ses messages, ses médias, ses contacts ainsi que ses activités (Ajouter, supprimer ou modifier).

B. Module « authentification »

S'authentifier (module « Authentification »)

A. authentification de l’administrateur

- Pour accéder à « espace administrateur » de la « Messagerie STAGIAIRES-GUINOT», l'administrateur doit

s'authentifier.

- Le formulaire d'authentification est disponible via l'adresse URL : «-STAGIAIRES-GUINOT.COM/admin ».

- Pour information tous les utilisateurs ne possédant pas le rôle administrateur seront

automatiquement redirigés vers la page d’accueil.

- Éléments composant le formulaire :

- Champ « Adresse email » (type="email" / champ obligatoire),

- Champ « Mot de passe » (type="password" / obligatoire),

- Bouton « Se connecter » (pour valider le formulaire).

- Cas d'utilisation

Nom : S'authentifier (module « Authentification Administrateur »).

Acteur(s) : Administrateur

Description : L'utilisateur doit pouvoir s'authentifier et accéder à la messagerie :

«STAGIAIRES-GUINOT.COM».

Préconditions : Avoir un compte utilisateur créé et possédant le rôle admin

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page de connexion.

Scénario nominal

1. Le système affiche le formulaire de connexion.

2. L'utilisateur saisit son adresse email et son mot de passe.

3. Le système vérifie les données saisies.

4. Le système affiche le tableau de bord du back-office admin

Les scénarios alternatifs

3a Le système indique que le compte n'existe pas.

3b Le système redirige vers la page d’accueil car l’utilisateur ne possède pas un compte ayant le rôle admin

Post conditions

Scénario nominal : reconnaissance de l'utilisateur / accès à la plateforme = affichage des menues

de gestions et du back-office admin25

B. authentification de l’utilisateur

Pour accéder à l’espace utilisateur, ce dernier doit s’authentifier

- Le formulaire d'authentification est disponible via l'adresse URL : «STAGIAIRES-GUINOT.COM».

- - Pour information : pour des mesures de sécurité, tout visiteur qui tenterait d'accéder à la

plateforme par l'URL «STAGIAIRES-GUINOT.COM /[chemin sur le serveur web vers la ressource] » sera redirigé

sur le formulaire d'authentification.

- - Bouton « Se connecter » (pour valider le formulaire).

Cas d'utilisation

Nom : S'authentifier (module « Authentification utilisateur »).

Acteur(s) : utilisateur

Description : L'utilisateur doit pouvoir s'authentifier et accéder à la

«messagerie : STAGIAIRES-GUINOT.COM».

Préconditions : Avoir un compte utilisateur créé

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page de connexion.

Scénario nominal

1. Le système affiche le formulaire de connexion.

2. L'utilisateur saisit son adresse email et son mot de passe.

3. Le système vérifie les données saisies.26

4. Le système affiche le tableau de bord du back-office utilisateur

Les scénarios alternatifs

3a Le système indique que le compte n'existe pas.27

Post conditions

Scénario nominal : reconnaissance de l'utilisateur / accès à la plateforme = affichage des menues

de gestions et du back-office utilisateur

Une fois l’utilisateur connecté, il a la possibilité d’accédé à son espace personnel.28

## **Le diagramme de classes :**

classe: Messages

--id

--nom

--Créer\_date

--expediteur:: association: (un utilisateur envoie plusieurs messages, et chaque message ne peut avoir qu’un seul utilisateur

(ManyToOne))

--destinataire: association: (un utilisateur reçoit plusieurs messages, et chaque message ne peut avoir qu’un seul utilisateur

(ManyToOne))

classe: Medias

--id

-- titre

-- description

--utilisateurs: association: (un medias appartient à un utilisateur, et chaque utilisateur possède plusieurs medias.

(ManyToOne))

classe: Activites

--id

-- titre

-- description

--utilisateurs: association: (une activite appartient à un utilisateur, et chaque utilisateur possède plusieurs activites.

(ManyToOne))

classe: Contacts

--id

-- nom

-- prenom

-- telephone

Adresse

--code\_postal

--villes

-- departement

-- pays

--email

--créer\_date

--utilisateurs: association: (un contacts appartient à un utilisateur, et chaque utilisateur possède plusieurs contacts.

(ManyToOne))

classe: ResetPasswordRequest

--id

--user

Association : une demande de réinitialisation concerne un utilisateur, et plusieurs demande

d'utilisateur peuvent être effectuer (ManyToOne)

classe: Utilisateurs

--id

--email

--roles

--password

--isVerified

--nom

-- prenom

-- civilite

-- date

-- adresse

-- code\_postal

-- villes

-- departement

-- pays

--message\_envoyer: association: (un message ne peut être envoyé que par un seul utilisateur, et chaque utilisateur peut envoyer plusieurs messages.

(OneToMany))

--message\_reçu: association: (un message ne peut être reçu que par un seul utilisateur, et chaque utilisateur peut recevoir plusieurs messages.

(OneToMany))

--Contacts : association: (un utilisateur peut avoir un ou plusieurs contacts, et un contacts concerne un seul utilisateur

(OneToMany))

--médias : association: (un utilisateur peut avoir un ou plusieurs médias, et un médias concerne un seul utilisateur

(OneToMany))

--activité : association: (un utilisateur peut avoir une ou plusieurs activités, et une activité concerne un seul utilisateur

(OneToMany))

# **Base de données et jeux de données Sur Symfony :**

la base de données est assez simple a créé ,on doit configurer le fichier

‘.emv’ a la ligne 28 .On y ajoute le nom de la base de données.

Plus besoin de créer un script de création en sql long et fastidieux.

Après la configuration du fichier. emv , il nous suffit utiliser la ligne de commande de

commandes et tapez la commande php bin/console doctrine :database :create.

Cette commande créera automatiquement une base de données qui sera accessible via le

gestionnaire de base de données « php my admin.

On souhaite mettre en place un jeu de donner pour pouvoir tester l’application.

Le jeu de données est un moyen factice pour tester notre application.

Le jeu de données, nous permettra d’avoir des fausses données pour alimenter notre base de données et de tester l’application.

Pour commencer, on doit installer le bundle datafixtures

Un bundle est une extension de symfony qui nous permet d’utiliser une fonctionnalité dont

on a besoin sans implémenter beaucoup de code.

Pour l’installer, on devra taper en ligne de commande

Composer require --dev orm-fixtures

Cela va nous créer un dossier datafixtures dans le Src.

Ensuite, on doit créer un fichier php DataFixtures qui reprendra l’ensemble des

caractéristiques de chaque entité pour les remplir.

Pour la créer, on doit taper la commande « php bin/console make :fixtures ».

Une fois nos fixtures créé :

Nous devrons installer le bundle faker qui nous génèrera des fixtures factices et réalistes dans la base de données.

Pour l’installer ,on devra taper :

composer require fzaninotto/faker

Une fois le bundle faker installé :

Nous devons créer nos jeux de données, en settant les différents champs de nos entités.

Setter un champ signifie que nous attribuons une valeur à un champ pour créer un

enregistrement.

En utilisant comme je l’ai fais une boucle on peut obtenir le nombre souhaité

d’enregistrement.

Une fois fini nous devons grâce à doctrine poussé le tout vers la base de donné créer

précédemment.

Qu’est-ce donc doctrine ?

Doctrine est un ORM (couche d'abstraction à la base de données) pour PHP. ...

Doctrine est l'ORM par défaut du framework Symfony (depuis la version 1.3 de ce framework).

Cependant son utilisation dans le cadre d'un projet développé avec

Symfony est option

C’est quoi ORM ?

ORM signifie Object-Relationnal Mapper. Un ORM sert à offrir une couche d’abstraction de connexion à toutes les BD relationnelles (comme PDO) mais aussi des facilités pour réaliser

Les requêtes courantes sans descendre au niveau des requêtes SQL et pour générer

automatiquement des entités dans le langage utilisé avec les getters et setters

correspondants.

Après, on devra faire la persistance des données cela veut dire que doctrine prépare et

sauvegarde les données.

Ensuite, on fait le flush pour envoyer les données de doctrine vers la base de données.

Puis, on devra saisir en ligne de commande :

php bin/console doctrine :fixtures :load

a) Jeu de donné..

Voici l’ensemble du code permettant de généré des fixtures.

## **Authentification :**

Création de l'entité User :

Php bin/console make:user User

Do you want to store user data in the database (via Doctrine)? (yes/no) [yes]:

> yes

Enter a property name that will be the unique "display" name for the user (e.g. email, username, uuid) [email]:

> email

Will this app need to hash/check user passwords? Choose No if passwords are not needed or will be checked/hashed by some other system (e.g. a single

sign-on server).

Does this app need to hash/check user passwords? (yes/no) [yes]:

> yes

**Explications des lignes :**

> Do you want to store user data in the database (via Doctrine)? (yes/no) [yes]

> - Est-ce que vous souhaitez enregistrer les utilisateurs en base de données avec Doctrine ? Oui bien sûr ! `yes`

> Enter a property name that will be the unique "display" name for the user (e.g. email, username, uuid) [email]:

> - Quelle sera la propriété de votre entité User qui serviva de login ?

On choisit `email`

> Will this app need to hash/check user passwords? Choose No if passwords are not needed or will be checked/hashed by some other system (e.g. a single sign-on server).

> Does this app need to hash/check user passwords? (yes/no) [yes]:

> - Est-ce que notre application a besoin de hasher les mots de passe (

c'est à dire les chiffrer) ? Évidemment oui ! `yes`

**Formulaire de création d'utilisateurs :**

Php bin/console make:registration-form

Creating a registration form for App\Entity\User

Do you want to add a @UniqueEntity validation annotation on your User class to make sure duplicate accounts aren't created? (yes/no) [yes]:

Do you want to automatically authenticate the user after registration? (yes/no) [yes]:

**Explication des lignes :**

> Do you want to add a @UniqueEntity validation annotation on your User class to make sure duplicate accounts aren't created? (yes/no) [yes]:

> - Est-ce que l'on souhaite que nos utilisateurs soient uniques sur le champ de login, leur e-mail donc ? Oui ! `yes`

> Do you want to automatically authenticate the user after registration? (yes/no) [yes]:

> - Est-ce que l'on veut que nos utilisateurs soient logués automatiquement après la création du compte ? Oui ! `yes`

Migration :

Maintenant que l'entité est créée, on peut faire une migration pour créer la table en base de données :

Php bin/console doctrine:migrations:migrate

bin/console make:migration

bin/console doctrine:migrations:migrate

Unable to generate a URL for the named route "" as such route does not exist.

// AbstractController->redirectToRoute('') in src/Controller/RegistrationController.php (line 39)

    $entityManager->persist($user);

    $entityManager->flush();

    // do anything else you need here, like send an email

    return $this->redirectToRoute('');

}

C'est en fait vraiment très clair : nous devons modifier `RegistrationController.php` (un des fichiers créés par `

make:registration-form`) et lui indiquer, à la ligne qui nous est donnée, où nous devons rediriger l'utilisateur après qu'il se soit créé un compte.

Idéalement vers une page

compte utilisateur par exemple, mais comme nous n'en avons pas, redirigeons-le vers la page d'accueil.

Remarque :

le nom de la route (dans `Home`

pour rappel) est `accueil\_index`.

Dans `RegistrationController.php` en ligne 39 :

return $this->redirectToRoute('');

Nous venons de créer notre premier compte utilisateur.

et nous l'avons rediriger vers la page d'accueil.

Remarque :

Il faut bien prendre le temps d'étudier tous les nouveaux fichiers qui ont été créés par 'make:registration-form'

On effet, la création de User est plutôt complexe car beaucoup de choses entrent en compte (des sessions, le hashage des mots de passe...).

Beaucoup de choses sont à apprendre des fichiers créés par Symfony.

**Gérer le login d'utilisateurs :**

Maintenant que nos utilisateurs peuvent créer un compte,

il va falloir les loguer :

php bin/console make:auth

What style of authentication do you want? [Empty authenticator]:

[0] Empty authenticator

[1] Login form authenticator

> 1

The class name of the authenticator to create (e.g. AppCustomAuthenticator):

> LoginFormAuthenticator

Choose a name for the controller class (e.g. SecurityController) [SecurityController]:

Do you want to generate a '/logout' URL? (yes/no) [yes]:

**Explication des lignes :**

> What style of authentication do you want? [Empty authenticator]:

> - Symfony nous demande si il faut gérer l'authentification par un formulaire (c'est ce que nous voulons) ou par autre chose (login avec Google, Facebook, via une API...).

Ici, on remplit : `1`

> The class name of the authenticator to create (e.g. AppCustomAuthenticator):

> - Symfony va créer un service qui va gérer les méthodes d'authentification. Appelons-le : `LoginFormAuthenticator`

> Choose a name for the controller class (e.g. SecurityController) [SecurityController]:

> - Symfony va créer un controller qui va gérer les routes d'authentification (/login par exemple).

Apellons le avec le nom par défaut: `SecurityController`

> Do you want to generate a '/logout' URL? (yes/no) [yes]:

> - Est-ce que l'on veut une route /logout créée automatiquement ? Oui ! `yes`

Corrigeons maintenant l'erreur qui a été générée. Comme pour `/register`, l'erreur est qu’on n'a pas indiqué de page vers laquelle rediriger

un utilisateur qui vient d'être logué.

Dans `LoginFormAuthenticator.php`, il faut modifier la ligne 98 :

// For example : return new RedirectResponse($this->urlGenerator->generate('some\_route'));

throw new \Exception('TODO: provide a valid redirect inside '.\_\_FILE\_\_);

il faut remplacé par ce qui est indiqué en commentaire, avec une route valide... la page d'accueil par exemple : ‘accueil\_index’.

return new RedirectResponse($this->urlGenerator->generate('accueil\_index'));

Remarque :

Il faut toujours actualisez.

Pour vérifier si on est connectés, il faut vérifiez dans la barre de débug de Symfony :

l'email de l'utilisateur devrait apparaître.

On allant sur '/logout' pour se déloguer,

ça devrait remplacer l'adresse mail par "anon." (

comme anonyme) .

# **Description d’une situation de travail ayant nécessité une recherche**

# **en Anglais :**

Lors de mon énième push sur mon dépôt distant sur Git Hub,

J’ai eu un message d’herreur

remote:

error: File var/log/dev.log is 135.38 MB;

this exceeds GitHub's file size limit of 100.00 MB

GitHub limite la taille des fichiers autorisés dans les référentiels.

Pour suivre les fichiers au-delà de cette limite,

nous pouvons utiliser Git Large File Storage.

Avec Git LFS activé, nous pourrons récupérer, modifier et pousser

des fichiers volumineux avec n'importe quel fichier géré par Git.

**Documentation en Anglais :**

**An open source Git extension for versioning large files :**

Git Large File Storage (LFS) replaces large files such as audio samples, videos, datasets, and graphics with text pointers inside Git, while storing the file contents on a remote server like GitHub.com or GitHub Enterprise.

Download v3.2.0 (Windows)

Git LFS security update:

Windows users should update to 3.1.3 or newer.

**Getting Started :**

1.

Download and install the Git command line extension. Once downloaded and installed, set up Git LFS for your user account by running:

git lfs install

You only need to run this once per user account.

2.

In each Git repository where you want to use Git LFS, select the file types you'd like Git LFS to manage (or directly edit your .gitattributes). You can configure additional file extensions at anytime.

git lfs track "\*.psd"

Now make sure .gitattributes is tracked:

git add .gitattributes

Note that defining the file types Git LFS should track will not, by itself, convert any pre-existing files to Git LFS, such as files on other branches or in your prior commit history. To do that, use the git lfs migrate[1] command, which has a range of options designed to suit various potential use cases.

3.

There is no step three. Just commit and push to GitHub as you normally would; for instance, if your current branch is named main:

git add file.psd

git commit -m "Add design file"

git push origin main

Check out our wiki, discussion forum, and documentation for help with any questions you might have!

Git LFS is an open source project

**extension Git pour la gestion des versions de fichiers volumineux :**

lien : https://docs.github.com/en/repositories/working-with-files/managing-large-files

Git Large File Storage (LFS) remplace les fichiers volumineux tels que les échantillons audio,

les vidéos, les ensembles de données et les graphiques par des pointeurs de texte dans Git,

tout en stockant le contenu du fichier sur un serveur distant

tel que GitHub.com ou GitHub Enterprise.

Télécharger v3.2.0 (Windows)

install git-lfs

Commencer

1.

Téléchargez et installez l'extension de ligne de commande Git.

Une fois téléchargé et installé, configurez Git LFS pour votre compte utilisateur en exécutant :

installation de git lfs

Vous n'avez besoin de l'exécuter qu'une seule fois par compte d'utilisateur.

2.

Dans chaque référentiel Git où vous souhaitez utiliser Git LFS, sélectionnez les types de fichiers

que vous souhaitez que Git LFS gère (ou modifiez directement vos attributs .git).

Vous pouvez configurer des extensions de fichiers supplémentaires à tout moment.

git lfs track "\*.psd"

Assurez-vous maintenant que .gitattributes est suivi :

git add .gitattributes

Notez que la définition des types de fichiers que Git LFS doit suivre ne convertira pas, par elle-même, les fichiers préexistants vers Git LFS, tels que les fichiers sur d'autres branches

ou dans votre historique de commits antérieur. Pour ce faire, utilisez la commande :

git lfs migrate[1] ,

qui propose une gamme d'options conçues pour s'adapter à divers cas d'utilisation potentiels.

3.

Il n'y a pas de troisième étape. Validez et poussez simplement vers GitHub comme vous le feriez normalement; par exemple, si votre branche actuelle s'appelle main:

git add file.psd

git commit -m "Ajouter un fichier de conception"

git push origin principal

lien : https://docs.github.com/en/repositories/working-with-files/managing-large-files

**Remarque :**

Mise à jour de sécurité Git LFS : les utilisateurs Windows doivent effectuer la mise à jour vers 3.1.3 ou une version plus récente .