**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

[**Remerciements :** 3](#_Toc105491241)

[**INTRODUCTION :** 3](#_Toc105491242)

[**Présentation du centre Guinot :** 5](#_Toc105491243)

[**Introduction sur mon parcours :** 6](#_Toc105491244)

[**Présentation du projet :** 8](#_Toc105491245)

[**Cahier des charges :** 11](#_Toc105491246)

[**Analyse détaillée :** 19](#_Toc105491247)

[**Analyse et conception :** 20](#_Toc105491248)

[**Le diagramme de classes :** 25](#_Toc105491249)

[**Base de données et jeux de données Sur Symfony :** 28](#_Toc105491250)

## **Remerciements :**

J’ai réalisé mon stage au sein de

c’est pour moi une expérience très enrichissante tant sur le plan professionnel que personnel.

Je tiens tout d’abord à remercier Monsieur Igor PALAKOT

mon tuteur ainsi que mon mentor tout au long de ce stage, ces précieux conseils m’ont fait grandement avancer sur ce projet.

Enfin je remercie toute l’équipe pédagogique qui a contribué à la réussite dans mon parcours de formation notamment Mr Gilles LEVY et Monsieur Igor PALAKOT mes formateurs en informatique qui

m’ont encadré et formé dans le développement web.

## **INTRODUCTION :**

N’ayant pas trouvé de stage pour des raisons administratives,

Mon référent monsieur Igor, m’a suggéré de Faire le stage en interne en attendant

que mes recherches de stage aboutissent.

1. Projet interne :

Application : ‘STAGIAIRE-GUINOT.COM’

Je devais prendre part au projet en cours qui consisté à mettre

une messagerie privé pour les stagiaire qui ont fréquenté

le centre Paul Guinot

Pendant ces dix dernières années.

Le site : "STAGIAIRES-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 .

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 :

Application : ‘Forum- 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.

Ecole de Formation Professionnelle en Bioinformatique, Informatique de Gestion,

Software et Réseaux.

Référencée Qualiopi.

saidani akli, directeur des études

70 Avenue du général De Gaulle, 94000 Créteil.

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 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.

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

pour les formations numériques

ma mission était de créer une messagerie interne pour que les stagiaires puissent échanger leur savoir et renforcer leur acquis en programation .

L’application offre un espace 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.

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

## **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

## **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 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 à 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 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.

## **Analyse détaillée :**

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 : "ANCIENS RETROUVAILLES GUINOT »,

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 ».

--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

Graphique sans nom- 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.