

Rapport de projet

Table des matières

I. Description du projet.....	1
1. Fonctionnalité.....	1
II. Information sur le fichier SQL.....	2
III. Listes.....	2
1. Fonctionnalités demandées et réalisées.....	2
2. Fonctionnalités facultatives et réalisées.....	2
3. Fonctionnalités non demandées et réalisées.....	2
4. Fonctionnalités facultatives et non réalisées.....	2
IV. Tester les fonctionnalités.....	3
V. Information sur le binôme.....	5

I. Description du projet

1. Fonctionnalité

Le site web que nous avons créé permet de choisir des unités d'apprentissages et d'en créer afin d'accéder à des tas de cartes. Chaque joueur peut consulter les cartes ainsi que de les tester. Lors du test, il vérifie lui-même les réponses grâce au bouton « Voir les réponses » et peut se corriger de lui-même. N'importe quel utilisateur peut créer des tas et donc des cartes. Seul le créateur du tas peut modifier, supprimer ou ajouter des cartes. L'affichage des tas indique le créateur.

Le site permet l'accès facile à la page de profil où le joueur peut consulter ses données, les tas qu'il a créés et les tas qu'il a consultés récemment. Il peut également changer ses données, comme son pseudonyme, sa photo de profil ou encore son adresse mail.

Nous avons créé une page d'administration consultable uniquement par l'administrateur. Cette page est facilement accessible depuis la liste déroulante présente sur la majorité des pages en haut à droite. Sur cette page, l'administrateur a accès aux informations sur les utilisateurs inscrits sur le site ainsi que les tas qui ont été créés. Si l'administrateur trouve nécessaire de bannir un utilisateur ou de supprimer un tas, il le peut. En bannissant un compte, le compte de l'utilisateur est supprimé et tous ses tas et cartes aussi.

II. Information sur le fichier SQL

Le fichier siteweb.sql présent dans le dossier site contient les informations nécessaire pour crée une base de donnée avec les tables nécessaire au bon fonctionnement du site.

Certaines commandes d'insertion ont été ajoutées afin de créer le compte de l'administrateur dont l'identifiant vaut 1, des comptes de joueurs, des unités, des tas et des cartes afin de pouvoir consulter et tester des cartes préexistantes.

Le nom de cette base de donnée est 'siteweb' si vous désirez changer de nom cela est possible via le fichier SQL en remplaçant à la ligne 27 et ligne 29 'siteweb' par le nom de votre choix. Puis vous devez changer dans le fichier database.php dbname=siteweb par dbname=nom_de_votre_choix.

Vous pourrez importer dans phpMyAdmin le fichier siteweb.sql .

III. Listes

1. Fonctionnalités demandées et réalisées

Les fonctionnalités demandées et réalisées sont une page d'accueil (index.php), une page d'inscription (inscription.php), un formulaire de connexion (connexion.php), une page compte (profil.php et edition.php). Le type de jeu choisi est les flashcards avec questions ouvertes et sa réponse. Ces cartes pourront être consultées et travaillées (pageCarte.php et study.php). L'utilisateur pourra vérifier par lui-même les réponses et déterminer s'il a répondu correctement.

2. Fonctionnalités facultatives et réalisées

Nous avons permis aux utilisateur d'accéder facilement aux tas qu'ils ont consultés, du plus récent au moins récent dans la page de profil. Nous avons également un système de catégories qui sont des unités (pageUnite.php) afin que les tas soient mieux organisés. Lors des créations des cartes l'utilisateur doit indiquer les niveaux de difficultés (flashcard.php). Ces niveaux de difficultés permettront d'ordonner dans l'ordre croissant du niveau de difficulté les cartes lors des tests (study.php).

3. Fonctionnalités non demandées et réalisées

Les fonctionnalités réalisées et non demandées sont la page de mot de passe oublié (mdpoublie.php), une fonction permettant de choisir une photo de profil (edition.php) et la possibilité de voir la liste des tas créés par soi-même dans la page de profil.

4. Fonctionnalités facultatives et non réalisées

Le site n'a pas connaissance des réponses données par le joueur, c'est pourquoi le site ne peut pas afficher au joueur les cartes qu'il devrait refaire.

Les joueurs ne peuvent pas signaler un contenu faux. Un système de vote ou encore un système de score ne sont pas intégrés dans le site.

IV. Tester les fonctionnalités

Avant de tester les fonctionnalités proposé par le site il faut se rendre sur le fichier database.php et vérifier que votre hôte est bien inscrit sinon remplacer localhost par votre hôte. Puis vérifier que le nom de la base de donnée siteweb est bien celui que vous avez importé dans phpMyAdmin sinon modifier siteweb par le nom de la base de donnée que vous avez importé. Enfin si vous avez un mot de passe remplacer ' ' par 'votre_mot_de_passe' avec votre_mot_de_passe qui correspond à votre mot de passé afin que cela fonctionne.

Il sera possible de vous connecter en tant que Joueur1 ou Joueur2, déjà créés dans la base de données, qui ont ce même mot de passe: «azerty». Vous pourrez consulter les unités d'apprentissages, les tas créés par le joueur même. Vous pourrez rajouter, supprimer et modifier une carte si vous êtes le créateur de ce tas.

Vous pourrez également vous inscrire comme tout nouveau joueur, consulter et étudier avec les flashcards déjà mises en place. Vous pourrez également créer vous même un tas de cartes. Puis, en allant dans la page de profil, il sera possible de consulter vos données avec les tas créés et les tas consultés récemment. Si vous voulez modifier votre photo de profil, par exemple, il suffira de cliquer sur « Modifier mon profil » en bas à gauche de la page profil.

Enfin, vous pourrez vous connecter en tant qu'administrateur dont le pseudo est «Administrateur» et le mot de passe est «azerty». Vous aurez accès à la page d'administration, afin de consulter la liste des membres et des tas enregistrés dans la base de données.

1) Vous êtes sur la page d'accueil, cliquer en haut à droite sur se connecter et connectez-vous sur le compte du Joueur1 dont le mot de passe est «azerty».

2) Choisissez une unité d'apprentissage puis choisissez un tas.

3) Vous pouvez consulter les cartes et ainsi voir les questions et les réponses pour vous entraîner à les mémoriser. Pour chaque carte, si vous êtes le créateur de celle-ci, vous pouvez cliquer sur modifier carte ce qui vous amène sur une nouvelle page où vous pouvez modifier la carte. Vous pouvez supprimer une carte et donc la retirer du tas ou ajouter une carte.

4) En bas à gauche de cette page, après avoir consulté les cartes, vous pouvez cliquer sur Tester.

5) Vous êtes maintenant sur une page étudier les cartes, entrez vos réponses et cliquez sur le bouton «Voir réponses». Puis analyser si vous avez bien répondu aux questions.

Vous pouvez voir les tas que vous venez de consultés récemment

6) Cliquer en haut à droite sur votre pseudo puis sur profil.

7) Sur cette page profil vous pouvez voir vos information comme votre photo de profil, votre pseudo, votre mail, vos tas crée et également vos tas consultés.

Vous pouvez modifier vos informations

8) En bas à gauche de cette page profil, cliquer sur «Modifier mon profil».

9) Modifier se que vous voulez puis cliquez sur le bouton «Editer», vous serez rediriger automatiquement sur votre page de profil, si ce n'est pas le cas vous pouvez cliquer en haut à droite sur votre pseudo puis sur profil.

Vous pouvez crée des unités, des tas et des cartes

10) Cliquer sur «jouer» en haut à droite, puis sur «créer une nouvelle unité».

11) Remplissez les champs demander ici un nom d'unité puis sur «Créer une unité». De même avec la page suivante qui vous demande de rentrer un Titre puis cliquer sur «Créer un tas».

12) Vous pouvez désormais créer autant de cartes que vous le souhaitez en remplissant question puis réponse et en choisissant un niveau de difficultés pour la carte en validant avec «Créer une carte». Lorsque vous créez votre dernière carte, cliquez sur «Dernière carte». Vous pouvez voir les cartes que vous avez créées.

13) Cliquez sur votre pseudo en haut à droite puis déconnexion.

L'avantage du compte administrateur

14) Cliquez sur «Se connecter» puis connectez-vous sur le compte dont le pseudo est Administrateur et le mot de passe «azerty».

15) Vous pouvez voir les unités déjà présente lors de votre première connexion avec Joueur1 mais également le nouveau tas crée par Joueur1 présent sur cette page. Cliquer en haut à droit sur le pseudo puis sur «Administrateur».

16) Vous avez accès à la liste des membres mais également à la liste des tas. Cliquer sur supprimer d'un tas au choix. Puis sur supprimer le Joueur2 .Vous pouvez observer que les tas de ce joueur ont également été supprimés.

17) Cliquez sur votre pseudo Administrateur en haut à droite puis déconnexion.

Vous avez tester les fonctionnalités sur des comptes déjà présent, mais vous pouvez également créer votre propre compte.

18) Vous êtes sur la page d'accueil, cliquez sur «S'inscrire», entrez les informations nécessaire pseudonyme, mail et mot de passe. Lorsque votre compte est créé vous serez redirigé vers la page de connexion.

19) Entrez votre pseudo et votre mot de passe et connectez-vous.

20) Vous pouvez tester les fonctionnalités du jeu comme créer des cartes, modifier votre profil...

21) Puis cliquer sur votre pseudo en haut à droite puis sur déconnexion. Si vous êtes sur la page de profil vous pouvez déconnecter en cliquant déconnexion en bas à gauche de la page.

Une autre fonctionnalité permet de réinitialiser son mot de passe si vous avez perdu votre mot de passe.

22) Vous êtes sur la page d'accueil suite à votre déconnexion. Cliquez sur «Se connecter» puis sur «Mot de passe oublié ?».

23) Comme indiquez sur la page vous devez entrer votre adresse mail, par exemple on peut changer le mot de passe de l'Administrateur dont l'e-mail est admin@gmail.com .Puis cliquer sur «Valider».

24) Normalement un mail vous à été envoyé mais le code de vérification peut également être récupérer depuis la base de donnée dans la table récupération. Le code de vérification est dans le champs «code» à côté du champ «email» qui contient l'e-mail que vous avez entrez.

25) Entrez le code de vérification puis cliquer sur «Valider».

26) Vous pouvez désormais crée un nouveau mot de passe et cliquer sur «Valider».

27) Vous êtes rediriger vers la page de connexion entrer le pseudo et Administrateur si vous avez modifier le mot de passe de ce compte et le nouveau mot de passe que vous avez créer. Puis cliquer sur «Connexion».

Tenter des erreurs

28) Pour voir si les conditions sont bien respectées, vous pouvez essayer, lors d'une inscription, d'entrer deux mots de passe différents, ou encore d'entrer un pseudonyme préexistant.

30) Vous pouvez, dans la page de connexion, tester avec un pseudonyme non-existant ou entrer un mot de passe incorrect.

Notre site a été testé sur les navigateurs Chrome, Mozilla et Internet explorer.

V. Information sur le binôme

Notre binôme (groupe 21) est constitué de Ammiche Naïma en Infobio 6 et de Vigneswaran Tharsiya en Info2. Nos adresses mail sont respectivement naima.ammiche@gmail.com et tharsish4@hotmail.fr.