

PROJET INTERNET ET OUTILS – IO2

« SITE INTERNET »

Projet réalisé par le GROUPE 102:

L1 Mathématique / Informatique

Tara AGGOUN – 21961069 – taraggoun@gmail.com

Elody TANG – 21953199 – elodytang@hotmail.fr

SOMMAIRE

1. DESCRIPTION DU PROJET	3
A. PRÉSENTATION DU SITE	3
B. PRÉSENTATION DE SES FONCTIONNALITÉS	5
C. SCHÉMA DU SITE	8
2. DESCRIPTION DE LA BASE DE DONNÉES	9
A. PRÉSENTATION DE LA BASE DE DONNÉES	9
B. SCHÉMA DE LA BASE DE DONNÉES	10
C. LES DONNÉES DÉJÀ MISES	11
3. LISTE DES FONCTIONNALITÉS	14
A. DEMANDÉES ET RÉALISÉES	14
B. RÉALISÉES MAIS PAS DEMANDÉES	15
4. UN PARCOURS POUR TOUT TESTER	16
A. CONNECTER LE SITE À LA BASE DE DONNÉES	16
B. S'INSCRIRE POUR AVOIR UN NOUVEAU COMPTE	16
C. JOUER AU JEU	17
D. VOIR ET MODIFIER SES DONNÉES	17
E. CRÉER, MODIFIER, SUPPRIMER DES QUESTIONS	18
F. RECHERCHE ET CLASSEMENT DES SCORES	19
G. MODE ADMINISTRATEUR	20
5. INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES	21
A. DIFFÉRENCES ENTRE L'ADMINISTRATEUR ET L'UTILISATEUR	21
B. NAVIGATEURS ET TESTS EFFECTUÉS	21

1. DESCRIPTION DU PROJET

A. Présentation du site

Notre projet porte sur la réalisation d'un site composé de plusieurs pages, liées les unes aux autres.

a) La page d'accueil

En premier lieu, il y aura une **page principale** qui est notre **page d'accueil** où chacun pourra accéder à toutes les autres pages.

Tout en haut de cette page, il y aura deux boutons : l'**un pour se connecter**, l'**autre pour s'inscrire**. Lorsqu'un utilisateur (ou un administrateur) se connectera, les deux boutons s'effaceront pour laisser place à deux autres boutons :

- « **Mes données** » (où l'utilisateur pourra récupérer/modifier ses données)
- « **Se déconnecter** » (Comme son nom l'indique, ce bouton met fin à la connexion)

Cette partie sera intégralement codée dans une balise <header>.

Lorsqu'une personne est connectée, il y aura plusieurs autres boutons supplémentaires : Un bouton « **Recherche d'utilisateur** », un bouton « **Classement** » où les joueurs pourront voir un classement des joueurs par catégorie de jeux, un bouton « **Création** » où les joueurs pourront créer des questions, modifier leurs questions et supprimer les questions qu'ils ont créées.

Sur la page d'accueil, trois sections différentes seront visibles : la première, pour guider les visiteurs et les joueurs. La deuxième illustre les différentes catégories de jeux de cartes mémoires. La troisième incite juste les joueurs à jouer. Ces trois sections sont visibles seulement sur la page d'accueil. Leur contenu sera implémenté dans plusieurs balises <section>.

- *Partie supplémentaire de la page d'accueil*

*Tout en bas de cette page, il y a un petit menu où vous pourrez accéder à différentes pages du site. Au total, il y a 4 liens : le premier renverra vers la page d'accueil. Le deuxième renverra vers une page intitulée « **Contact** » où tout le monde pourra trouver un moyen de nous contacter. Le troisième lien renverra vers une page « **Informations** » où nous expliquerons comment nos idées ont été trouvées, les sources des questions posées... Le quatrième lien renverra vers une page « **Remerciement** » où nous citerons toutes les personnes qui nous ont aidées à mener ce projet à bien. Cette partie sera implémentée dans une balise <footer> et avec des méthodes GET.*

Le contenu des balises <header> et <footer> seront disponibles sur toutes les pages du site, **sans exception**.

Fichiers utilisés pour afficher cette page :

Accueil.php, bas_de_page.php, fonc_authent.php, fonc_sortie.php

b) La page d'inscription

Vous pouvez accéder à cette page à partir de la **page d'accueil**.

Elle est constituée uniquement d'un tableau avec deux colonnes. L'une sera pour les champs du formulaire et l'autre pour la saisie de l'utilisateur/de l'administrateur. **Si une personne a un compte**, elle pourra, à partir de cette page, **accéder à la page de connexion**. Cette page enverra des **messages de prévention** si l'identifiant a déjà été utilisé ou si tous les champs n'ont pas été remplis. Cette page est accessible seulement si personne n'est connecté. Elle permettra essentiellement de créer un compte à l'utilisateur. Lorsqu'un utilisateur s'inscrit pour la première fois, il accède tout de suite à la page d'accueil avec sa page de données.

Lorsqu'une personne s'inscrit, elle sera automatiquement classée comme « Utilisateur » (et pas « Administrateur »). Un compte administrateur sera inscrit dans la base de données (*create_users.sql*).

*Fichiers utilisés pour afficher cette page :
inscription.php, fonc_authent.php, fonc_sortie.php.*

c) Le formulaire (la page de connexion)

Vous pouvez accéder à cette page à partir de la **page d'accueil**.

Elle demandera **un identifiant** et **un mot de passe** pour permettre à un utilisateur de se connecter. Cette page enverra aussi des **messages de prévention** si le mot de passe ou l'identifiant saisi est erroné. Lorsqu'un utilisateur se connecte, il accède immédiatement à la page d'accueil. À partir de cette page, vous pourrez accéder à la **page d'inscription** au cas où vous ne vous êtes jamais inscrit sur notre site.

*Fichiers utilisés pour afficher cette page :
connexion.php, fonc_authent.php, fonc_sortie.php.*

Une fois que l'**utilisateur est inscrit et connecté**, il peut accéder aux boutons supplémentaires « **Mes données** » (ou communément la page de compte), « **Recherche d'utilisateur** », « **Classement** » et « **Création** ».

Lorsqu'un administrateur se connecte, il peut accéder à une page secrète : « **Messages reçus** ». Cette page est accessible à partir de la **barre de navigation**. Elle permet à l'administrateur de voir tous les messages qui ont été signalés par les autres joueurs. On verra plus bas les différences entre un compte « **Administration** » et un compte « **Utilisateur** ».

d) Une page de compte

Ici, le joueur pourra **voir toutes les données que le site a collectées sur lui**, c'est-à-dire les scores récents des parties de jeux qu'il a effectuées en répondant aux questionnaires... Un tableau à deux colonnes avec ses données personnelles. Il pourra néanmoins modifier les données qui lui ont été demandées pendant son inscription, mais ne pourra pas modifier les données des jeux qu'il a réalisées. Il pourra aussi supprimer son compte à partir de cette page-là. Cette page est la même pour tout le monde.

*Fichiers utilisés pour afficher cette page :
mes_donnees.php, modification.php, fonc_authent.php, fonc_sortie.php.*

e) Les pages de jeux

On accède à ces pages seulement à partir de la **page d'accueil** en cliquant sur la catégorie qui lui correspond. À partir de là, il y a deux cas possibles :

- **Si la personne n'est pas connectée**, alors le site la **renverra vers la page de connexion** : il faut obligatoirement être connecté pour jouer à nos jeux.
- **Si la personne est connectée**, alors elle pourra choisir le **questionnaire qu'elle veut faire** et pourra jouer au jeu qu'elle a choisi.

À la fin du jeu, un tableau de données apparaîtra, et le joueur pourra se rendre compte de son score, du nombre de questions posées, du nombre de questions auxquelles il a répondues justes et du nombre de questions auxquelles il a répondues faux.

Le **score est calculé** de la manière suivante : **s'il a bon à une question, il gagne 5 points**. Au cas où **il a faux à une question, il perd 2 points**.

*Fichiers utilisés pour afficher cette page :
jeux1.php, jeux2.php, jeux3.php, fonc_authent.php, fonc_sortie.php.*

B. Présentation des fonctionnalités

a) La fonctionnalité principale du site

Notre site présente les fonctionnalités suivantes : les joueurs peuvent jouer à nos jeux, répondre à nos questions et retrouver les résultats de leurs questionnaires sur la page « **Mes données** ».

Cependant, ils doivent au préalable s'inscrire / se connecter pour pouvoir jouer à nos jeux. Sinon leurs résultats ne peuvent pas être enregistrés automatiquement.

Lors de l'inscription, il sera demandé à l'utilisateur de remplir 6 champs : le prénom, le nom, l'identifiant avec lequel les joueurs se connecteront, leur adresse mail, leur sexe et leur mot de passe. Ensuite, les joueurs pourront tout autant modifier leurs données personnelles ou supprimer leur compte pour des raisons qui les concernent.

b) La fonctionnalité « Mode de création »

Le « **Mode de Création** » ouvre la voie à la création de nouvelles questions. Sur la page « **Création** » (que les joueurs trouveront dans la barre de navigation (*navbar*) dès qu'il seront connectés), ils pourront retrouver de nouvelles fonctionnalités : la création de nouvelles questions, la modification des questions déjà créées et la suppression des questions déjà créées.

- La création de nouvelles questions

Si le joueur veut créer des nouvelles questions, alors il devra choisir dans un premier temps, la matière et la catégorie dans laquelle il voudra rajouter sa question.

Matière disponibles	Catégories disponibles
Géographie	Europe, Asie, Amérique, Terre
Histoire	Préhistoire/Antiquité, Moyen-Âge/Les Temps Modernes, L'époque Contemporaine
Littérature	Expression, Auteur
Sciences	Mathématique, Physique, Biologie, Anatomie, Géologie

Ensuite, il devra remplir un formulaire qui demandera les informations suivantes : la nouvelle question, la réponse à la question, une réponse fausse (parce que les questions sont des questions à deux propositions) et le niveau de difficulté de la question (entre 1 et 3).

Lorsque le joueur remplira tous les champs et validera le formulaire, alors la question sera automatiquement enregistrée dans la base de données et pourra retrouver sa question créée dans le jeu de la matière et la catégorie choisies.

- La modification de questions

Avec cette fonctionnalité, le joueur pourra choisir une question qu'il a déjà créée et pourra s'il le souhaite modifier cette question. Il pourra reformuler la question, changer les propositions de réponses et le niveau de difficulté.

- La suppression de questions

Avec cette fonctionnalité, le joueur pourra choisir une question qu'il a déjà créée et pourra s'il le souhaite, la supprimer. S'il clique sur le bouton « **Supprimer cette question** » alors la question sera supprimée et le joueur ne pourra plus jamais la retrouver. (Il pourra quand même la recréer.)

c) La fonctionnalité « Recherche »

La fonctionnalité « **Recherche** » a deux fonctionnalités différentes : le joueur pourra **rechercher des utilisateurs** ou **rechercher un classement** dans une matière et dans une catégorie souhaitées.

- Rechercher des utilisateurs

Les joueurs pourront avec cette fonctionnalité retrouver des utilisateurs avec leur identifiant. La page de recherche d'utilisateur affichera un formulaire avec lequel il devra indiquer l'identifiant de la personne recherchée. S'il n'y a **pas de résultat**, alors le site affichera « Aucun résultat ». S'il y a **un résultat**, alors le site affichera les données de jeux et les questions que cette personne a créées.

Si le joueur est **administrateur**, alors il pourra supprimer le compte de cette personne, ou modifier les questions de cette personne. L'**utilisateur** normal, lui, ne pourra rien faire de plus.

- Recherche du classement

Dans un premier temps, la page de classement des scores des joueurs **demandera au joueur la matière et le classement** dont il voudra obtenir les scores. Dès qu'il aura renseigné ces données-là, alors le site **affichera le classement des scores**. Le premier sera affiché tout en haut de la liste, le deuxième sera le suivant... ect.

Cette fonctionnalité sert principalement au joueur pour se repérer, savoir où il se situe dans telle ou telle matière et dans une catégorie.

d) La fonctionnalité « Messages signalés »

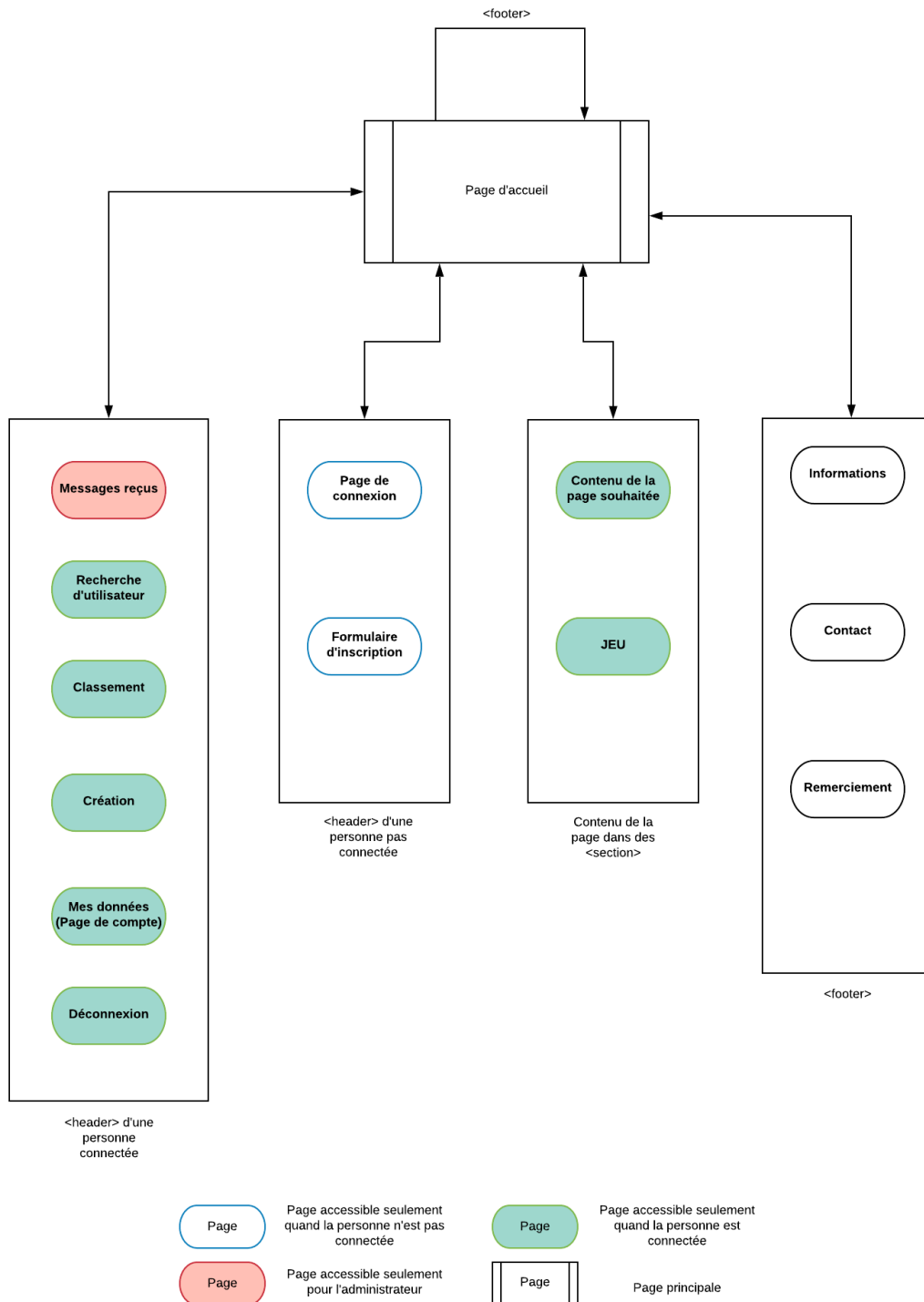
Cette fonctionnalité est conçue spécialement pour prendre en charge le cas où le site rencontrerait **des problèmes** avec les différentes questions et les différents jeux. Lorsqu'un joueur crée un questionnaire, le site affiche un bouton « **Signaler la question à l'administrateur** ». En cliquant sur ce bouton, le joueur pourra envoyer un message à l'administrateur en signalant les problèmes liés à la question, ou au jeu.

L'administrateur pourra, lui, accéder à une page confidentielle : « **Messages Reçus** ». Il pourra voir tous les messages qui ont été signalés. Ensuite, il pourra régler ces problèmes, puisqu'il pourra **modifier les questions** des autres utilisateurs.

Il pourra utiliser les différentes fonctionnalités pour gérer ce type de problèmes.

C. Schéma du site

Les flèches sont les liaisons entre les différentes pages.



2. DESCRIPTION DE LA BASE DE DONNÉES

A. Présentation de la base de données

Notre base de données est constituée de **différents tableaux**.

Nous définirons quatre tableaux différents pour stocker toutes les données. Le premier servira pour enregistrer tous les utilisateurs et les données qu'ils ont saisies à leur inscription. En outre, il y aura un tableau pour générer des questions liées à sa catégorie, un tableau pour stocker les points de l'utilisateur et un dernier pour stocker les différents messages signalés.

a) Base des données des utilisateurs (bd_users)

Notre premier tableau est une base de données qui concerne les données de tous les utilisateurs de notre site. Dès qu'un nouvel utilisateur s'inscrira sur notre site, ses données iront tout de suite dans ce tableau-là.

Prénom	Nom	Identifiant	Adresse Mail	Genre	Mot de Passe	Rôle
--------	-----	-------------	--------------	-------	--------------	------

Lorsqu'une personne s'inscrira, il aura obligatoire un rôle. Il sera admis comme « **UTILISATEUR** ». Chaque joueur aura un **numéro d'identifiant unique (ID)**. Le mot de passe est crypté en MD5.

b) Base de données des questions du jeu (questions)

Cette table concerne toutes les questions que notre site hébergera. Avec la fonctionnalité « **Mode de création** », les joueurs pourront créer des questions de tout niveau. Toutes les questions créées seront enregistrées dans cette base de données. Les questions défileront dans la page de jeux, et seront classées par matière et par catégorie.

Question	Réponse juste	Réponse incorrecte	Niveau	Matière	Catégorie	Créateur
----------	---------------	--------------------	--------	---------	-----------	----------

Au cours du jeu, l'ordre des réponses est **tirée aléatoirement** pour éviter que les réponses correctes soient toujours au même endroit. Chaque question aura un **numéro d'identifiant unique (ID)**. Le champ **du Créateur** est le même que l'**Identifiant** de la personne qui a créé les questions. Les utilisateurs pourront voir toutes les questions qu'ils ont faites sur la page « **Création** ».

Tout le monde pourra modifier ses propres questions, les modifier ou les supprimer.

c) Base de données des scores des utilisateurs (résultats)

Nous avons réalisé **un système de points et de classement**. Pour gagner X points dans une catégorie, le joueur devra jouer à nos jeux. **Une bonne réponse lui fera gagner 5 points, et une mauvaise réponse lui fera perdre 2 points**. Ces X points seront stockés pour que l'utilisateur voit son score dans la page « Mes données » évoquée précédemment et seront stockés dans un tableau. Il servira à stocker tous les scores du joueur pour chaque catégorie.

ID de l'utilisateur	Score	Matière	Catégorie
---------------------	-------	---------	-----------

À chaque fois qu'un joueur finira un jeu, alors son score sera enregistré dans ce genre de tableau. Nous pourrons ensuite faire le classement et la récolte de données des scores.

Le **ID de l'utilisateur** est le **ID unique de l'utilisateur**.

d) Base de données des messages (messages)

Nous avons réalisé un système de messages. Lorsqu'un joueur remplit un questionnaire, le site affiche un bouton « **Signaler la question à l'administrateur** ». En cliquant sur ce bouton, le joueur pourra transmettre un message à l'administrateur en signalant les problèmes liés à la question, ou au jeu.

Les données des messages rentrent alors dans une base de données comme celle-ci :

Identifiant de l'émetteur	Question concernée	Contenu du message	Auteur de la question
---------------------------	--------------------	--------------------	-----------------------

Le message sera affiché dans la page « **Messages reçus** ». Seul l'**administrateur pourra accéder à cette page**. Il pourra voir tous les messages qui ont été signalés. Ensuite, il pourra régler ces problèmes, puisqu'il pourra **modifier les questions** des autres utilisateurs.

Il pourra utiliser les différentes fonctionnalités pour gérer d'éventuels problèmes.

B. Schéma de la base de données

Récapitulons : notre base de donnée possède 4 tableaux : pour les utilisateurs (bd_users), pour les questions (questions), pour les scores (résultats) et pour les messages (messages).

Les champs ayant la même couleur sont des champs liés. Elles se réfèrent donc à la même chose.

bd_users (tableau pour les utilisateurs)

ID (s'incrémente automatiquement)	Prénom	Nom	Identifiant	Adresse Mail	Sexe / Genre	Mot de Passe	Rôle (défaut : utilisateur)
-----------------------------------	--------	-----	-------------	--------------	--------------	--------------	-----------------------------

questions (tableau pour les questions)

ID (s'incrémente automatiquement)	Question	Réponse correcte	Réponse incorrecte	Niveau	Matière	Catégorie	Créateur
-----------------------------------	----------	------------------	--------------------	--------	---------	-----------	----------

résultats (tableau pour les scores)

Identifiant	Score	Matière	Catégorie
-------------	-------	---------	-----------

messages (tableau pour les messages signalés)

Identifiant (Émetteur)	Question concernée	Contenu du message	Auteur de la question
------------------------	--------------------	--------------------	-----------------------

C. Des données déjà mises ?

Oui ! Nous avons implémenté un fichier .sql que vous devrez utiliser pour que tout fonctionne correctement. Ce fichier se nomme **create_users.sql**. Les 4 tableaux seront créés automatiquement sur l'une de vos bases de données.

- Des données déjà existantes dans la table des joueurs

ID	Prénom	Nom	Identifiant	Adresse Mail	Sexe	Mot de Passe	Rôle
1	admin	test	admin-test	admin@test.fr	F	MD5(test)	Admin
2	utilisateur	test	utilisateur-test	utilisateur@test.fr	M	MD5(test)	utilisateur

admin-test est un compte « **Administrateur** » déjà crée. Avec ce compte-ci, vous pourrez tester les parties qui sont non visibles pour l'utilisateur, et vous pourrez utiliser les fonctionnalités qui sont réservées qu'à l'administrateur.

utilisateur-test est un compte « **Utilisateur** » déjà crée pour vous permettre de tester un compte « Utilisateur » déjà avancé. Celui a déjà crée des questions et a déjà signalé une question.

- Des données déjà existantes dans la table des questions

Des questions ont déjà été mises dans la base de données. Elles vous permettront de vous faire une idée du jeu. (*La table étant trop grande, nous n'avons pas pu y mettre toutes les questions...*) Voilà une toute petite partie des questions que nous avons déjà enregistrées sur le site.

ID	Question	Réponse Correcte	Réponse Incorrecte	Niveau	Matière	Catégorie	Créateur
1	Quelle victoire François 1er a-t-il remporté en 1515 ?	Marignan	La bataille de Verdun	1	Histoire	Moyen-âge/Les Temps Modernes	admin-test
2	Quelle ville fut le siège du gouvernement français durant l'occupation ?	Vichy	Paris	1	Histoire	L'époque Contemporaine	admin-test
3	De quel État le pape Jean-Paul II était-t-il souverain ?	Le Vatican	Italie	1	Histoire	L'époque Contemporaine	admin-test

- Des données déjà existantes dans la table des résultats

L'admin-test est le compte « **Administrateur** » et est celui à partir duquel, nous avons créé toutes nos questions alors il est normal qu'il soit le compte ayant le plus de points possibles dans toutes les catégories.

L'utilisateur-test est le compte « **Utilisateur** » à partir duquel nous avons testé les jeux. Alors il possède des scores un peu plus 'normaux et réalisables'.

ID du joueur	Score	Matière	Catégorie
1	100	Géographie	Europe
1	100	Littérature	Expression
2	15	Géographie	Europe
2	30	Littérature	Auteur
1	100	Sciences	Physique

Comme on peut le voir, le numéro 1 désigne l'**admin-test**, et le 2 désigne l'**utilisateur-test**. Nos deux joueurs ont déjà joué au jeu 'Géographie - Europe', donc normalement, le classement devrait afficher le nom de **admin-test** et son score puis, celui de **utilisateur-test**.

Cet **exemple** est seulement une **toute petite partie** de notre base de données des scores.

- Des données déjà existantes dans la table des messages

Un message a déjà été envoyé pour signaler une question à l'administrateur.

Émetteur	Question concernée	Contenu du message	Auteur de la question
Utilisateur-test	Quel polygone a quatre côtés ?	Le quadrilatère et le parallélogramme ont tous les deux 4 côtés. Il faudrait changer les propositions.	Admin-test

3. LISTE DES FONCTIONNALITÉS

A. Demandées et réalisées

- Les pages obligatoires

- Une **page d'accueil** accessible depuis toutes les pages et qui donne accès à toutes les pages directement ou indirectement. Il est très facile de revenir à la page d'accueil.
- Une **page d'inscription** qui permet de créer un compte sur le site, qui demande au minimum un identifiant et un mot de passe (ici, notre page demande un prénom, un nom, une adresse mail et un genre en plus de ces champs-là).
- Un **formulaire de connexion** (une page de connexion) qui permet de se connecter au site, qui demande une combinaison 'identifiant/mot de passe' et qui prévient lorsque l'identifiant ou le mot de passe est mauvais.
- Un bouton de **déconnexion** qui permet de quitter le site lorsque l'utilisateur est connecté.
- Une **page de compte** où les utilisateurs peuvent modifier leurs données, supprimer leur compte.

- Les rôles des joueurs

- Un rôle « **Utilisateur** » : Les joueurs ayant ce rôle peuvent consulter les jeux et y jouer quand ils ont en envie. Ils ont aussi le droit de créer des cartes et de modifier ses cartes à lui. Ils peuvent notamment créer des jeux de cartes.
- Un rôle « **Administrateur** » : Les joueurs ayant ce rôle peuvent, en plus des fonctionnalités d'un « Utilisateur », supprimer des cartes avec un contenu faux ou un jeu de cartes. Ils peuvent supprimer les comptes des autres joueurs.

- Apprentissage avec les cartes mémoires

- L'ordre des propositions sont aléatoires, les cartes **ne sont pas mélangées**. (Les cartes de mathématique ne sont pas mélangées avec celles de littérature).
- Un utilisateur peut choisir un jeu et le tester entièrement.

- Les langages utilisés et la sécurité du site

- L'utilisation de **MySQL, HTML, PHP et CSS** ont été utilisés.
- Les mots de passe ne sont pas cryptés en l'air. Il y a **une sécurité minimale**, ils sont cryptés avec MD5. La modification des données est sécurisée.
- Les fichiers **PHP ont été commentés**, et les fonctions ont été classés **par utilité** (les fonctions traitant MySQL sont dans le même fichier, les fonctions d'affichage sont dans le même fichier... etc).
- Un **CSS responsive**.

B. Réalisées mais pas demandées

- Apprentissage des cartes

- Lors de la **création des cartes**, l'utilisateur peut allouer un **niveau de difficulté**.
- Un **système de points / de score** a été créé afin de permettre au joueur de connaître son rang et son niveau.
- Un bouton « **Signaler ce contenu à l'administrateur** » a été créé : le message est sauvegardé et l'administrateur pourra le gérer.
- Un système de catégorie et de sous-catégorie a été créé : les cartes ne peuvent pas être mélangées.
- Lors d'un jeu, **les cartes les plus simples** apparaissent en premier.

- Des pages supplémentaires (des fonctionnalités supplémentaires)

- Une **page de classement** des joueurs par catégorie a été créée : le joueur pourra renseigner la catégorie dont il veut le classement. Le classement s'affiche par score décroissant, le joueur ayant le plus haut score est celui qui sera affiché en haut de la page.
- Une **page de recherche d'utilisateur**, le joueur pourra retrouver un autre utilisateur / un administrateur facilement avec cette page de recherche.
- Trois pages supplémentaires : « **Contact** », « **Remerciement** », « **Informations** ».
- Il y a un **récapitulatif** de données personnelles et des données de jeux.
- Une page secrète « **Messages reçus** » pour les administrateurs pour qu'ils voient les messages signalés.

4. UN PARCOURS POUR TOUT TESTER

A. Connecter le site à la base de données

Avant de commencer les autres tests, il est important d'accomplir ce petit tutoriel.

- Extraire le fichier **.zip** sans changer les fichiers de place.
- Ouvrir **MySQL** dans le dossier **PROJET** avec la commande **mysql -u root -p**.
- Écrire son mot de passe de root.
- Créer une base de données avec n'importe quel nom avec la commande : **create database ____** (nom de la base) ;
- Entrer dans la base de données que vous venez de créer avec la commande : **use ____** (nom de la base);
- Rentrer les données du fichier **.sql** dans la base de données avec la commande : **source create_users.sql;**
- Quittez **MySQL** avec la commande : **quit ;**

Par la suite, vous aurez besoin de votre mot de passe de root et du nom de la base de données que vous venez de créer.

- Ouvrir le fichier **fonc_authent.php** pour le modifier.
- Dans la fonction **connexion_bd()**,
 - > remplacer la variable **\$pwd** avec votre mot de passe de root.
 - > remplacer la variable **\$bd** avec le nom de la base de données.
- Fermer le fichier.

Maintenant, vous avez connecté votre base de données au site : vous pouvez donc profiter de toutes les fonctionnalités de notre programme.

- Ouvrir le fichier **Accueil.php** dans un serveur.

B. S'inscrire et avoir un nouveau compte

À partir de maintenant, vous avez accès à toutes les pages qu'une personne pas connectée peut voir. Pour **vérifier que vous n'êtes effectivement pas connecté**, nous vous invitons à observer la barre de navigation : s'il n'y a que deux liens accessibles (« Connecte-toi ! » et « Inscris-toi ! ») vous n'êtes effectivement pas connectée. Vous pouvez aussi cliquer sur les catégories disponibles sur la page d'Accueil : une page s'ouvrira et vous obligera à vous connecter.

Ici, vous n'avez pas de compte, alors nous vous invitons à créer votre compte

- Cliquer sur le lien « **Inscris-toi !** ».

Le site vous renverra vers la page d'inscription.

- Pour tester toutes les erreurs :

Le site considère une inscription valide seulement **si tous les champs sont remplis et si l'identifiant n'apparaît pas deux fois dans la base de données**. Pour tester la première erreur, vous pouvez cliquer tout de suite sur « Valider ». Le site refusera votre inscription et affichera le formulaire avec une phrase d'erreur. Pour tester la deuxième erreur, vous devez remplir tous les champs, mais vous pouvez mettre « admin-test » dans le champ « Identifiant », le site enverra une page de récapitulatif de la demande puis renverra le formulaire avec une phrase d'erreur « L'identifiant a déjà été utilisé. »

- S'inscrire et valider votre inscription.

Vous possédez maintenant un compte !

C. Jouer aux jeux

Vous avez déjà un compte. Vous pouvez maintenant accéder à toutes les nouvelles fonctionnalités. Mais maintenant, il est temps de tester la partie essentielle de ce projet, les jeux ! Nous vous invitons à cliquer sur l'**une des quatre catégories** (Géographie, Histoire, Littérature, Sciences) et à **cliquer sur l'une des sous-catégories**. Une nouvelle page s'affichera :

- Cliquer sur le bouton « **Commencer** ».

Les questions défileront. Une bonne réponse vous apporte 5 points et une mauvaise réponse vous enlève 2 points.

- Répondre à la question et cliquer sur « **Valider** ». (Ne pas hésiter à signaler une ou deux questions. Nous verrons par la suite où iront les messages envoyés.)
- Finir le questionnaire.

Les données du jeu que vous venez de faire viennent d'être enregistrées dans la base de données des résultats.

- Pour une optimisation optimale, jouer à plusieurs jeux avant de continuer.

Le tableau des récapitulatif des résultats sera en effet plus grand et conviendra d'un meilleur visuel. **Dans le cas où vous n'avez pas de temps pour jouer, déconnectez-vous et connectez-vous avec ce compte : IDENTIFIANT : utilisateur-test ; MOT DE PASSE : test.**

Les jeux ont déjà été effectués sur ce compte-là.

- Si vous avez choisi de continuer avec le compte « utilisateur-test », vous pouvez aller vers la partie suivante.
- Si vous avez choisi de jouer à plusieurs jeux avec le compte que vous venez de créer, vous pouvez faire au moins trois jeux avant de continuer.

D. Voir et modifier ses données

Pour voir et modifier ses données, il suffit de cliquer sur le lien « **Mes données** » qui est en haut à droite de la page, dans la barre de navigation. Deux tableaux apparaîtront à l'écran. L'un concerne

les données personnelles que vous avez rentrées lors de votre inscription, l'autre pour les résultats de vos jeux.

Alors, sur cette page, vous avez accès à deux fonctionnalités : **la suppression de compte** et **la modification de vos données personnelles**.

Attention ! Si vous cliquez sur « Supprimer », votre compte sera tout de suite supprimé !!!

Ici, on s'intéressera à la deuxième fonctionnalité : **la modification des données personnelles**.

- Modifier vos données.

- Ici, vous pouvez tester deux erreurs.

*La modification des données fonctionne seulement si l'**Identifiant n'a pas déjà été utilisé** et si le **mot de passe actuel est le bon**. Pour tester la première erreur, remplacer le champ d'Identifiant par **admin-test**. Normalement, la page reviendra avec une phrase d'erreur (« L'identifiant a déjà été utilisé. ». Ensuite, pour tester la deuxième erreur, changer le champ du mot de passe actuel avec un autre mot de passe invalide. La page reviendra avec une autre phrase d'erreur « Le mot de passe est incorrecte. » Les deux tests effectués, vous pouvez enfin continuer vers la partie suivante.*

E. Créer, modifier et supprimer des questions

Voilà le « **Mode de création** ». Pour accéder à cette fonctionnalité, cliquez sur « **Création** » sur la barre de navigation.

- Créer une question

Pour créer une question, il suffit de :

- Trouver la partie de « **Création de question** » (deuxième section).
- Choisissez la catégorie dans laquelle vous voulez ajouter une nouvelle question.
- Cliquer sur « **Créer** ». Une nouvelle fenêtre apparaîtra, avec un tout nouveau formulaire.
- Remplissez et validez le formulaire.

- Il y a une erreur à tester.

Le formulaire de création de question se validera seulement si tous les champs sont remplis. S'il manque une information, alors le site vous redirigera vers la même page avec une phrase d'erreur (« Les champs ne sont pas tous remplis. »)

- Vérifiez que la question apparaisse bien dans le jeu.

Lorsque vous créez des questions, alors elles s'enregistrent automatiquement et vous pourrez les retrouver sur le jeu en ligne. (Vous pouvez ainsi créer une nouvelle sous-catégorie et des nouvelles questions.

- Modifier une question

Pour modifier une question, il faut déjà en avoir créé. Si vous n'avez pas créé de questions, alors retour à la partie « Créer une question ». Si vous en avez déjà créé, alors vous pourrez la modifier.

- Trouver la partie de « **Modification de question** » (troisième section).
- Choisir la question que vous voulez modifier.
- Cliquer sur « **Modifier** ». Une nouvelle fenêtre apparaîtra, avec un tout nouveau formulaire.
- Remplir et valider le formulaire.

La question sera modifiée et sera dans la bonne catégorie et la bonne sous-catégorie lors du jeu.

- Il y a une erreur à tester.

Le formulaire de modification de question se validera seulement si tous les champs sont remplis. S'il manque une information, alors le site vous redirigera vers la même page avec une phrase d'erreur (« Les champs ne sont pas tous remplis. »)

- Vérifier que la question apparaisse bien dans le jeu.

- Supprimer une question

Pour supprimer une question, il faut déjà en avoir créé. Si vous n'avez pas créé de questions, alors retour à la partie « Créer une question ». Si vous en avez déjà créé, alors vous pourrez la supprimer.

- Trouver la partie de « **Suppression de question** » (quatrième section).
- Choisir la question que vous voulez supprimer.
- Valider.

La question sera supprimée. Vous pourrez néanmoins la refaire.

Cette partie concerne seulement vos créations. Vous ne pourrez pas supprimer ou modifier les questions des autres sur cette page. **Si vous utilisez le compte « utilisateur-test » ou celui que vous venez de créer, alors vous ne pourrez jamais supprimer ou modifier les questions des autres, vous êtes un utilisateur.**

F. Recherche et classements des scores

Dans cette partie, il y a deux fonctionnalités à tester : la « **Recherche d'utilisateur** » et le « **Classement des scores** ».

- La recherche d'utilisateur

Pour accéder à cette fonctionnalité, il faut cliquer sur « **Recherche d'utilisateur** » dans la barre de navigation. Un formulaire apparaîtra.

Il y a trois modes à tester :

(a) Le mode « **Aucun résultat.** », il suffit de mettre n'importe quel identifiant. Si vous ne l'avez pas créé, le site affichera « **Aucun Résultat** ».

(b) Le mode « Un résultat, vous recherchez un utilisateur. », il suffit d'indiquer l'identifiant d'un simple utilisateur. Mettez **votre Identifiant** par exemple. Le site affichera **vos données de jeux** (mais pas personnelles.) et les **questions que vous avez créées**.

(c) Le mode « Un résultat, vous recherchez un administrateur. », il suffit de mettre « **admin-test** » sur votre barre de recherche. Le site affichera les données de l'administrateur.

Ce mode change en fonction de votre rôle. Il n'affichera pas la même chose si vous êtes considéré comme un administrateur.

- Classement des scores

Pour accéder à cette fonctionnalité, il faut cliquer sur « **Classement** » dans la barre de navigation. Un formulaire apparaîtra.

- Choisir la matière dans laquelle vous voulez un classement des scores.
- Cliquer sur « Continuer ». Choisir la sous-catégorie.
- Cliquer sur « Continuer ».

Une fois que la matière et la catégories sont choisies, un classement apparaîtra.

Vous en avez enfin terminé avec la partie « Utilisateur ». Vous pouvez donc commencer le mode « **Administrateur** ». Pour accéder au compte « **Administrateur** », il suffit de se déconnecter avec le compte que vous utilisez. Connectez-vous avec ce compte-là pour accéder au compte « **Administrateur** ».

- **IDENTIFIANT : admin-test**
- **MOT DE PASSE : test**

G. Le mode « Administrateur »

À priori, il n'y a pas beaucoup de choses qui change dans le mode « Administrateur », mais il est important que l'administrateur ait plus de privilèges qu'un utilisateur simple.

- Gérer un compte / une question

Pour gérer les comptes des autres, l'administrateur doit déjà faire une recherche d'utilisateur. Supposons que utilisateur-test s'est trompé dans le contenu d'une de ses questions et que l'administrateur doit supprimer une de ses questions. Pour faire cela, l'administrateur doit rechercher « utilisateur-test » dans la fonctionnalité « Recherche d'utilisateur » et peut gérer le compte de « utilisateur-test ».

Il peut supprimer le compte de « utilisateur-test » ou supprimer l'une de ses questions.

- Les Messages Reçus

Seul l'administrateur peut voir les messages signalés. Il pourra supprimer les questions signalées en utilisant les fonctionnalités citées plus haut.

Nous verrons par la suite les différences entre un compte « administrateur » et un compte « utilisateur ».

5. INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

A. Différences entre l'utilisateur et l'administrateur

Fonctionnalités	Utilisateur	Administrateur
Jouer aux jeux	✓	✓
Créer des questions / un jeu de cartes	✓	✓
Modifier ses questions	✓	✓
Supprimer ses questions	✓	✓
Modifier / Supprimer les questions des autres		✓
Modifier ses données personnelles	✓	✓
Supprimer son compte	✓	✓
Supprimer les comptes des autres		✓
Voir le classement	✓	✓
Faire une recherche d'utilisateur	✓	✓
Signaler des questions	✓	✓
Voir les messages signalés		✓

B. Navigateurs et tests effectués

Nous avons testé notre projet sur deux navigateurs : Google Chrome et Mozilla Firefox.