Rapport Projet Tutoré

Réseau social de démocratie participative

Antoine De Gryse et Ulysse Feillet

Sommaire

Table des matières

INTRODUCTION	3
Diagramme de cas d'utilisation	4
Description des fonctions du diagramme de cas d'utilisation	5
Maquettes fonctionnelles	6
Ressources graphiques	10
Diagramme de navigabilité	11
Modèle MVC	12
Documentation technique	15
Conclusion	20

Réseau social de démocratie participative

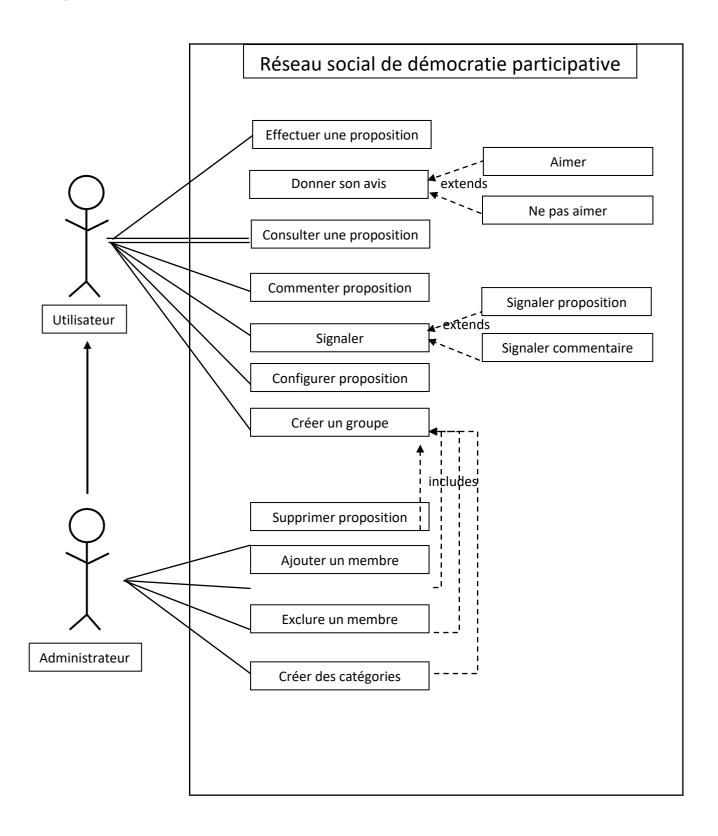
INTRODUCTION

En 2020, ce sont les élections municipales, et l'heure est à la démocratie participative, c'est-à-dire une implication des citoyens dans des décisions publiques.

Pour cela, nous allons réaliser une application web pour tous. Cette application va permettre de créer des dans lesquels tous les citoyens pourront débattre. Dans ce groupe, toutes les personnes présentes pourront émettre des propositions concernant différent sujet, comme des élections ou des projets municipaux. Sur les propositions émises, les citoyens pourront exprimer leur avis par le biais de commentaire.

Enfin, les citoyens pourront voter pour des propositions. Ces votes se baseront sur un système de « j'aime » et « j'aime pas ».

De plus, les commentaires inappropriés pourront être signalés par les membres du groupe et ensuite, supprimés par l'administrateur.



Description des fonctions du diagramme de cas d'utilisation

Fonctionnalités de l'utilisateur

Effectuer une proposition : L'utilisateur va pouvoir écrire des propositions dans le groupe. Une description courte de quelques mots et une description longue sera écrite à chaque création d'une proposition.

Donner son avis : Un utilisateur peut émettre son avis à travers un vote. Ce vote est divisé en deux chois « j'aime » ou « j'aime pas ».

Consulter une proposition : Il est possible pour l'utilisateur de regarder toutes les propositions émises dans le groupe, ainsi que les commentaires en rapport avec une proposition. L'utilisateur peut classer les propositions dans les catégories.

Commenter proposition : Suite à la consultation des propositions, il est possible de discuter sur les propositions via des commentaires.

Signaler : Si un utilisateur juge qu'une proposition possède des caractères inappropriés ou offensant, l'utilisateur peut signaler la proposition ce qui envoie un mail à l'administrateur qui va ensuite supprimer la proposition.

Configurer proposition : Suite à la création d'une proposition, l'utilisateur peut configurer une proposition comme un véritable vote, avec une date de clôture du vote, avant laquelle personne ne peut voir le nombre de votants contre ou en faveur de cette proposition.

Créer un groupe : Suite à la création de son compte, l'utilisateur peut créer un groupe en lui donnant un libellé.

Fonctionnalités l'administrateur

Supprimer proposition : Il est possible pour l'administrateur du groupe de supprimer des propositions.

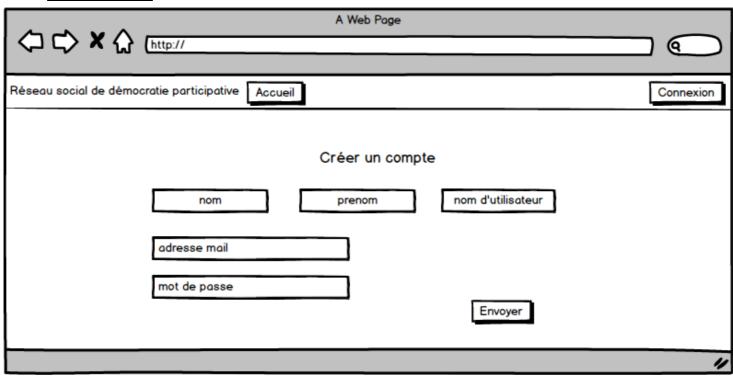
Inviter un membre : Après la création d'un groupe, l'utilisateur devient administrateur de ce groupe. Il va donc pouvoir ajouter des utilisateurs à son groupe, sous forme d'une liste d'adresses mail.

Exclure un membre : En tant qu'administrateur du groupe, l'utilisateur peut exclure un membre de ce groupe s'il en décide ainsi.

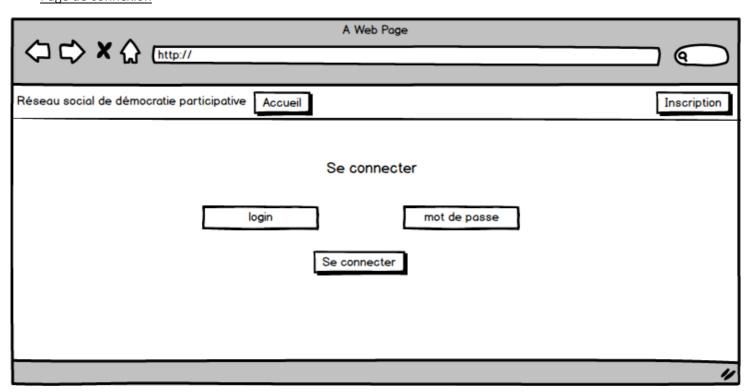
Créer des catégories : L'administrateur peut créer des catégories pour classer les propositions. De plus à chaque nouvelle proposition, il est demandé à l'utilisateur de classer la proposition émise dans les classes créées par l'administrateur.

Maquettes fonctionnelles

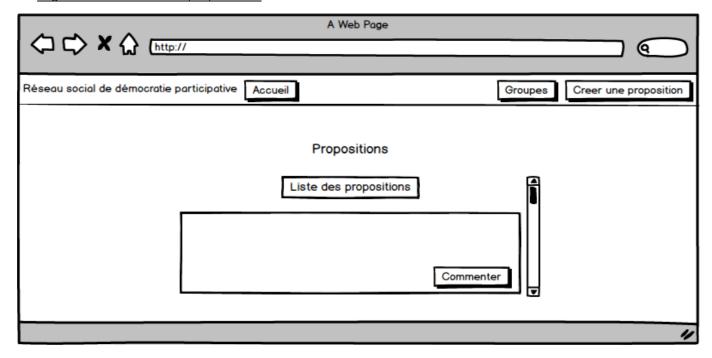
Page d'inscription



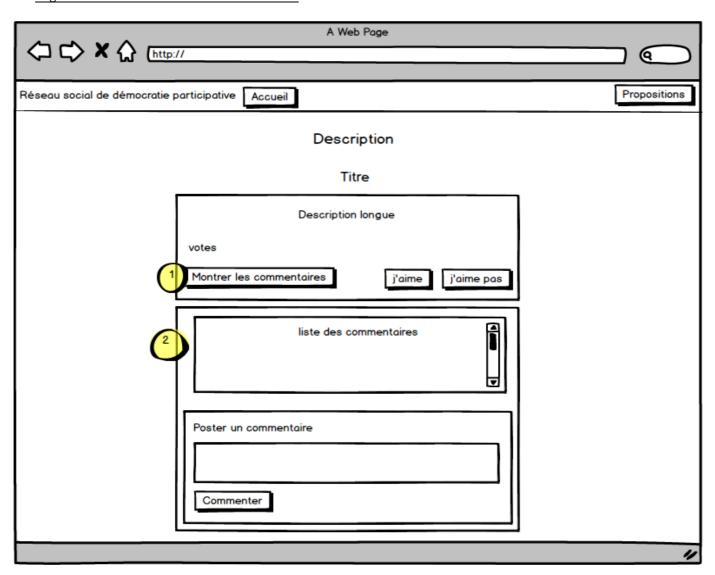
Page de connexion



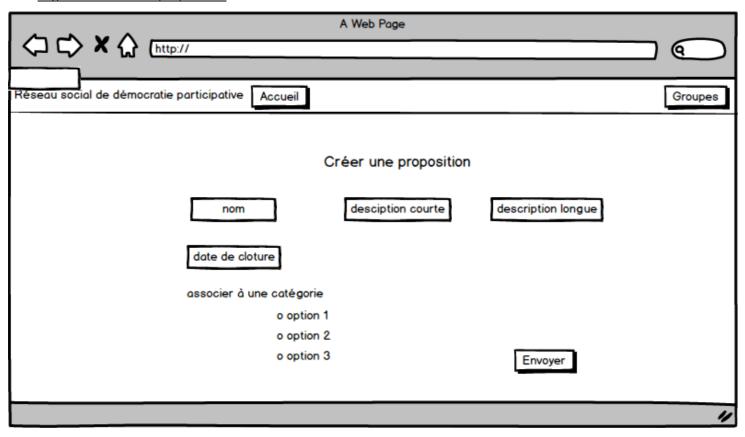
Page de consultation des propositions



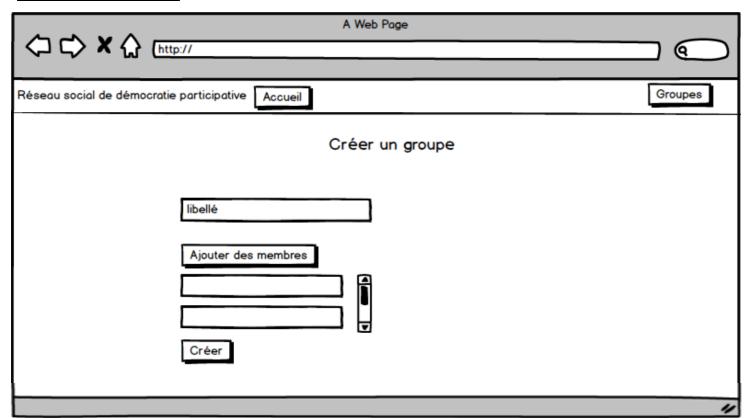
Page de création de commentaire et de vote



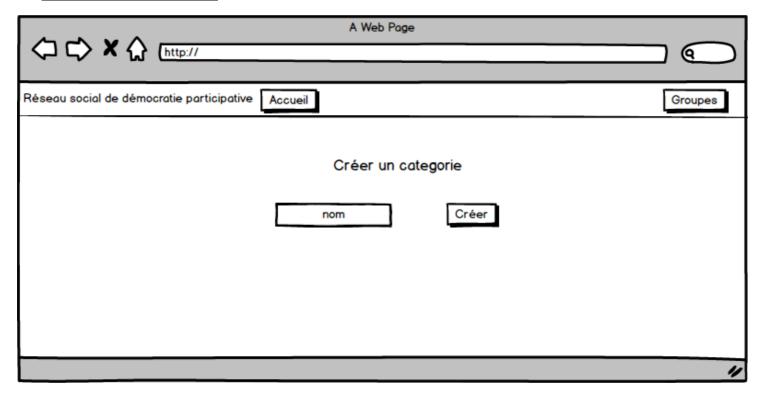
Page de création de proposition



Page de création de groupe



Page de création de catégorie



Ressources graphiques

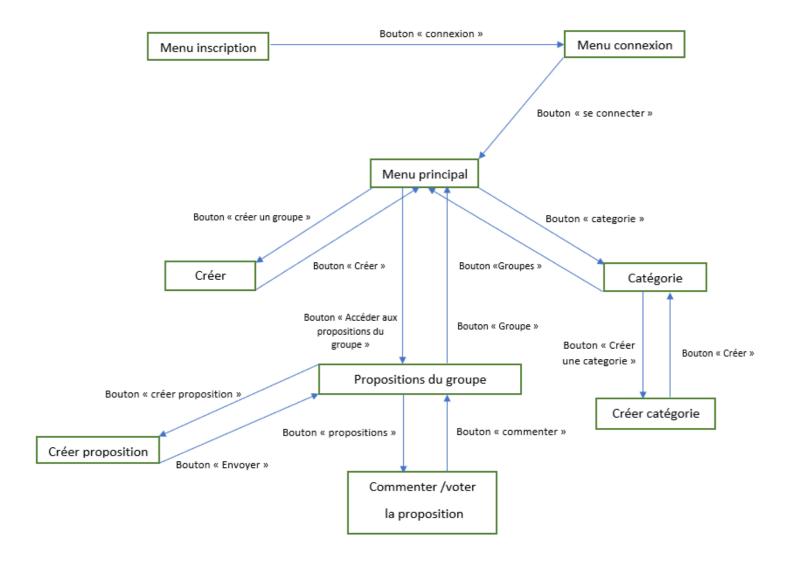
Couleurs

La couleur dont le code en RGB est (46, 46, 46) (#2E2E2E) est contenue dans le bandeau et est présente sur toutes les pages.

La couleur dont le code en RGB est 0, 115, 230 (#0073e6) est utilisée pour la majorité des boutons tels que connexion, créer des groupes ou encore créer des propositions.

La couleur dont le code en RGB est 51, 181, 229 (#33b5e5) est dans quelques boutons, surtout pour envoyer les données servant à créer soit une proposition, un groupe.

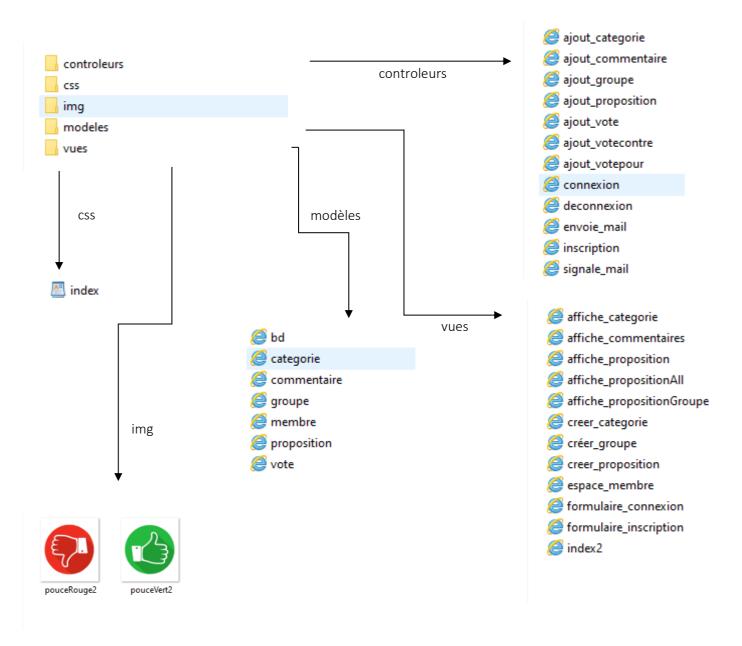
Diagramme de navigabilité



Modèle MVC

Le code est organisé selon l'approche modeles/vues/contrôleurs avec :

- Un modèle qui contient les données à afficher.
- Une vue qui contient la présentation de l'interface graphique.
- Un contrôleur qui contient la logique concernant les actions effectuées par l'utilisateur.



Documentation technique

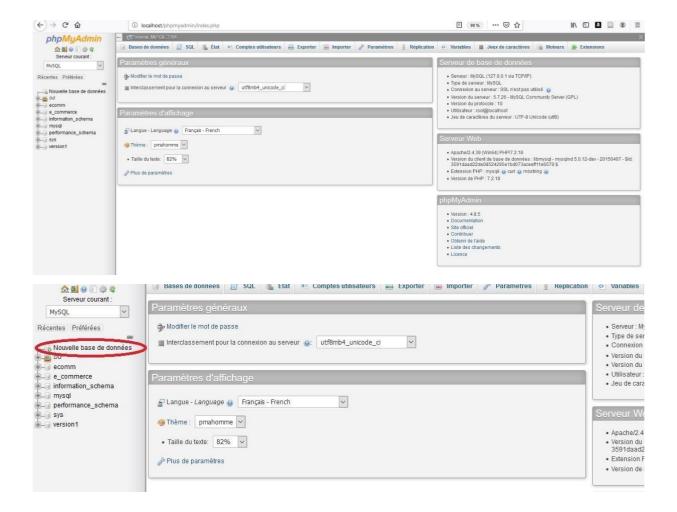
- Nous allons créer une base de données sur phpmyadmin. Pour cela, tapez « localhost/phpmyadmin »:
- Cela ouvrira une nouvelle page comme ceci :



Cette page permet de se connecter à la base de données locale si jamais on veut en créer une ou porter des modifications dessus.

Saisir les identifiants de connexion par défaut, c'est-à-dire « root » pour le login, et rien pour le mot de passe. Puis appuyer sur « Exécuter »

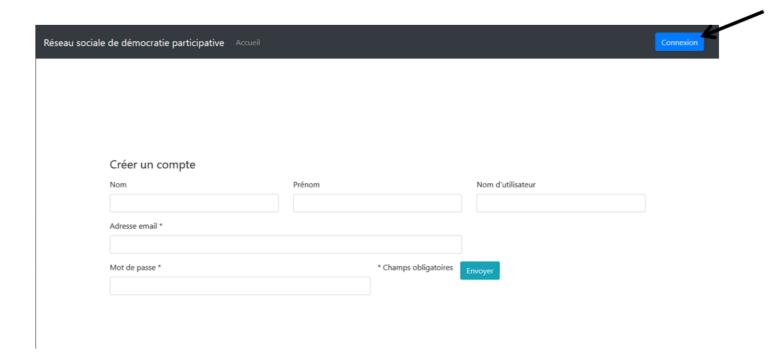
- La page suivante s'affiche, avec les bases de données déjà créées indiquées à gauche. Si c'est la première fois que vous lancez phpMyAdmin vous devez créer une base de données en appuyant sur le bouton « Nouvelle base de données » en haut à gauche :



- Appelez la nouvelle base de données « bd_site » puis appuyer sur le bouton « Créer »
- Dans l'onglet importer sélectionnez le fichier sql de la base de données du site (situé dans le dossier bd_site du projet) et cliquer sur « Exécuter ». Ceci permettra de créer une nouvelle base de données identique à celle au site en ligne. La base de données qu'on vient de créer s'affichera dans la liste à gauche et vous pourrez y accéder directement en cliquant dessus
- Vous pouvez tester si la base de données est bien reliée aux pages du site en lançant une page du site en local sur votre navigateur
- Pour lancer une page du site, il suffit de rentrer dans la barre de navigation le chemin suivant
 : « localhost/nom_du_projet/nom_de_la_page.php »
- Félicitations! Vous avez réussi à lancer le site en local!

Documentation technique

Lors de la première arrivée sur le site on peut s'inscrire. Si une inscription a déjà été effectuée au préalable on peut alors accéder à l'écran de connexion via le bouton connexion en haut à droite de l'écran.



Ecran de connexion. On peut aussi revenir sur l'écran d'inscription.

Réseau social de démocratie participative Accueil

Se connecter

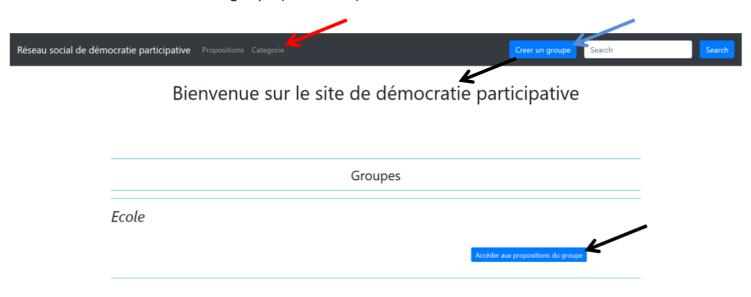
login mot de passe

Se connecter

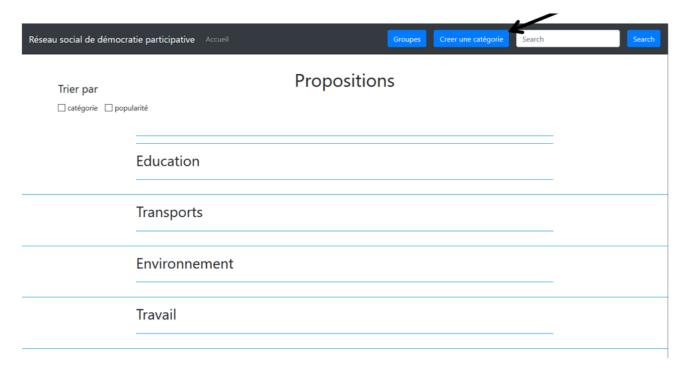
Ecran principal de l'application. Ici, on peut retrouver tous les groupes dans lesquels nous sommes actuellement.

On peut tout d'abord : 1) Accéder à un écran catégorie qui va afficher toutes les catégories de l'application, puis permettra d'en créer. (Flèche rouge)

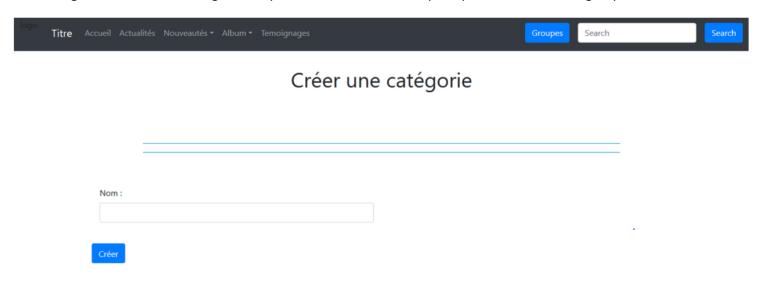
- 2) Accéder à un écran qui va permettre de pouvoir créer un groupe avec des utilisateurs. (flèche bleue)
- 3) Accéder à un affichage de toutes les propositions qui ont été effectuées dans le groupe. (flèche noire)



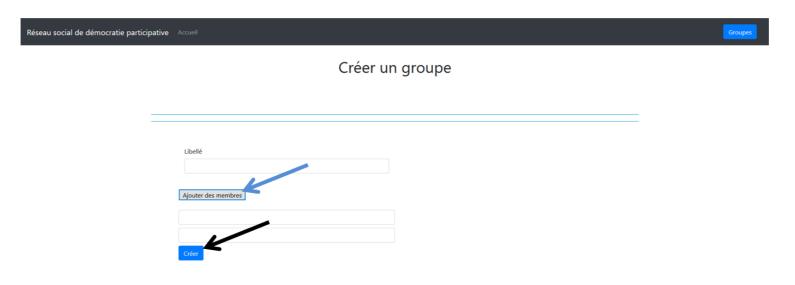
Cette page affiche donc les catégories de l'application et via le bouton « créer une catégorie », on peut créer une catégorie logique.



Page : création d'une catégorie. On peut retourner sur l'écran principal avec le bouton « groupes »

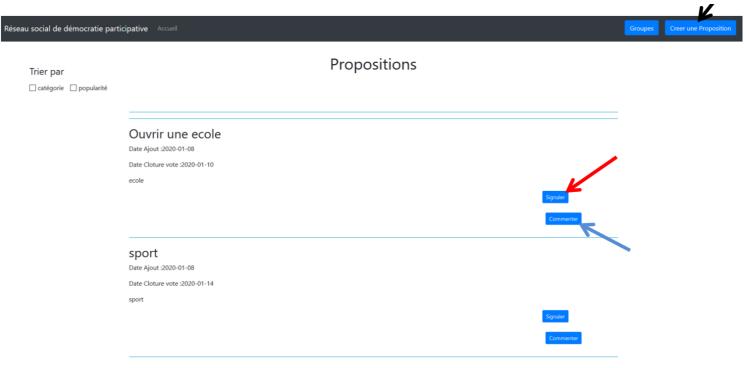


Page qui permet de créer un groupe (flèche noire) ainsi que d'en ajouter des membres (flèche bleue). On peut aussi retourner sur l'écran principal en cliquant sur le bouton « groupes »

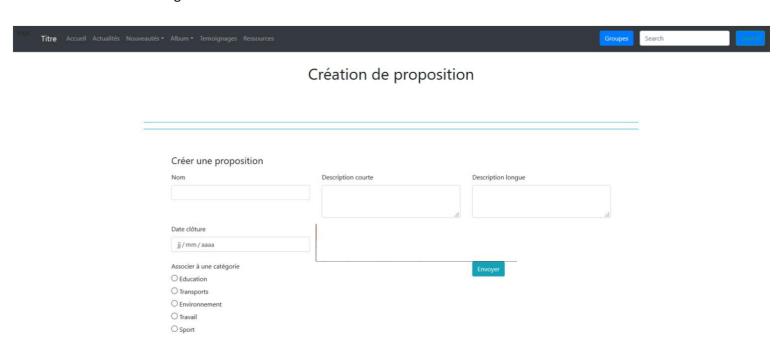


Ecran d'affichage des propositions émises dans ce groupe. On y peut :

- Créer une proposition (flèche noire)
- Commenter une proposition (flèche bleue)
- Signaler une proposition (flèche rouge)

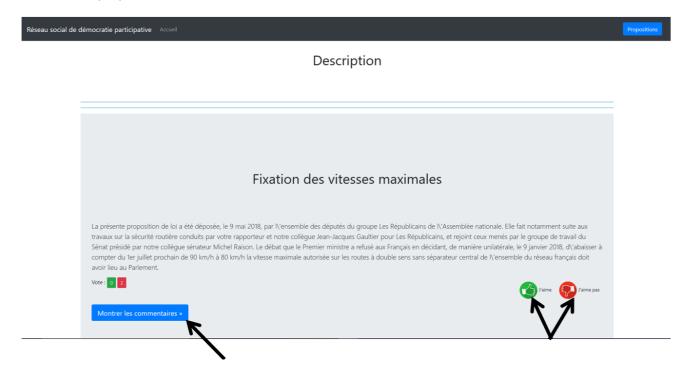


lci il est possible d'ajouter une proposition au groupe sélectionné avec un nom, deux descriptions, une date de clôture et une catégorie.

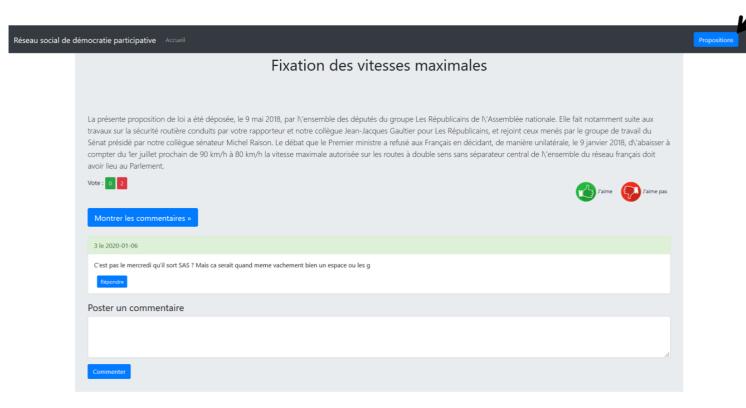


Après avoir cliquer sur « commenter », on accède à la proposition complète avec en plus une longue description ainsi qu'un vote. On peut :

- Voter en cliquant sur les deux boutons soit « J'aime » , soit « J'aime pas ». Le résultat du vote s'affiche à gauche dans les cases rouges et vertes.
- Consulter les commentaires qui auront été effectués au préalable ainsi que rédiger ses propres commentaires.



Ici on peut donc voir les commentaires qui ont été effectué sur la proposition et par la suite effectuer ses propres commentaires. On peut retourner sur l'écran d'affichage des propositions avec le bouton « propositions ».



Conclusion

Au terme de ce projet, nous pouvons affirmer que nous avons réussi à mettre à l'épreuve nos compétences de gestion de projet et nos compétences techniques en programmation web. En effet, cette partie du projet nous a permis de mieux approfondir ainsi que de réellement tester nos connaissances apprises durant ces deux années de DUT.

Deuxièmement, grâce à ce dernier semestre où nous avons pu apprendre le php et boostrap, nous avons réussi à implémenter tout le côté insertion des données dans la base de données ainsi que tous les côtés affichages des données de la base de données (membres, groupes, ...). Nous avons aussi réussi à envoyer un mail lorsque nous sommes invités à rejoindre un groupe.

Cependant, il nous reste encore plusieurs fonctionnalités à implémenter comme le fait de pouvoir rejoindre un groupe grâce à un lien envoyé par mail, le signalement d'une proposition, ou encore l'exclusion d'un membre.

Les contraintes et difficultés rencontrées ont surtout porté sur la partie insertion dans la base de données. En effet, nous avons mis un certain temps à retrouver, dans les fichiers, les erreurs de code permettant d'insérer des informations dans la base de données.

Finalement, ce projet nous a permis d'approfondir grandement nos connaissances, en php, notamment dans le modèle MVC. En effet, la partie web du projet porte principalement sur la réalisation de ce modèle ce qui nous a permis de le comprendre davantage ainsi que de mieux le maitriser.