

Rapport de projet Site internet GeoWorld

DE MIDEY Yannick (Équipe : Yannick-1)

BTS SIO – 1ère année

~ GitHub ~ https://github.com/ymidey/GeoWorld

Table des matières

A.	Desc	ription du projet	3
1	. Le	concept	4
2	. Le	contexte	4
3	. Le	s acteurs et leurs intérêts	4
В.	Exige	nces	5
1	Exi	gences technique	6
2	. Exi	gences graphique	7
C.	Base	du projet	8
1	Ва	se de données	9
2	. Sit	e internet	9
D.	Outil	s utilisés	10
1	. En	vironnement de travail	11
	1.1	Choix de L'IDE	11
	1.2	Choix du Serveur de développement	11
	1.3	Choix de de l'interface pour administrer mes bases de données MySQL	11
2	. La	ngage de programmation utilisé	11
3	. La	ngage de balisage utilisé	11
4	. La	ngage de design d'interface utilisé	12
E.	Réali	sation	13
1	L'a	cteur lambda(Élève)	14
	1.1	Vision UX :	14
	1.2	Vision UI :	14
2	. L'a	cteur enseignant	20
	2.1	Vision UX :	20
	2.3	Problèmes rencontré	23
3	. L'a	cteur Administrateur	24
	3.1	Vision UX	24
	3.2	Vision UI	24
	3.3	Problèmes rencontré	24
F	Rilan	du projet	25

	٨	Description du projet
	Α.	Description du projet
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

1. Le concept

Le site internet GeoWorld est destiné à des professeurs d'histoire et de géographie. Il doit permettre aux professeurs, comme aux élèves, de consulter des données géopolitiques et économiques de la planète. Ces données ont été communiquées par l'institut Official Statistics of Finland (2006).

2. Le contexte

Étant donné l'âge de ces données (2006), il faudra mettre en place un (ou plusieurs) moyen(s) de les mettre à jour.

3. Les acteurs et leurs intérêts

- **Enseignant** : souhaite sensibiliser ses élèves à des données géopolitiques et économiques de la planète.
- Élève : aimerait disposer d'un outil qui réponde à ses interrogations ainsi que prendre plaisir à consulter les informations présentées.
- Administrateur : disposer d'une interface d'administration de l'application (gestion des utilisateurs, leurs droits).

1) 1,		
В. ЕХ	agences	
 B. EX	rigences	
 B. EX	agences	
 B. EX	agences	
 B. EX	agences	
В. ЕХ	agences	
Б. ЕХ	agences	
Б. ЕХ	agences	
В. ЕХ	agences	

1. Exigences technique

Enseignant

L'enseignant doit pouvoir mettre à jour des données manuellement ou via un service web. Il doit aussi pouvoir tester/concevoir des requêtes SQL. Les requêtes pourront avoir une portée publique ou privée et être sauvegardées et nommées.

• Lambda (Élève)

L'élève doit pouvoir consulter les informations ainsi que de tester les requêtes SQL publiques

• Administrateur

L'administrateur doit pouvoir gérer les rôles utilisateur ainsi que les requêtes SQL personnalisées de l'enseignant.

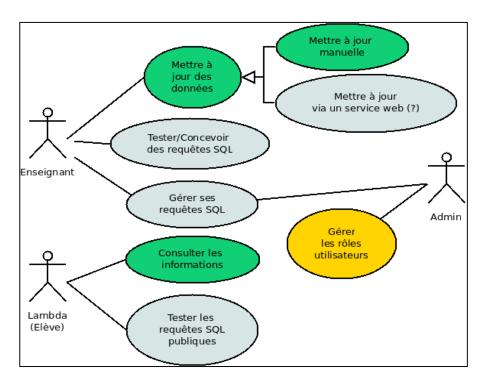


Diagramme de cas d'utilisation

Code couleur : Vert/Orange = obligatoire Gris = non obligatoire

2. Exigences graphique

• Ergonomie efficace

L'interface de consultation du site doit être agréable et ergonomique (vue des données par continents, pays, capitales, langues parlées, et autres idées...).

Interface privée

L'administrateur doit posséder une interface d'administration privée du site Internet (gestion des utilisateurs, leurs droits)

C. Base du projet
 e. Base aa projet
c. Base aa projet
c. Base aa projet
c. Base aa projet
C. Base aa projec
e. Base aa projet
c. Base aa projet
c. Base aa projec
c. Base aa projec
e. Base aa projet
c. Base aa projet
c. Base aa projet
C. Base aa projec
c. Base aa projet
c. Base aa projet
C. Base an project
C. Base aa projec
C. Base aa projec
c. Base aa projet
C. Base an project
C. Base an project
C. Base aa projec
C. Base an project
C. Base an project
C. Base an project
c. Base an projec
c. Base an projec
c. base an projet
c. base an projet
C. Dusc du projet
c. Buse au projet
c. Buse au projet
c. Base aa projet
c. Base aa projet
c. Base aa projet
C. Base da projec
C. Base da projec
C. Dusc du projet
C. Dase au projet

1. Base de données

Pour le projet, une base de données pré-construite en langue anglaise nous a été donnée.

La voici en format diagramme de classe :

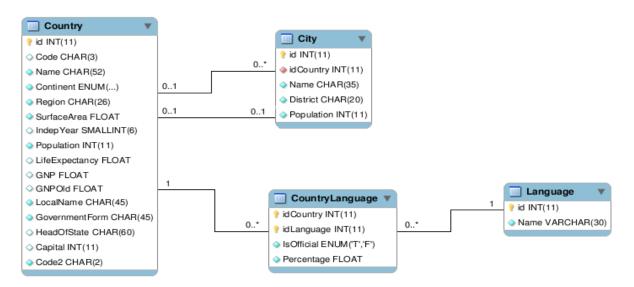


Diagramme de classe

2. Site internet

Pour le site internet un design bootstrap nous a été fourni.

Le voici:



Point de départ du site internet



1. Environnement de travail

1.1 Choix de L'IDE

: Visual Studio Code (VS Code) est un environnement de développement intégré (IDE), qui comprend toutes les caractéristiques d'un IDE moderne (éditeur en couleur, projets multi-langage, refactoring, éditeur graphique d'interfaces et de pages Web).

1.2 Choix du Serveur de développement



: Apache web Server est un logiciel open-source qui permet d'avoir un serveur local gratuitement

1.3 Choix de de l'interface pour administrer mes bases de données MySQL



: phpMyAdmin est une interface web gratuite pour administrer les bases de données MySQL localement et facilement

2. Langage de programmation utilisé



dynamique.

PHP : PHP Hypertext Preprocessor est un langage de script coté serveur libre orienté objet, principalement utilisé pour produire des pages Web

JavaScript : est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. Avec les technologies HTML et CSS, JavaScript est parfois considéré comme l'une des technologies cœur du World Wide Web.

3. Langage de balisage utilisé

HTML5: Le HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML ou dans sa dernière version HTML5, est le language de balisage conçu pour représenter les pages web. Ce language permet : d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom, de structurer sémantiquement la page, de mettre en forme le contenu et de créer des formulaires de saisie.

4. Langage de design d'interface utilisé

CSS: Les feuilles de styles (en anglais "Cascading Style Sheets", abrégé CSS) sont un langage qui permet de gérer la présentation d'une page Web. Le langage CSS est une recommandation du World Wide Web Consortium (W3C), au même titre que HTML ou XML.

E. Réalisation	
E. Kealisation	_

1. L'acteur lambda(Élève)

Mission: "Consulter les informations"

1.1 Vision UX:

L'acteur lambda(élève) souhaite prendre plaisir à consulter les informations présentées sur le site. L'interface du site doit donc être épuré, trié, agréable et simple d'utilisation afin que son expérience sur le site ne soit pas négative.

La navigation entre les différentes pages du site doit donc être recherchés et simple afin que l'utilisateur ne perde pas.

1.2 Vision UI:

a.La recherche d'information

Afin que la recherche d'information soit la plus simple possible, l'utilisateur pourra par exemple chercher les informations pour un pays soit :

(en passant par une carte interactive, une loupe ou un tableau)

- En passant par une carte interactive du monde situé sur la page principal ('index.php') qui en cliquant sur un pays, redirigera l'utilisateur sur la page d'information du pays souhaiter ('pays.php').

Par exemple, s'il clique sur la France sur la carte, il sera redirigé ici. (page 17)



- En passant par une loupe située en haut de toutes les pages, qui en cliquant dessus ouvrira une boite de dialogue avec laquelle l'utilisateur pourra écrire le nom du pays recherché, et en cliquant sur la touche 'Entrer' de son clavier se verra redirigé sur la page d'information du pays souhaité ('pays.php').

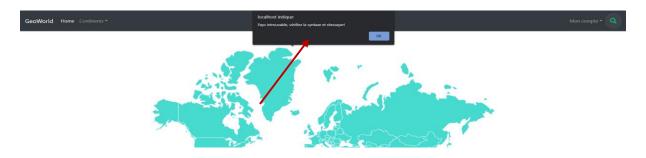


Loupe cliquée

Par exemple, s'il écrit 'France' dans la boite de dialogue et qu'il clique sur 'Entrer', il se verra redirigé <u>ici</u>. (page 17)

Fonctionnalité importante

Afin de garder un minimum de bon sens, si l'utilisateur recherche un pays qui n'existe pas, il sera redirigé sur la page principal et une boite de dialogue s'ouvrira lui expliquant que la syntaxe du pays n'est pas la bonne.



- En passant par un tableau situé sur la page continent ('continent.php'). En effet, en choisissant un continent grâce à la barre de navigation situé en haut de toutes les pages.



Il sera redirigé sur la page continent ('continent.php') qui contiendra tous les pays situés sur ce continent dans un tableau ainsi que leurs informations principales (langue officielel, population, chef d'état).

Par exemple s'il clique sur le continent 'Europe', cette page s'ouvrira :



Il suffira donc à l'utilisateur de chercher le pays souhaité dans le tableau puis de cliquer sur son nom pour être redirigé sur la page pays.php afin d'avoir les informations détaillées du pays.

Par exemple, s'il choisit d'avoir les informations de la France et donc qu'il clique sur le nom du pays 'France' il sera redirigé ici : (page17)

L'utilisateur sera redirigé ici :



Informations détaillé de la France

b.Le tri de l'information

Afin que la recherche d'information soit la plus rapide possible, chaque tableau de données est totalement interactif. En effet, l'utilisateur avec un simple clic de souris sur une flèche pourra trier les différentes informations des tableaux par ordre alphabétique, par population, par région, par superficie ou toute autre information disponible.



Tri du tableau des pays par continents par ordre alphabétique des pays d'A à Z

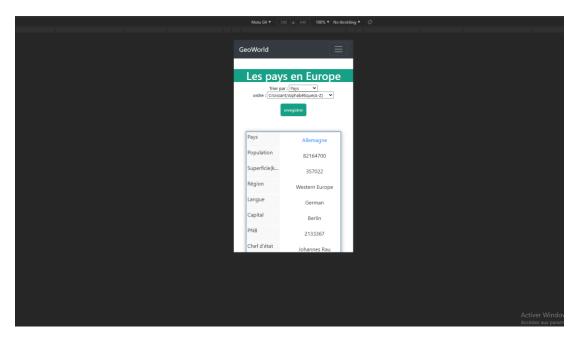


Tri du tableau des pays par continents par ordre alphabétique des pays de Z à A

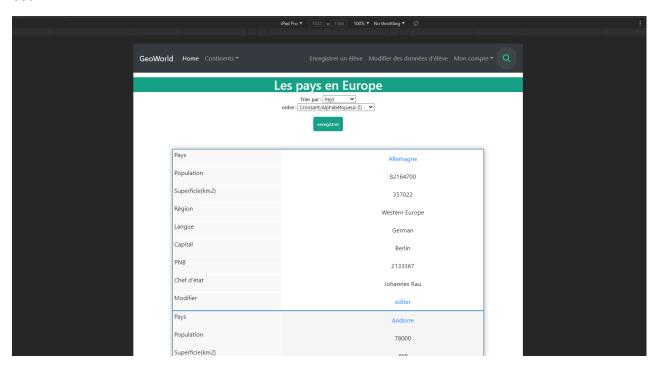
c. Responsive design

Afin de garder un site web épuré, lisible et agréable sur tous les supports tels que le téléphone, la tablette ou l'écran d'ordinateur, l'interface du site peut s'adapter automatiquement à tout type d'écran.

Par exemple, si je suis sur un téléphone mobile motorola moto g4, les tableaux du site s'afficheront comme ceci :



Mais si je suis sur un Ipad pro de la marque iPhone, les tableaux du site s'afficheront comme ceci :



d. Problèmes rencontrés

Pour l'acteur lambda(élève), je n'ai pas vraiment rencontré de problème. Le seul problème que j'ai rencontré, était que mes flèches de mes tableaux n'étaient pas centrées les unes par rapport aux autres. En effet, si la taille du nom d'une case de mon en-tête de tableau était de petite taille, les flèches de cette case montaient et n'était donc plus centré. Afin de résoudre ce problème, j'ai dû créer dans chaque case ou le problème arrivait une div que j'ai nommé « hidden », avec du texte dedans puis avec du css rendre le texte dans cette div totalement invisible mais toujours présent pour le navigateur.

2. L'acteur enseignant

Mission: "Mettre à jour des données"

2.1 Vision UX:

L'acteur enseignant souhaite pouvoir mettre à jour les données des différents tableaux. Chaque information des tableaux doit donc être facilement modifiable. Une interface épurée de modification doit donc être présente. De plus étant enseignant, cet acteur souhaite pouvoir inscrire des élèves sur le site et pouvoir modifier leurs données. Une connexion limitée à la table 'membre' de la base de données geoworld doit donc être autorisée.

2.2 Vision UI

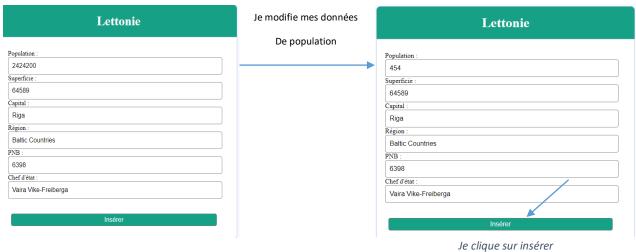
a. Modification des données géographique

Afin que la modification de données géopolitique soit la plus simple possible, chaque ligne des différents tableaux aura une colonne 'éditer' qui en cliquant dessus ouvrira une interface de modification avec des valeurs pré-rentrées en fonction du pays choisi ou de la ville choisie. L'enseignant va donc pouvoir choisir quelles données il va modifier et lesquels il ne vas pas modifier. Après avoir choisi quelles informations il va modifier, l'enseignant va devoir cliquer sur un bouton « insérer » afin d'envoyer les nouvelles données à la base de données, suite à se clic, il se verra redirigé sur la page ou il était avant de cliquer sur modifier, mais avec les données modifier.

Les pays en Europe



Je clique sur la colonne éditer du pays 'Lettonie'





Je suis redirigé sur mon ancienne page et mes données ont bien été modifié

Fonctionnalité importante

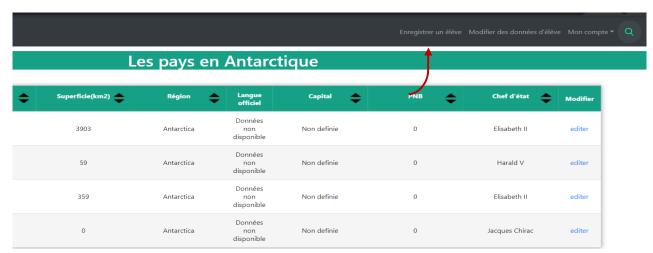
Afin de garder un minimum de bon sens, si l'enseignant souhaite modifier le nom de la capital d'un pays, mais que cette ville n'existe pas encore dans ce pays, il se verra redirigé sur la page principale et une boite de dialogue s'ouvrira lui expliquant que cette ville n'existe pas dans ce pays ou la syntaxe n'est pas la bonne.



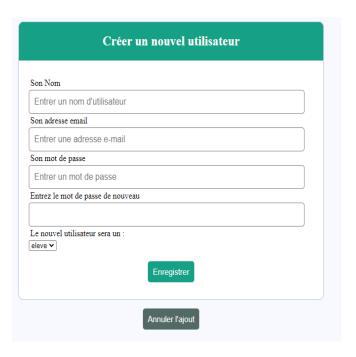
b. Modifications et inscription des données des élèves

Pour que l'enseignant puisse modifier les données de ses élèves ou les inscrire sur le site sans difficulté, deux onglets seront disponibles sur la barre de navigation général du site internet.

Le premier onglet est nommé 'Enregistrer un élève' et qui en cliquant dessus, va permettre à l'enseignant d'être redirigé sur un formulaire lui permettant de donner toutes les informations du nouvel élève à inscrire.



Onglet 'Enregistrer un élève



Formulaire d'inscription

Le second onglet est quanta lui nommé 'modification des données d'élève' et qui en cliquant dessus va permettre à l'enseignant d'être redirigé sur une page contenant un tableau listant tous les élèves inscrit sur le site internet ainsi que toutes leurs informations, ainsi qu'une colonne modifier pour chaque élève afin de modifier leurs données et une colonne supprimer afin de supprimer les données d'un élève si par exemple, il ne fait plus parti de la classe.



Tableau des élèves inscrit sur le site

2.3 Problèmes rencontré

Pour l'acteur 'enseignant' je n'ai rencontré aucun problème.

3. L'acteur Administrateur

Mission: "Gérer les utilisateurs"

3.1 Vision UX

L'acteur 'administrateur' souhaite pouvoir gérer les différents utilisateurs de son site, il devra donc disposer d'une interface d'administration afin de pouvoir gérer en détail chaque utilisateur inscrit.

3.2 Vision UI

Afin de pouvoir gérer au mieux les utilisateurs de son site internet, l'administrateur aura accès sur une seule interface totalement privée et protégée, aux informations de chaque membre inscrit sur son site internet. Il pourra classer chaque membre en fonction de son login par ordre alphabétique, par la date de création de son compte, par son rôle ou toute information qu'il dispose. De plus sur la même page, il pourra modifier leurs données et ajouter des utilisateurs.

		Espac	ce d'administratio	n			
idMembre 💠	Login 🔷	Mot de passe 🔷	Email	Role 🔷	Date de création 🔷	Modifier	Supprimer
1	ymidey	123	midey.yannick@gmail.com	admin	2021-04-20	Modifier	Supprimer
31	Professeur	123	professeur@gmail.com	professeur	2021-04-24	Modifier	Supprimer
33	test	12	midey.yannick@gmail.com	eleve	2021-04-25	Modifier	Supprimer
34	USayHaxISayThx	s	midey.yannick@gmail.com	professeur	2021-04-25	Modifier	Supprimer

Ajoutez un nouveau membre ? Retourner sur Géoworld ?

3.3 Problèmes rencontré

Pour l'acteur 'administrateur' je n'ai rencontré aucun problème.

	F. Bilan du projet
	r. bilali du projet

Conclusion

Le projet geoworld m'a été très bénéfique, en effet, il m'a permis d'acquérir de nouvelles compétences dans le développement de site internet ainsi que d'améliorer les compétences que je possédais d'ors et déjà.

Effectivement, ayant choisi de travailler seul, si je ne connaissais pas comment faire tel ou tel code, j'ai dû aller chercher de l'aide sur Internet ou dans mon entourage, je ne pouvais pas me reposer sur quelqu'un d'autre.

De plus, devant gérer d'A à Z le projet, j'ai dû savoir gérer plusieurs métiers à la fois : le développeur, l'UX ainsi que l'UI designer, mais je sors de cette expérience une vision positive et je suis fier de ce que j'ai réalisé.