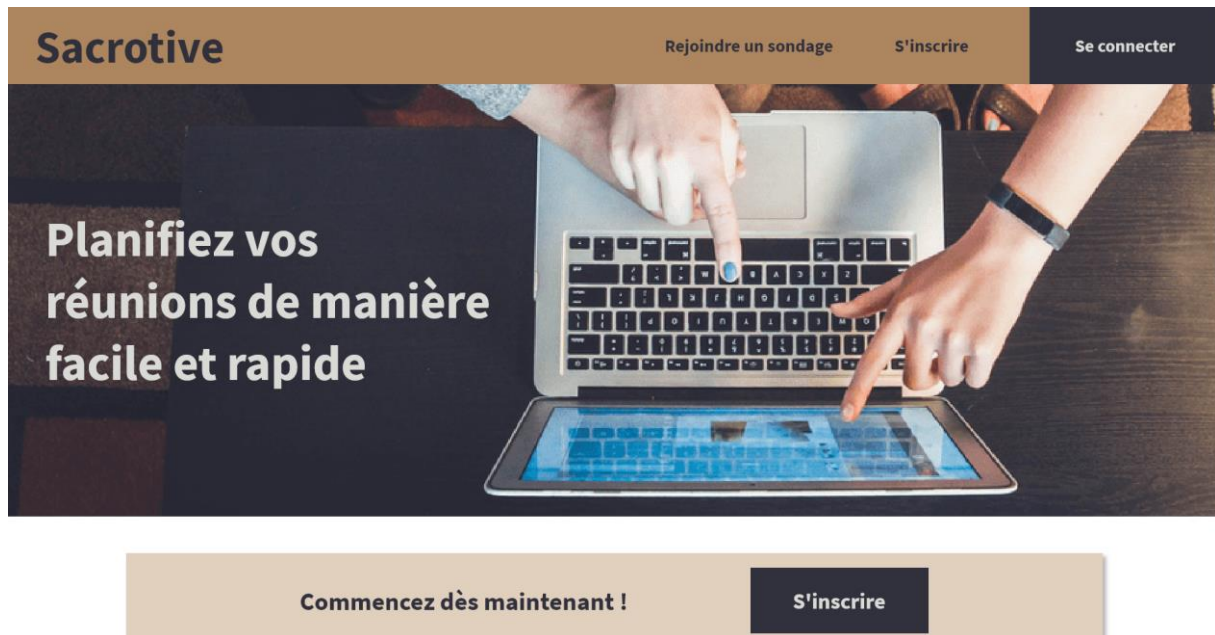




APPLICATION WEB CÔTÉ SERVEUR : SACROTIVE

Sommaire

Introduction	3
Les URL.....	3
URL du projet :.....	3
URL du dépôt GIT :.....	3
Méthode et logique de travail.....	3
Temps de travail :	3
Organisation	3
Fonctionnalités de l'application web.....	4
Choix graphiques.....	5
Réflexion.....	5
Tableau de mise en relation cours & fonctionnalités	6
Conclusion.....	7
Conclusion personnelle	7

Introduction

Dans le cadre d'un projet d'application Web côté serveur nous avons réalisé une application permettant de planifier des rendez-vous entre plusieurs participants à l'aide de sondages en langage PHP.

Nous avons travaillé en binôme sur ce projet. Nous avons mis en pratique l'ensemble de ce que nous avons appris durant les cours de WIM, pour réussir ce projet au mieux. Dans ce rapport il s'agira de vous détailler notre façon de procéder, de vous expliquer en détails les fonctionnalités de l'application. Et enfin de faire le lien entre les connaissances apprises en cours et leurs applications.

Les URL

URL du projet :

<https://dwarves.iut-fbleau.fr/~chochina/doodle/src/>

URL du dépôt GIT :

https://dwarves.iut-fbleau.fr/git/chochina/projetwims2_meddahi_chochina

Méthode et logique de travail

Temps de travail :

Nous estimons que nos heures de travail totalisent environ 20 heures. Dès que le thème a été annoncé, nous avons commencé notre projet. Et nous avons utilisé tout le temps disponible pour le terminer.

Organisation

Lorsque le sujet a été publié, nous avons commencé à réfléchir aux différents enjeux de ce travail. Avant que le cours de programmation selon le modèle MVC ne soit disponible, nous avons déjà commencé à écrire du code. Ensuite, nous avons ajusté le code afin de correspondre à CodeIgniter.

Nous avons travaillé ensemble pour faire avancer le projet. Ainsi nous avons tous les deux touchés à plusieurs aspects de la réalisation de ce projet, que ce soit la modélisation et gestion des bases de données, la programmation PHP ou encore l'esthétique ainsi que

l'ergonomie de l'application. C'est un réel travail de groupe qui a mélangé entre-aide et communication.

Nous avons utilisé des outils de communication à distance pour optimiser notre travail. Nous avons communiqué la plupart du temps sous la forme de visio-conférences. La fonction de partage d'écran de certaines applications nous a été très utile pour nous mettre d'accord sur certains choix esthétique ou encore certains problèmes de programmation que nous pouvions rencontrés parfois.

Fonctionnalités de l'application web

Le site programmé permet à plusieurs types d'utilisateurs d'interagir avec l'application. Parmi ces personnes, il y a de grandes catégories :

- L'organisateur
- Les participants

Grâce au site, les organisateurs peuvent créer un sondage et les participants peuvent y répondre.

Parmi les organisateurs, on peut retrouver ceux déjà inscrits sur la base de données ou pas encore.

Pour le deuxième cas, l'application permet de s'enregistrer en tant qu'organisateur et donc de créer un profil. Cela nécessite d'entrer son nom, son prénom, un login et son adresse mail. A la création d'un compte, un numéro d'utilisateur est attribué.

Si le compte est déjà existant la personne peut se connecter et avoir accès à ses sondages déjà existants et leurs résultats. Il peut alors décider d'en créer un autres ou de fermer certains quizz ouverts.

Un sondage peut avoir plusieurs statuts :

- En création
- Ouvert
- Fermé

L'organisateur peut aller voir à tous moments les résultats de son sondage quelque soit son statut. Cependant il ne pourra pas modifier un sondage une fois activé.

A la création d'un sondage, l'organisateur peut :

- Entrer un titre pour le sondage
- Entrer le lieu de l'événement
- Entrer une description ou informations supplémentaires
- Ajouter autant de dates qu'il veut
- Entrer une date
- Entrer une ou plusieurs heures pour chaque date

Si un participant veut participer à un sondage activé qu'un organisateur a créé, il doit cliquer sur « Participer à un sondage », entrer son nom et la clé partagée par l'organisateur en question qui aura été générée par l'application lors de la création du sondage. Une fois le nom et la clé entrés, le participant peut choisir plusieurs possibilités qui apparaîtront sous forme de votes dans l'onglet « statistiques » dans le profil de l'organisateur.

Choix graphiques

Réflexion

Pour illustrer nos idées de design nous avons créé des maquettes à l'aide d'Adobe XD. Nous avons défini un design de base. Notre objectif a donc été de se rapprocher le plus possible de cet aspect lors du code du CSS.

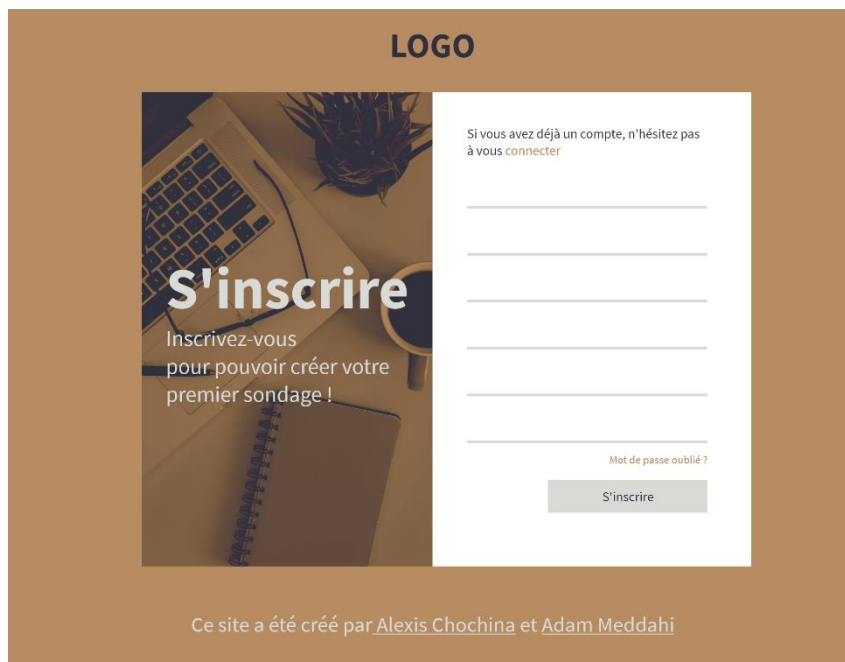
Cette image correspond à l'écran d'accueil et de l'application WEB imaginé sur Adobe XD.



Il s'agit d'un aspect visuel épuré et professionnel. Les couleurs ont été choisies en fonction de l'image principale illustrant parfaitement des personnes essayant de se mettre d'accord sur leur ordinateur. Ainsi nous retrouvons le marron clair en haut de l'image, le bleu très foncé sur la table soutenant l'ordinateur et enfin le gris clair qui correspond à la couleur de

l'ordinateur. Nous nous sommes permis de mettre un tutoriel en dessous afin que les utilisateurs comprennent rapidement comment marche ce site web.

L'image ci-dessous correspond à la maquette des formulaires d'inscription, de connexion et d'oubli de mot de passe, dans le même style que la page d'accueil.



Ces maquettes nous ont permis de modifier rapidement certains éléments à notre convenance plutôt que de modifier à l'aide du CSS, ce qui nous a fait gagner beaucoup de temps sur la création du design de l'application web.

Le rendu final avec le CSS est identique aux maquettes correspondant ainsi à 100% à ce que nous souhaitions. Nous avons donc respecté nos attentes.

Pour le nom de « Sacrotive » il s'agit tout simplement d'une parodie de « Socrative », application web permettant aux professeurs de créer des quiz pour leur élèves.

Tableau de mise en relation cours & fonctionnalités

Fonctionnalité de l'application	Notions vues en cours
Connexion à un compte Organisateur	Notions de cookies & sessions
Ajouter plusieurs choix à l'aide de checkbox	Formulaire avec la méthode <code>_POST</code>
Ajouter des informations (sondage, compte, ...)	Gestion des requêtes de base de données

Mise en sécurité des mots de passe	Fonction de hachage
Aspect Graphique	Langage CSS

Conclusion

Ce projet reflète très bien une des éventuelles futures missions qui nous seront confiées dans le monde professionnel. Répondre à un cahier des charges, pouvoir faire preuves d'initiative dans l'ergonomie et le mode d'utilisation, travailler de façon coordonnée et en équipe, sont des aspects essentiels que nous avons développés au cours de ce projet. L'organisation a été primordiale tout au long de cet exercice. Il a dû être accompagné d'une bonne communication.

Conclusion personnelle

Alexis Chochina

J'ai beaucoup aimé travailler sur ce projet. Le domaine du web me passionne et cela m'a permis de développer mes compétences dans ce domaine. De plus ce travail en équipe s'est très bien déroulé, j'en ai tiré beaucoup d'expérience.

Adam Meddahi

Pour conclure, la réalisation de ce site m'a permis d'approfondir mes connaissances dans le langage PHP ainsi que sur le Framework CodeIgniter. La phase de design logiciel m'a permis de savoir où nous nous dirigeons afin de réaliser ce projet de la meilleure des façons. Je pense que grâce à ce projet, j'ai pu faire face à un contexte professionnel de par le travail d'équipe, l'utilisation de langage de modélisation telle qu'UML ainsi que l'utilisation concrète du PHP/SQL.