Rapport Application Web



Master CCI Année universitaire : 2011/2012 Delphine CHAVATTE Anabelle BOUYANFIF Sandra CHAMI Samia DAHACHE

1. Présentation fonctionnelle de l'outil

L'application doit permettre la gestion de location de jeux de société. L'utilisateur pourra créer un compte et y gérer ses locations.

2. Choix techniques

Les choix techniques ont été orientés par rapport à la plate-forme d'hébergement du site. De ce fait, nous avons choisi de le développer en PHP version 5 avec une couche de données MySQL La plate-forme d'hébergement est un serveur Linux équipé d'un serveur Apache.

2.1 Méthodologie adoptée pour la création de l'application WEB

Après avoir déterminé les <u>besoins fonctionnels et non fonctionnels</u>, nous avons procédé au développement selon les étapes suivantes :



Méthodologie adoptée pour la création de l'application web

2.2 Architecture du site Jouons'y

Introduction

Le site est développé selon l'architecture 3-tiers et MVC (Modèle Vue Contrôleur).Ce modèle d'architecture impose la séparation entre les données, la présentation et les traitements, ce qui

donne trois parties fondamentales dans l'application finale : le modèle, la vue et le contrôleur (dans notre cas, qui s'occupe du traitement des actions).

Lorsqu'un client envoie une requête à l'application :

- o la requête envoyée depuis la vue est analysée par le contrôleur
- o le contrôleur demande au modèle approprié d'effectuer les traitements
- o le contrôleur renvoie la vue adaptée

Schéma de l'architecture



Le pseudo-contrôleur permet l'affichage des vues au niveau de la couche Vue, il récupère des informations de la couche Métier qui elle-même a des interactions avec la base de données via la couche DAO.

Data Access Object (DAO)

La couche DAO contient les fonctions de requêtes auprès de la base de données. Ces fonctions gèrent les tables de la base selon les actions requises : insertion ou suppression d'une ligne ou bien encore une recherche. Elle contient aussi une fonction de connexion automatique à la base de données.

<u>Métier</u>

La couche métier se sert des fonctions de la couche DAO et récupère aussi des données gérées par le pseudo-contrôleur. Des fonctions effectuent des tests propres à chaque action.

<u>Contrôleur</u>

Le rôle du notre contrôleur réside plus dans le traitement des actions permettant l'affichage des

vues ou la récupération des données utilisateur. Elle se sert de ces données et les entrent en paramètres dans les fonctions de la couche métier où elles sont testées.

Gestion de configuration des fichiers

Jouons'y est organisé tel que suit :



Le dossier Jouons'y contient le fichier index.php. Ce fichier représente une porte d'entrée au dossier Vues.

Le dossier Vues contient les différentes pages du site ainsi que les fichiers header.php et footer.php, permettant d'obtenir un Template uniforme et cohérent pour toutes les pages. Ce dossier fait appel au dossier Styles, contenant les fichiers CSS, le dossier Images, contenant toutes les images utilisées par les différentes pages, ainsi que le dossier Scriptes contenant des fonctions javascripts propres à l'affichage des formulaires.

Le dossier Vues_JS contient les fichiers de traitements Jquery nécessaires à certaines pages du dossier Vues.

Le dossier Controler contient des fichiers PHP qui rendent les pages du site dynamiques, chaque fichier étant propre à une action donnée.

Le dossier Metier contient les fonctions dont se sert le dossier Controler, chaque fonction étant propre à une action donnée.

Le dossier DAO contient tous les fichiers d'accès à la base de données de Jouons'y

Le dossier Utiles contient le fichier des constantes de connexion à la base de données récupérées par la fonction de connexion de la DAO.

2.3 Justification de l'architecture

La séparation nette des couches, interface, contrôleur et modèle -métier et accès aux données-, a pour but d'avoir une dépendance minimale entre les différentes couches de l'application.

Modèle : encapsule le cœur fonctionnel de l'application, le domaine logique.

Vue : les données sont envoyées par le modèle à la vue qui les présente à l'utilisateur.

Contrôleur : reçoit les données et les transmets au modèle ou à la vue.

Avantage de l'architecture :

Il y a une séparation totale entre la manipulation des données, le traitement (métier), l'interface et la communication entre ces trois parties. De plus, cela rend l'application beaucoup plus flexible.

Inconvénient de l'architecture :

Le développement est long et fastidieux, dû à la séparation des couches. Il est donc primordial de déterminer la structure et le fonctionnement du site avant de commencer le codage.

3. Base de données



Schéma du Modèle Conceptuel de Données



Schéma du Modèle Physique de Données

4. Scénario d'exécution

Manuel Développeur

Comme le définit l'architecture 3-tiers et afin de faciliter l'utilisation de différents fichiers associés aux fonctionnalités, chaque dossier qui les contient porte le nom de la couche qui lui correspond, soit DAO (Data Access Object), Metier, Controler et Vue. Les fichiers eux-mêmes portent le préfixe de la couche à laquelle ils correspondent. Les scriptes ont été codés en php. (*cf annexel : Description des unités*).

Voici quelques exemples d'utilisation de l'architecture 3-tiers de notre site :



Formulaire d'inscription



Connexion abonné



Recherche de jeu







Panier abonné







Profil abonné

La partie administrateur a, quant à elle, inclut la technologie Ajax (pluggin Jquery). Voici un schéma qui illustre l'architecture utilisée :



4) Affichage de la page vers le destinataire

Voici un exemple d'utilisation :



Exemple d'utilisation : gestion des locations par l'administrateur

Le Manuel Utilisateur est disponible en annexe 2 : Manuel Utilisateur.

5. Limitations

Etant donnés les contraintes de temps et de moyens, nous avons choisi de ne pas développer les points ci-dessous, mais ceux-ci restent très importants pour la qualité de notre site Web.

• Travail du développement PHP sous forme de classes, selon une programmation orientée objet

• Faire des tests unitaires automatisés et créer des classes faisant ces tests (avec JUnit par exemple)

• Design du site : nous nous sommes concentrées sur le côté fonctionnel du site

6. Perspectives

Nous aurions souhaité développer d'autres services pour notre site Web si nous avions eu davantage de temps.

Voici quelques propositions que nous ajouterions :

• sécurisation du site : sécuriser notamment l'envoi des données

• développement du site : l'envoi des requêtes de façon asynchrone (Ajax+Jquery), plus agréable à utiliser pour les utilisateurs

• changement de serveur WEB

• affichage des jeux de société aléatoire : L'utilisateur qui consulte notre site aurait l'impression à chaque visite que le site évolue perpétuellement.

• gestion des tarifs : C'est un thème que nous avions abordé au début du projet et notamment dans l'article 6 de la charte de location. Nous avons occulté cette partie par la suite pour se concentrer sur les fonctionnalités de notre site.

• affichage des nouveautés

Ce qui nous amène directement au développement de quelques autres fonctionnalités :

• Une zone de texte dédiée pour rechercher un jeu de société qui permettrait d'arriver directement au détail complet du jeu.

• Une option en cas de mot de passe oublié

• Newsletter : pour informer les abonnés des nouveautés, de la vie du site et des tendances et suggestions de location.

• Opérations promotionnelles : liées au calendrier, par exemple pour les fêtes, vacances ou bien liées au profil de l'abonné (anniversaire de l'abonné, de l'ouverture de son compte)

• Parrainage et fidélité :

o un abonné qui a un compte, qui parrainerait un autre utilisateur, gagnerait des points de fidélité.

• à chaque location, l'abonné gagne des points qui lui permettraient de bénéficier d'avantages.

Annexe 1 : Description des unités









Scriptes

Stylet Stylet

Vues Vues JS

Constantes.php

 constantes : contient les informations n
écessaires à la connexion à la base de donn
ées de Jouons'y

Variable Variable	Le dossier Vues înit partie de l'Interface avec la Contrôleur et rassemble les fichiers qui permettent l'affichage des pages vues par l'utilisateur : • accueil : présente le site, il s'git du homepage en mode connecté • adminJeux : page réservée à l'administrateur et permettant la gestion des jeux directement sur le site • adminIoc : page permettant l'affichage de adminJeux.php, il est lié au fichier jeux.js du dossier Vues_JS, ce sont des affichages appartenant à la bibliothèque Jquery • adminJouLoc : page réservée à l'administrateur et permettant la gestion des locations directement sur le site • adminJouLoc : page permettant l'affichage de adminLoc.php, il est lié au fichier location; is du dossier Vues_JS, ce sont des affichages appartenant à la bibliothèque Jquery • age : pages d'affichage des listes de jeux par critères d'âge • charte_ouverte : page affichant la charte de location du site ainsi que son format pdf • detail_complet_Jeux : pages affichant le détail complet du jeu sélectionné • footer : pied de page de toutes les pages du site • header : entête de toutes les pages du site • historiqueLocation : page affichant l'historique des locations d'un abonné • inscription : page affichage des listes de jeux par critères de nombre de joueurs • liste-des-jeux : pages d'affichage des listes de jeux par critères de genre de jeu • location : page affichage des listes de jeux par critères de genre de jeu • location : page affichant le détail des locations en cours ou rendues en attente de confirmation par l'administrateur • mail : page affichant le formulaire d'inscription • mail : page affichant le formulaire de contact du site Jouons'y • modiJeu : page réservée à l'administrateur et affichant le formulaire de
--	--

Annexe 2 : Manuel Utilisateur

1. Accès au site web

L'accès au site se fait en tapant directement l'adresse <u>http://jouonsy.free.fr/</u> à partir d'une page web. L'internaute arrive directement sur la page d'accueil.

2. Navigation en mode déconnecté

Lors de la première visite, quand l'internaute n'a pas de compte, il peut naviguer sur le site, accéder à la liste des jeux de société, choisir un jeu et voir sa description complète.

2.1 Accueil

L'accès au site web se fait avec la page suivante



Copyright jouonsy.free.fr 2012. Tous droits de reproduction réservés.

Fig1: Page d'accueil du site

Pour accéder à la page affichant les jeux de société, il suffit de cliquer sur le lien Jeux de société du menu situé à gauche de la page.



Fig2: Acces à la présentation des jeux

2.2 Liste de jeux de la catégorie choisie

A partir de cette page, l'internaute a 2 choix :

• soit il peut cliquer sur les liens critère d'age ou nombre de joueurs ou genre, ce qui lui donnera la liste des jeux suivant le critère choisi comme illustré par la figure 3.

• soit il peut cliquer directement sur l'image ou le titre du jeu en présentation comme illustré par la <u>figure 4</u>.

il peut choisir un jeu et afficher ses caractéristiques. Pour choisir un jeu, il faut cliquer sur un ou directement

clété s-nous 7	Notre selection de jeux de connáissances ; Se Lop as reque Se Lop as reque

Fig3: Liste des jeux de connaissance

2.3 Description du jeu choisi

Après avoir cliqué sur le titre ou l'image du jeu choisi, l'internaute accède à la page correspondant à la description du jeu, comme illustré par la figure suivante.



Fig4: Description du jeu choisi

2.4 Formulaire d'inscription

Si un internaute veut ajouter des jeux dans son panier afin de les louer, il doit d'abord créer un compte abonné.

Pour créer un compte, cliquer sur "S'inscrire" dans le menu de gauche pour accéder au formulaire d'inscription comme illustré par la figure 5.

Acc 3a 9 Qu	Accuell Jeux de Société S'Inscrire Qui sommes-nous 7	Merci de rempfir ce formulaire pour confirmer volre inscription. Teus les change marqués delivent étre marqués teus les change marqués delivent étre marqués teus le change marqués delivent étre marqués teus le change de les conformes volte marqués de les teus en les conformes de pose : l'asses

Fig5 : Formulaire d'inscription

2.5 Validation de l'inscription

Après avoir rempli et soumis le formulaire d'inscription, l'internaute peut naviguer en mode connecté.

3. Navigation en mode connecté

Une fois que le compte est créé et activé, l'utilisateur peut maintenant accéder à son profil, modifier ses informations s'il le souhaite, ajouter des jeux dans son panier...

3.1 Connexion

Pour se connecter, quelque soit la page, il faut cliquer sur le lien Connexion situé en haut à droite de la page. Une fenêtre s'ouvre et il faut alors entrer son login ainsi que son mot de passe qui ont été renseignés lors de la création du profil.

Accueil Jeux de Société S'Incorre Qui sommes-nou	arrival Age 18 Consultante: Interceptiti Consultante: Conscriptiti Conscriptiti Conscriptiti Conscriptiti Conscriptiti Conscriptiti Conscriptition Conscriptition Conscriptition Conscriptition Conscriptition Conscriptition Conscriptition

Fig6 : Fenêtre de connexion

3.1.1 Echec de la connexion

S'il y a une erreur lors de la saisie de l'identifiant ou du mot de passe, un message d'erreur "Votre connexion a échoué" est affiché sur le haut de la page, comme illustré par la figure 7.



Fig7: Erreur de connexion

3.1.2 Connexion réussie

Si l'identifiant et le mot de passe renseignés sont corrects, l'utilisateur est maintenant connecté et un message de bienvenue est affiché en haut de la page comme illustré par la figure 8.

Accuel Jeux de Société S'inscrive Qui sommes-nous 7 Descriptif: Les joueurs devrent ensuitor sur la dasanten d'Apatia Age 11 Rentere de joueurs matimum 13 W Enfermetions 1 Descriptif: Les joueurs devrent ensuitor sur la dasanten d'Apatia Cotartide est dama le sancer	
Enformations : Octaristic est dans le panier	

Fig8: connexion reussie

L'utilisateur peut ajouter des jeux à son panier (icône panier), ouvrir son panier, consulter ses locations, consulter et/ou modifier son profil, et aussi se déconnecter (menu en haut à droite de la page).

3.2 Page d'accueil

La page d'accueil en mode connecté reste la même qu'en mode déconnecté, le seul changement est le menu de droite indiquant à l'utilisateur qu'il est connecté.

3.3 Liste de jeux de la catégorie choisie

Comme dans la navigation en mode deconnecté la page affichant la liste du jeu choisi en mode connecté est la même, la seule chose qui change est le menu de droite indiquant à l'utilisateur qu'il est connecté.

3.4 Description du jeu choisi

Quand l'utilisateur est connecté, il peut maintenant à partir de cette page ajouter des jeux à son panier, en cliquant sur le lien ajouter au panier

3.5 Gestion du panier

A la création du profil abonné, le panier est vide. L'abonné peut ensuite ajouter des jeux dans son panier en cliquant sur le lien ajouter au panier comme expliqué précédemment. Si l'utilisateur veut ajouter un jeu qui est déja dans le panier, un message d'informations est affiché en dessous du détail du jeu indiquant à l'utilisateur que ce jeu est déjà dans le panier. Il peut aussi supprimer un jeu du panier en cliquant sur l'icône supprimer.

Le panier peut contenir jusqu'à 3 jeux, compte tenu des locations déjà en cours (pas plus de 3 locations simultanées).

L'utilisateur clique sur l'icône retour s'il veut revenir à la page précédente.

Pour confirmer ses locations, l'utilisateur clique sur le bouton valider le panier. Un message s'affiche alors qui confirme la mise en location des jeux du panier. Un lien d'accès rapide aux locations apparaît aussi en dessous du message.



Fig9: Panier de l'abonné

3.6 Gestion des locations

L'utilisateur peut aussi accèder à la page des locations en cliquant sur le lien Locations dans le menu en haut à droite de la page.

La page Location affiche le détail des locations en cours de l'abonné. Après avoir rendu les jeux loués, l'utilisateur doit enregistrer le retour en cliquant sur l'icône retour situé en face du jeu loué comme illustré par la figure 10.

Accueil Jeux de Société S'inscrire	Bienvenue Ben	Déconnexion Profil Panier Locations					
Qui sommes-nous 7		Vos lo	Numéro	Jrs fuméro			
	and de Latin	Puzzi de Lettres	2012-04-02	location 2	(St.		
		Sweet Agatha	2012-04-02	1	@		
	0000888000]]]]]]]]]]]]]]]]]]	Monopoly	2012-04-02	з	(B)		
	Vos locations rendues en attente						
	13	Jeu Nom	du jeu 🛛 Date r	netour Num local	iéro tion		
		Histor	que de vos loca	ations			

Fig10: Page des locations

Les locations retournées se trouvent alors dans Vos locations rendues en attente. C'est l'administrateur qui validera le rendu des locations.

E Accueil Jeux de Société S'Inscrire Qui sommes-nous 7	Bienvenue Bernard David Profit Panier Location Vos locations en cours					
	Jeu	Nom du jeu	Date retour	Numéro location	Retour	
		Jeu Nom Puzzi d Sweet Sweet Mor Histor	du jeu Date r e Lettres 2012- Agatha 2012- copoly 2012- Ique de vos loca	en attent: stour //um loca 04-02 2 04-02 3 04-02 3 04-02 3	e sion	
	HISTORQUE OS VOS JOCADORS					

Fig11: Page des locations

L'utilisateur clique sur le lien Historique de vos locations s'il veut consulter l'historique de ses locations.



Fig12: Historique des locations

3.7 Gestion du profil abonné

Une fois que l'utilisateur a créé et validé son profil, il peut toujours modifier ses informations s'il le souhaite. En cliquant sur le lien Profil, l'utilisateur accède à son profil personnel et peut modifier ses informations ou supprimer son compte.

Accuell Jeux de Société	Bienvenue Bernard David Pool Pool Pante Locations					
Qui sommes-nous ?	Votre profil Vous avez la possibilité de modifier vez données personnelles.					
	Vetre ville Vetre mail	karan bdavdiğatti				
	Vetra inglin Vetra met de passe					
	JOUONS'Y					

Fig13: Gestion du profil utilisateur

3.8 Gestion du mode administrateur

Lorsqu'il se connecte grâce à son identifiant, l'administrateur a la possibilité de gérer à la fois les jeux et les locations. L'administrateur clique sur le lien AdminJeux, un tableau des jeux apparaît sur la page(fig 14).

JOUON	⋽⋎₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩									
Accueil Jeux de Société	Bienve	nue Administra 10H DES JEUX	teur			Décon Profil Panier Locatio	nexion ons			
S'inscrire	Ajouter									
AdminLocation	ID JEUX	JEU	GENRE	AGE MIN	NB JOUEURS	NB EXEMPL				
	48	1000 Bornes	cartes	8	2	3	^			
AdminJeux	1	Beverly place	carte	16	6	3				
Qui sommes-nous ?	2	Brainstorm	lettres	12	e	3				
	49	Cluedo	carte	8	2	3				
	4	COPS	carte	Detail		3				
	5	Corunea	carte 🗧	Supprimer		3				
	6	Diamino	poche	oupprinter	•	3	E			
	7	Dobble	poche	6	8	3				
	8	Dominant species	plateau	12	6	3				
	9	Edo	connaissances	12	5	3				
	10	Hawaii	plateau	10	5	3				
	11	Indigo	plateau	8	4	3				
	12	Jarnad	poche	8	4	3				
	13	jeux de voyage	poche	6	4	3	-			
	٠ [m				•			

Fig14: Gestion des jeux par l'administrateur

En cliquant sur Ajouter en haut du tableau, l'administrateur peut ajouter un jeu à la base de données du site ainsi que les images correspondantes dans le dossier Images grâce au formulaire(fig 15).

JOUON	574111	
Accueil Jeux de Société S'inscrire AdminLocation AdminJeux Qui sommes-nous ?	Bienvenue Administrateur Ajouter un jeu nomJeux genre care ageMin nbJoueurMax	Péconnexion Profil Panier Locations
	descriptif nbExempl imgJeuGrande imgJeuVignette	Encours
	ajovier	

Fig15: Ajout d'un jeu par l'administrateur

L'administrateur peut consulter le détail d'un jeu en cliquant sur Détail du menu clic-droit ou bien le supprimer en cliquant sur Supprimer. En cliquant sur Modifier, un formulaire apparaît qui permet à l'administrateur de modifier les informations d'un jeu ainsi que sa photo.

Accueil Jeux de Société S'inscrire Adminication Adminication Qui sommes-nous?
--

Fig16: Modification d'un jeu par l'administrateur

L'administrateur clique sur le lien AdminLoc, un tableau des locations apparaît sur la page(fig 17). En cliquant sur Confirmer le retour du menu clic-droit, l'administrateur valide le retour d'un jeu loué et rendu par l'abonné.

JOUONE	ÿγ						1		
	Accueil	Bienve	nue Administra	teur	Déconr Profil Panier Locatio	nexion			
	Jeux de Société	ADMINISTRATION DEP LOCATIONS							
S'inscrire AdminLocation	ID LOC	JEU	ABONNE	DATE DEBUT	DATE FIN	ETAT			
	1	La Super Toupie	Boumejane	2012-03-28	2012-04-02	En location			
	Adminicocution	2	Les incollables	Boume	tail	2012-04-02	En location		
AdminJeux	Confirmer le retour								
		< (15	▼ K 4 Page 1	sur t 🕨 🏹	11 Affichage 1 à 2 au	r 2 résultats		•	

Fig17: Gestion des locations par l'administrateur

L'administrateur peut consulter le détail d'une location en cliquant sur Détail du menu clic-droit.(fig 18).

JOUONSY		<mark> </mark>	I I I	
Bienve	enue Administrateur		<u>Déconnexion</u> Profil Panier Locations	
Jeux de Societe S'inscrire AdminLocation	Détail de la Location 2		*	
Oui sommes-nous ?	ABONNE			
C	NOM :	Boumejane		
	PRENOM :	Tahar		
	NUMERO ABONNE :	5		
	MAIL :			
	JEU			
	NOM :	Les incollables		
	NUMERO JEU :	18		
		2012-02-26		
	DATE FIN :	2012-04-02		

Fig18: Détail d'une location

3.9 Contact

L'utilisateur peut envoyer un message à l'administrateur du site. Il faut cliquer sur le lien Contactez-nous dans le pied de page pour acceder à la page.

Accueil	Bienvenue Bernard David	Déconnexion Profi Panier Locations	
Jeux de Société 5 Inscrire Qui sommes-nous 7	Formulaire de c	ontact	
	Message:		

Fig19: Page pour envoyer un message