

# Projet V7.1.0

---



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Document en ligne : [www.mickael-martin-nevot.com](http://www.mickael-martin-nevot.com)

---

Date de rendu : **29/01/2021**

Travail : **groupe de quatre**

## 1 Assistance

Vous pouvez contacter l'enseignant en cas de besoin en formalisant et en ciblant précisément votre demande. Pour ce faire, vous devez respecter les règles de communication et d'envoi (ci-dessous).

## 2 Communication et envoi

### 2.1 Généralités

En joignant vos coordonnées (*e-mail* et téléphone portable notamment) à un message ou à votre livraison, vous pourrez être joint en cas de problème.

### 2.2 Communication

Chaque communication devra être faite :

- à destination de votre enseignant responsable :
  - Mickaël Martin-Nevot : [mmartin.nevot@gmail.com](mailto:mmartin.nevot@gmail.com) ;
  - Olivier Gérard : [oliv.gerard@gmail.com](mailto:oliv.gerard@gmail.com) ;
  - Amélie Duvernet : [amelieonline@gmail.com](mailto:amelieonline@gmail.com).
- en faisant figurer [AMU][IUT][S3] en début de sujet.

### 2.3 AMeTICE

#### 2.3.1 Présentation

Pour votre projet, vous devez utiliser la plateforme pédagogique de l'Université d'Aix-Marseille : **AMeTICE** (<http://ametice.univ-amu.fr>), à l'adresse suivante : Accueil / Cours / IUT / DUT – secteur Électronique – Informatique Mécanique / DUT – Informatique (INFO) – Aix-en-Provence / [20-21]-S3-WIF200-201-M3104- Programmation Web côté serveur (M. Martin-Nevot).

#### 2.3.2 Sélection du groupe

Sélectionnez, sur AMeTICE, le **groupe** d'étudiant auquel vous avez été affecté.

---

### 2.3.3 Livraison

Votre livrable devra être :

- nommé de la manière suivante (Nom1, Nom2, Nom3, Nom4 étant vos noms et Prénom1, Prénom2, Prénom3, Prénom4 vos prénoms) : Nom1 Prénom1 – Nom2 Prénom2 – Nom3 Prénom3 – Nom4 Prénom4 ;
- compressé dans une seule archive au format ZIP **n’excédant pas 10 Mo** ;
- remis, avant la date de rendu, sur AMeTICE.

## 3 Présentation orale

Vous effectuerez une présentation orale respectant les consignes suivantes :

- une durée maximale de **40 minutes** devant un jury ;
- à distance, avec **Webcam** et **micro** (sur PC, tablette ou *smartphone* avec une connexion Internet fibre, ADSL ou 4G) ;
- à la **date de présentation** (selon l’ordre de passage que vous sera communiqué par votre enseignant responsable) ;
- sur la réalisation de votre **projet** à laquelle des questions de cours viendront s’ajouter.

## 4 Disponibilité

Votre site Web doit rester disponible jusqu’à la fin de votre année universitaire de formation. En outre, l’ensemble des identifiants de connexion du site Web et de la base de données doivent également rester valides durant toute cette période.

## 5 Sujet

### 5.1 Présentation

Vanessa Maurel, Vanéstarre de son pseudo, influenceuse aux cinq abonnés veut quitter Instagram et créer son propre réseau...

Un réseau fait par elle, pour elle et elle seule : VANESTARRE. Un réseau à destination de ses quatre abonnés (le cinquième étant là par erreur...).

Vanéstarre veut donc pouvoir créer des messages courts, très courts, 50 caractères *maximum* (c’est bien suffisant) pouvant comprendre des photographies (ou pas).

Elle veut également pouvoir *taguer* ces messages par catégorie en utilisant le bêta minuscule :  $\beta$ , en remplacement du #.

Une recherche par *tag* est bien entendu possible !

Enfin elle veut permettre à ses *followers* d’exprimer leur amour de son « travail ».

Ainsi, chacun peut s’inscrire sur le site Web et avoir le privilège de manifester sa reconnaissance en

attribuant des *emojis* aux significations suivantes :

- *love* ;
- *cute* ;
- trop stylé ;
- *swag*.

Enfin, un système de dons d'un nouveau genre sera mis en place.

Quand un message disposera de *n* *emojis* « *love* » (*n* étant aléatoire par message, limites minimale et maximale paramétrables dans l'interface d'administration), le dernier à atteindre *n* sera dans l'obligation de faire un don de 10 *bitcoins* à Vanéstarre !

## 1.1. Organisation générale de l'application

### 1.1.1. Page d'accueil

La page d'accueil doit présenter les caractéristiques suivantes :

- nom du service ;
- recherche par *tag* ;
- la liste des messages accessibles, avec marquage des *tags* et les attributions d'*emojis* ;
- pagination allant de deux en deux par défaut mais paramétrable par le super administrateur ;
- un système de connexion/déconnexion avec lien vers le compte utilisateur, lequel affiche les informations de celui-ci et la possibilité de les modifier ;
- un système de **mot de passe oublié ou perdu** (au choix : possibilité de réinitialiser un nouveau mot de passe et/ou par *e-mail*, génération automatique d'un mot de passe temporaire ou non, etc.).

## 1.2. Détail des fonctionnalités

### 1.2.1. Fonctionnement général

- Vanéstarre peut écrire des messages, les modifier, les supprimer etc. ;
- Vanéstarre peut *taguer* quand elle le souhaite ses messages ;
- un utilisateur ne peut **pas** écrire de message ;
- un utilisateur ne peut attribuer qu'un *emoji* par message de Vanéstarre ;
- Lorsque le *n* du système de don est déclenché, l'utilisateur est averti par une boîte de dialogue le félicitant.

### 1.2.2. Comptes utilisateurs

La page compte utilisateur doit présenter les caractéristiques suivantes :

- nom (ou pseudonyme) ;
- *e-mail* ;
- mot de passe (justifiez les mesures de sécurité mises en œuvre dans votre fichier `lisez-moi.txt`).

### 1.2.3. Rôles

Voici les différents rôles :

- (super-) administrateur (tous les droits) : il s'agit de Vanéstarre, bien évidemment ! ;
- membre Vanéstarre (disposant d'un compte avec des privilèges limités) ;

- visiteur (tous publics).

#### 1.2.4. Privilèges/rôles

Voici la répartition des rôles par rapport aux privilèges :

(Super) administrateur	Tous les privilèges : <ul style="list-style-type: none"> <li>– CRUD messages, membres etc. ;</li> <li>– ne peut pas modifier le mot de passe d'un membre.</li> </ul>
Membres	<ul style="list-style-type: none"> <li>– R messages ;</li> <li>– C ajout emojis à un message</li> </ul>
Visiteurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>– R messages.</li> </ul>

#### 1.2.5. Données

##### *Jeu de test des messages*

Un jeu de test de dix messages sera mis en place.

#### 1.3. Évènement perturbateur (optionnel)

Un élément peut venir perturber le bon déroulement de l'avancement de votre projet à tout moment : malheureusement il est imprévisible, aussi bien sur sa date d'apparition que sur son objet. Vous savez seulement que vous devrez alors adapter l'application.

## 6 Réalisation

Vous devez réaliser, **sans** système de gestion de contenu préexistant (CMS open source) ou *framework* PHP, votre projet ; et livrer à votre enseignant responsable, avant la date de rendu :

- le **code source** (sans ressources binaires) correctement **commenté** ;
- un fichier nommé `lisez-moi.txt` succinct comportant **au minimum** :
  - le **nom** de l'équipe et de tous ces membres ;
  - l'URL de l'**index** du site Web ;
  - une **présentation** concise du projet réalisé ;
  - les **choix techniques** (technologies, algorithmes, etc.) et leurs raisons ;
  - la **configuration logicielle** minimale et conseillée ;
  - l'ensemble des **identifiants de connexion** :
    - du site Web (au minimum un compte de test et un d'administration) ;
    - de la base de données ;
    - de l'hébergement ;
    - du compte du système de version (**obligatoire**).

Vous utiliserez pour cela, au **minimum**, PHP, MySQL, HTML et CSS.

Votre application doit être **évolutive**, **modulaire** et professionnelle (**robuste**, **fiable** et intégralement **fonctionnelle**).

En outre, vous devrez impérativement utiliser des comptes reliés à un **système de version** (Git). Chaque membre du groupe disposera d'un compte permettant de tracer son activité. La gestion du temps et le partage des tâches donneront lieu à une **évaluation**.

Enfin, vous devez respecter les impératifs suivants :

- bonne indentation et commentarisation de l'ensemble des codes sources ;
- bonne architecture des répertoires sources ;
- site Web adaptatif (*responsive*) pouvant être notamment utilisable sur ordinateur, *smartphone* et tablettes ;
- validation W3C de toutes vos pages HTML (documents au minimum de type HTML5) ;
- validation W3C de toutes vos pages CSS (documents au minimum de profil CSS niveau 3 avec aucun avertissement et en tenant compte des extensions propriétaires comme avertissement).

## 7 Conseils

Voici quelques conseils :

- faites une recherche des solutions concurrentes ;
- n'oubliez pas de tester le site Web sur différents systèmes d'exploitation et différents navigateurs Web (en utilisant des versions portables ou des services Web comme <http://www.browsershots.org/>) ;
- pour les redoublants et ceux qui sont à l'aise, vous pouvez mettre en place quelques fonctionnalités intéressantes supplémentaires. À faire **uniquement** après avoir terminé tous les points essentiels notés ci-dessus et après avoir optimisé et approfondi les fonctionnalités demandées ;
- pensez à utiliser des services gratuits de stockage de ressources en ligne (Youtube, ImageShack, Scribd, etc.) afin d'éviter d'encombrer inutilement la taille restreinte du projet (et, bien souvent, de gagner en performance) ;
- réalisez quelques éléments d'une bibliothèque (logicielle) ou même un *framework* minimaliste ;
- utilisez des systèmes de gestion de version (Git : Bitbucket et <https://try.github.com> ; etc.), des *frameworks* de test unitaire (PHPUnit, etc.) et d'intégration continue (Jenkins, TravisCI, etc.) ;
- activez le SSH par défaut pour votre solution d'hébergement ;
- utilisez les outils de développement de vos navigateurs.

Voici quelques conseils sur la présentation orale :

- testez toujours le matériel avant une présentation orale, à plus forte raison si elle est à distance ;
- habillez-vous d'une tenue correcte en respect avec l'exercice ;
- ne vous cachez pas derrière quelqu'un d'autre, et ne renvoyez pas la faute à autrui ;
- ayez une voix qui porte (ce qui ne signifie pas forcément forte) ;
- regardez l'assistance ;
- employez une approche positive mais réelle (valorisante mais sans mensonge) ;
- assurez-vous que ce qui est montré est bien vu.

Voici les compétences relationnelles communément recherchées lors d'une présentation orale :

- supprimer les parasites ;
- avoir une bonne gestuelle ;
- se mouvoir correctement ;
- gérer l'utilisation de son regard.