

Projet de programmation web 2016: Touitteur

21 mars 2016

1 Présentation

Ce projet est la suite de celui que vous avez effectué au premier semestre en base de données. Il s'agit à présent de concevoir le site web interagissant avec cette base de données.

Une grande liberté vous est donnée sur le rendu final et les fonctionnalités que vous développerez. Toutefois, le sujet impose un certain nombre de points obligatoires :

1. Possibilité de créer un nouvel utilisateur à l'aide d'un formulaire d'inscription (méthode POST).
2. Système de Connexion/Déconnexion pour les utilisateurs.
3. Un utilisateur peut rechercher d'autres utilisateurs (méthode GET).
4. Un utilisateur connecté peut accéder à sa page personnelle et modifier les informations le concernant,
5. Un utilisateur connecté peut échanger des messages privés,
6. Un utilisateur connecté peut décider de suivre ou de ne plus suivre un autre utilisateur.
7. Un utilisateur connecté possède un mur sur lequel s'affiche ses messages les plus récents.
8. **Un utilisateur peut voir la liste des personnes qui le suivent.**

2 La Partie HTML

- Le code HTML doit utiliser au maximum les balises HTML5. Par exemple, pour le squelette des pages ou les formulaires.
- L'usage de balises dépréciées sera pénalisé.
- Le code de chaque page ne produit ni erreur ni avertissement avec le validateur W3C.

3 La Partie CSS

- Utilisez au maximum les capacités du CSS. Évitez d'utiliser du javascript là où le CSS aurait suffi.
- Essayez d'obtenir un joli rendu pour votre site.
- Evitez au maximum de dupliquer du code.
- Il est interdit de reprendre des feuilles de styles déjà faites sur internet, sauf dans le cas suivant :
 - si vous avez fini l'intégralité de votre code CSS et que vous souhaitez utiliser donner à l'utilisateur la possibilité de choisir entre différents affichages. Dans ce cas, la distinction entre votre code et celui pris sur internet doit apparaître clairement.

4 La Partie PHP

- Définir une classe PHP pour permettre l'interaction entre un utilisateur et les données qui le concernent.
- Le code PHP est sécurisé.
- Le code HTML engendré par PHP ne produit ni erreur ni avertissement avec le validateur W3C.

5 La Partie Javascript

- Créez une fenêtre dédiée aux messages privées, dans laquelle s'affichent les anciennement conversation avec les contacts de l'utilisateur. Lorsque l'on sélectionne une personne parmi ses contacts, les messages précédents s'affichent et on peut ajouter de nouveaux messages. Les messages de l'utilisateur seront alignés sur la gauche et celle de son interlocuteur sur la droite. Si un contact n'apparaît pas dans la listes des conversations précédentes, il est possible de créer une nouvelle conversation.
- Créez une page *Préférences* dans lequel l'utilisateur paramètre l'affichage de son compte. Les informations sont stockées dans les cookies. Utilisez ensuite javascript pour modifier le css par défaut en fonction de ce que les cookies contiennent. Par exemple :
 - Changez la couleur de fond de la page web (parmi une liste de couleurs présélectionnée).
 - Changer la couleur et la police (parmi une liste) des textes dans les messages privés.

6 La Partie AJAX

- Par défaut, sur une page, on n'affiche que les messages les plus récents (ou les réponses les plus récentes). Utiliser Ajax pour l'affichage dynamique des messages, c'est-à-dire pour permettre l'affichage des messages

suivants. Et ce, qui s'agisse du mur, d'une conversation privée, des commentaires, ...

- Les commentaires d'un messages sont masqués par défaut. Plus précisément, le serveur ne les envoie pas par défaut. Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton *Commentaires* présent sur n'importe quel message, utilisez AJAX pour récupérer ces messages et les afficher.
- Utiliser Javascript et Ajax pour vérifier régulièrement si l'utilisateur a reçu un message privé.

7 Rendu

Le projet est à rendre par mail, à votre chargé de TP, à la date du Jeudi 05 Mai au soir. Le projet peut-être effectué seul ou en binôme.

Le projet sera envoyé sous la forme d'un fichier *.pdf* contenant :

- l'url à laquelle nous pourrions tester votre page Web.
- Un rapport de quelques pages dans lequel vous décrierez le projet, ce que qui vous a posé problème et lorsque c'est le cas, comment vous avez résolu ce problème. Le rapport ne doit pas contenir de code, mais peut faire référence à certaines fonctions dans le code. N'hésitez pas à représenter le DOM de vos pages à l'aide d'un arbre.
- **La moindre ligne de code récupérée sur internet ou dans les sources d'un autre binôme sera considérée comme une tentative de fraude et l'intégralité du projet sera noté 0.**

Tout manquement à cette liste sera pénalisé et aura un impact sur la note finale.