

PhpMyClub

Système de gestion de contenu pour associations sportives

Auteur(s) :

Julien Le Thuaut

Sommaire

Sommaire	2
Introduction	3
Fonctionnalités	4
Technologies	5
Environnement et outils de développement	6
Règles de développement.....	7
Références	8

Introduction

Le but du projet PhpMyClub est le développement d'un logiciel libre fournissant aux associations sportives, un outil simple pour la création d'un site Internet personnalisé.

L'outil permettra par une configuration simplifiée au maximum de créer un squelette de site basique pouvant être déployé chez n'importe quel hébergeur supportant PHP et MySQL. Ce squelette pourra être vu comme un CMS spécifique aux associations sportives.

Le site créé pourra ensuite être customisé selon les besoins de chaque club et permettre ainsi la diffusion en ligne d'informations dynamiques régulières sur différents types de média (Texte, photo, etc.).

L'outil devra être libre.

Fonctionnalités

PhpMyClub créera un squelette de site Internet qui proposera donc des fonctionnalités de base, communes à tous les sites. Ces fonctionnalités sont les suivantes (La liste n'est pas exhaustive) :

- News dynamiques avec possibilité de commentaire ;
- Rubrique événements, agenda avec calendrier ;
- News déroulantes dynamiques avec notamment les scores des matchs ;
- Rubrique d'informations sur le club, l'association ;
- Rubrique d'information sur la saison courante (Archivage des saisons précédentes) ;
- Rubrique résultats avec classements ;
- Rubrique photo ;
- Forum ;
- Rubrique de liens ;
- Rubrique contacts ;
- ...

Certaines de ses fonctionnalités devront pouvoir être activées/désactivées selon les besoins propres au club concerné.

Le site créé sera donc un gestionnaire de contenu permettant à un administrateur d'effectuer de manière automatique les tâches suivantes :

- Mise en ligne de news ;
- Ajout d'événements dans un agenda ;
- Ajout de contacts ;
- Ajout de photos avec commentaires ;
- Ajout de résultats, scores ;
- Ajout de liens ;
- ...

La procédure d'installation devra être simplifiée et automatisée au maximum. Ainsi, un script s'occupera de récolter des informations de bases auprès de l'utilisateur telles que...

- Le nom du site ;
- L'adresse du site ;
- Les données du serveur MySQL (Adresse, mot de passe et login) ;
- Le nom de la base ;
- Le préfixe du nom des tables ;

A voir :

- Thèmes selon le sport ;
- Changement de versions et mise à jour automatique ;
- Niveaux d'utilisateurs avec des droits différents ;
- Syndication RSS.

Technologies

PHP avec templates pour séparation présentation et code

XHTML 1.1 et CSS 2.0 valides W3C

Urls représentant la structure du site

Javascript et XML (AJAX) par exemple pour les contrôles formulaires

Environnement et outils de développement

Editeur XHTML permettant la création de code conforme à une DTD et facilitant le travail coopératif : Eclipse + PHPEclipse + CVS

Utilisation de easyPHP 1.8 pour le développement en local.

Utilisation de Topstyle pour tester la compatibilité CSS.

Règles de développement

Le codage PHP devra respecter des règles précises.

Le code HTML devra respecter les standards.

Le HTML ne comprendra aucun élément de présentation, ils seront gérés par les feuilles de style.

Le développement se basera plus sur le respect des standards que sur la compatibilité à tout prix avec les différents navigateurs.

Références

Eclipse : <http://www.eclipse.org/>

PhpEclipse plugin : <http://phpeclipse.sourceforge.net/update/releases>

EasyPHP : <http://www.easyphp.org/>

Java SDK 1.5 : <http://java.sun.com/j2se/1.5.0/download.jsp>

Valdateur W3C : <http://validator.w3.org/>