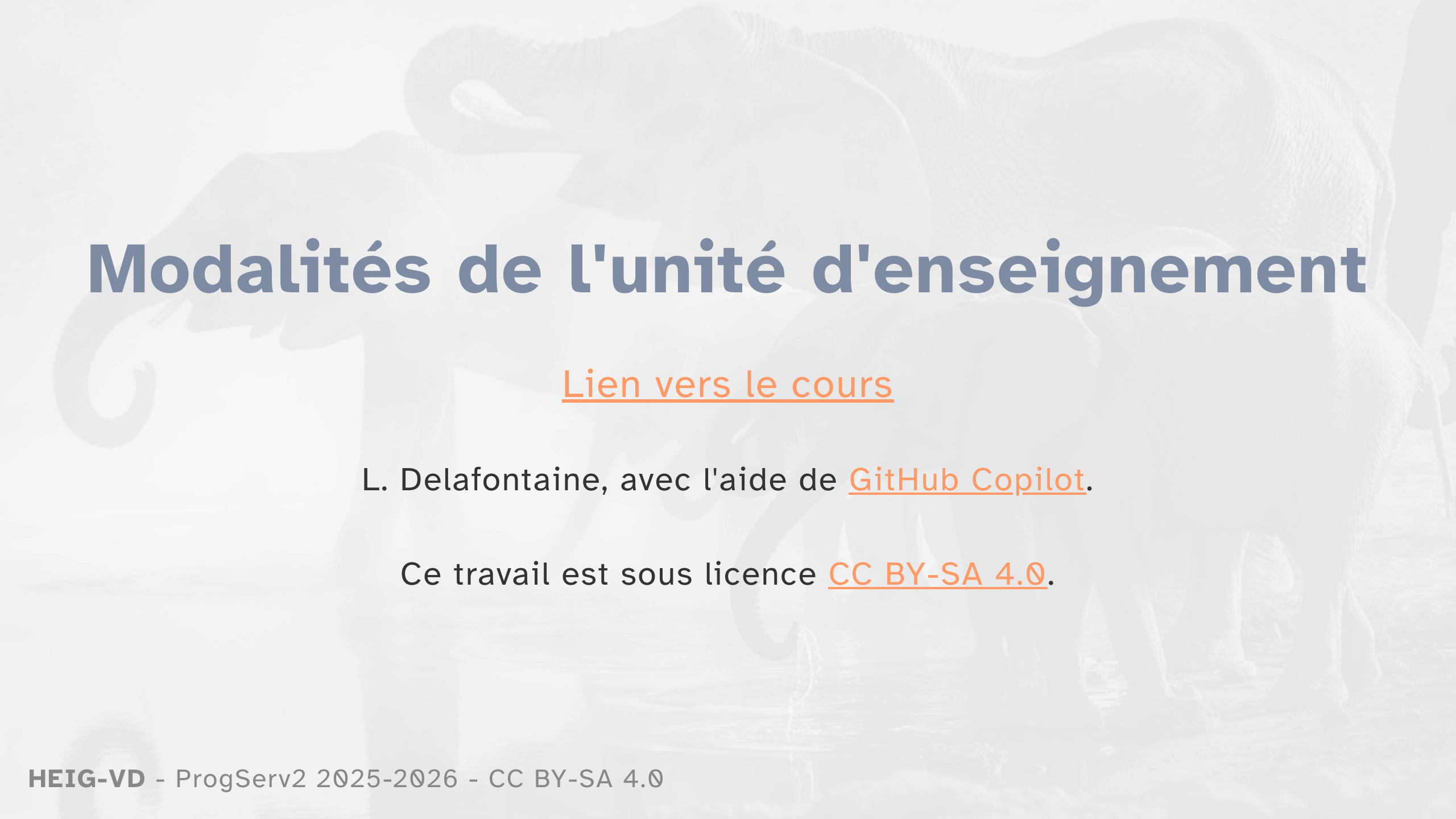


A background image of a herd of elephants in a savanna, with one elephant in the foreground drinking from a water hole.

# Modalités de l'unité d'enseignement

[Lien vers le cours](#)

L. Delafontaine, avec l'aide de [GitHub Copilot](#).

Ce travail est sous licence [CC BY-SA 4.0](#).

# **Bienvenue à l'unité d'enseignement Programmation serveur 2 (ProgServ2) !**

# Qui suis-je



**Ludovic Delafontaine**

[E-mail](#) · [GitHub](#)

# Mes objectifs et souhaits pour ProgServ2

Programmation serveur 1 (ProgServ1) vous a donné de bonnes bases en PHP pour développer une application web simple (CRUD).

Mon objectif maintenant est de vous permettre d'appliquer ce que vous avez appris jusqu'ici dans un contexte pratique et d'apporter les dernières briques pour une application PHP complète.

Comme toujours, si quelque chose ne convient pas dans ma façon d'enseigner, n'hésitez pas à me le dire. Je suis ouvert à toutes critiques pour améliorer mon enseignement.

# Comment me contacter

Selon vos préférences, vous pouvez utiliser l'un des canaux suivants pour toutes questions relatives à l'unité d'enseignement :

- En personne, durant les sessions de cours ou en dehors.
- Par e-mail ([ludovic.delafontaine@heig-vd.ch](mailto:ludovic.delafontaine@heig-vd.ch)).
- Microsoft Teams :
  - Dans le canal Teams de l'unité d'enseignement (de préférence - n'hésitez pas à vous entraider si je ne suis pas disponible).
  - Message privé sur Teams (à éviter si possible).

## ***Retrouvez plus de détails dans le support de cours***

*Cette présentation est un résumé du support de cours. Pour plus de détails, consultez le [support de cours](#).*

# Objectifs

- Lister les objectifs de l'unité d'enseignement.
- Lister les modalités d'organisation de l'unité d'enseignement.
- Lister les modalités d'évaluation.



# Objectifs de l'unité d'enseignement (1/2)

Selon la fiche d'unité, à la fin de cette unité d'enseignement, vous devriez être capable de :

- “ • *Structurer un code serveur avec les concepts de la programmation orientée objet.*
- *Mettre en place les principes de session/cookie pour gérer une authentification simple.*
- *Implémenter et déployer une application web simple multilingue.*
- *Persister les données dans une base de données centralisée. ”*



# Objectifs de l'unité d'enseignement (2/2)

En résumé, vous devriez être capable de :

- Appliquer tous les concepts vu en Programmation serveur 1 (ProgServ1) dans le contexte d'un projet libre.
- Utiliser des concepts avancés de la programmation orientée objet.
- Déployer et accéder à votre propre application en ligne et persister les données dans une base de données dédiée.
- Gérer les préférences et l'authentification des utilisateur.trices.

*“ Grâce à ces compétences, la personne qui étudie sera en mesure de développer des applications web combinant plusieurs ressources avec une gestion des accès aux pages publiques et privées (par exemple, un gestionnaire de tâches multi-utilisateurs, une plateforme de réservations de concerts, etc.). ”*

# Modalités d'organisation de l'unité d'enseignement

- En présentiel chaque semaine dans cette même salle.
- Déroulement en quatre phases pour un meilleur apprentissage :
  - Moment de théorie court pour expliquer les concepts.
  - Exemples de code à explorer.
  - Exercices à faire en classe ou à la maison.
  - Projet libre à avancer en classe et à la maison.
- Espace de discussion pour poser des questions et avoir de l'aide.

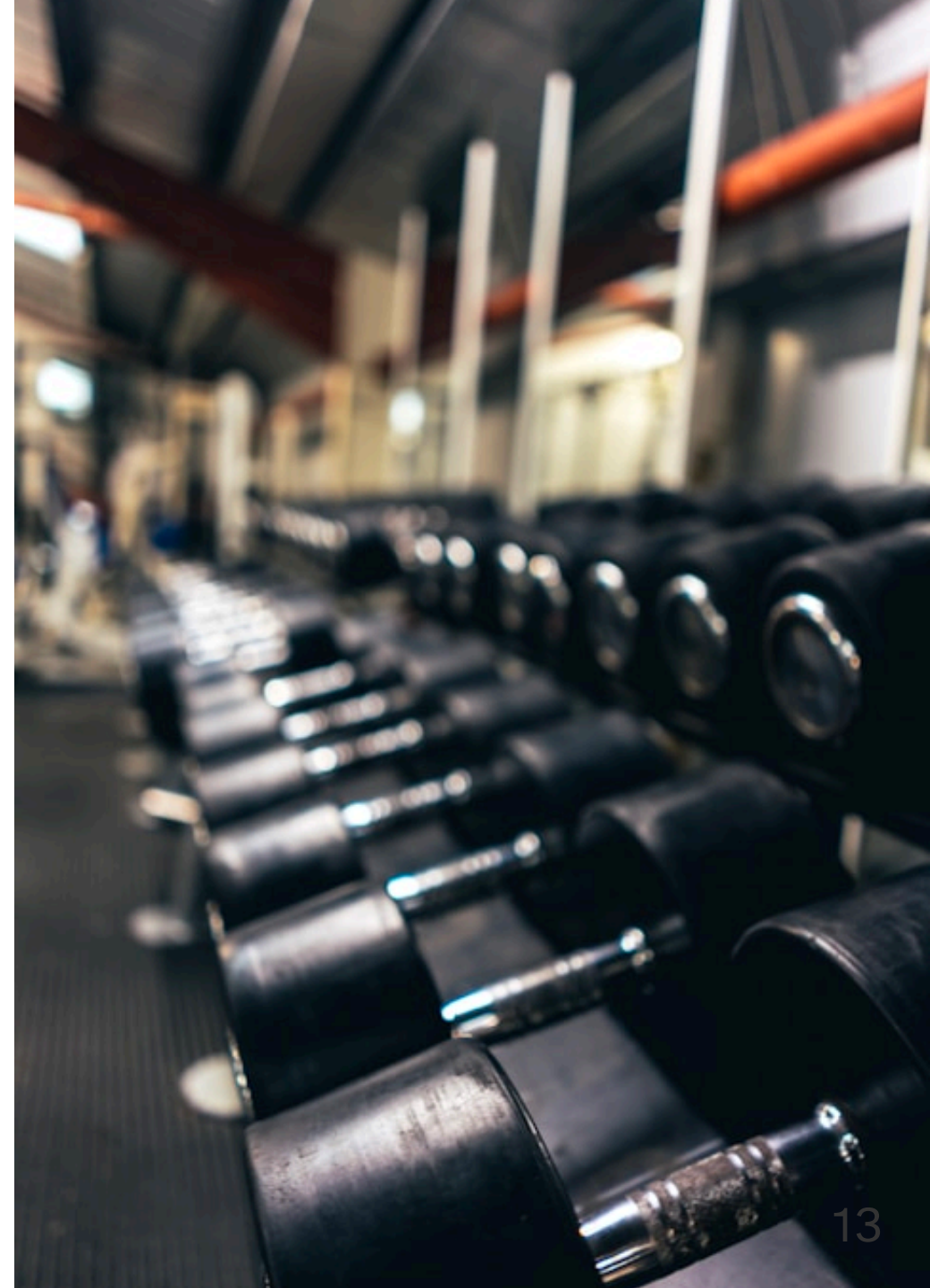
# Exemples de code

- Exemples de code pour illustrer les concepts.
- Exemples à étudier et à prendre en main.
- Exemples à réutiliser dans les exercices et le projet.
- But : renforcer la lecture et la compréhension de code de façon autonome.



# Exercices

- Permet d'exercer les concepts vus en cours, autant théoriques que pratiques.

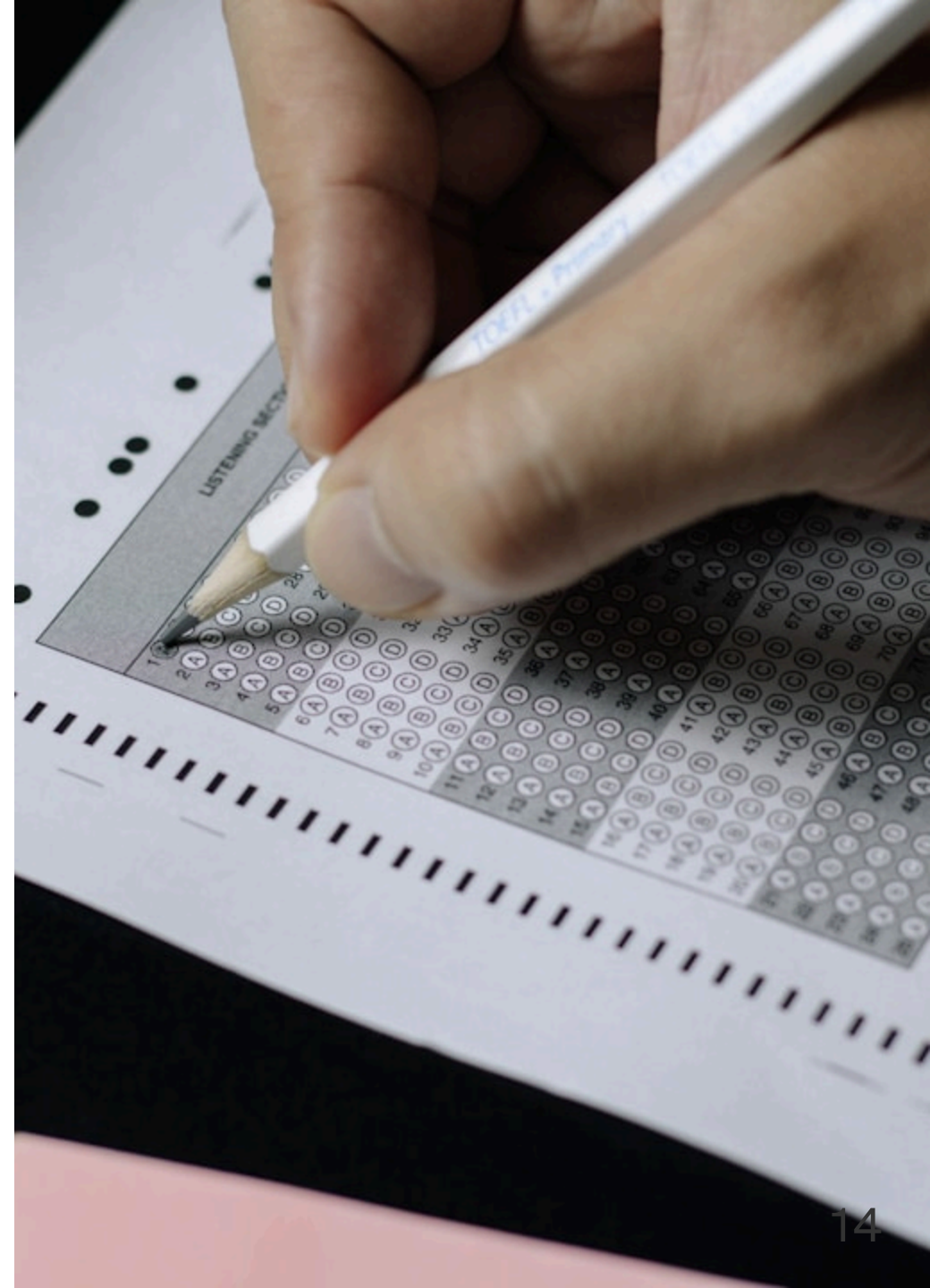




# Modalités d'évaluation

L'unité d'enseignement sera évaluée à l'aide des éléments suivants :

- Un projet libre par groupe de deux (2) à trois (3) étudiant.es à réaliser tout au long de l'unité d'enseignement.
- Une évaluation écrite en fin d'unité d'enseignement.



# Projet libre

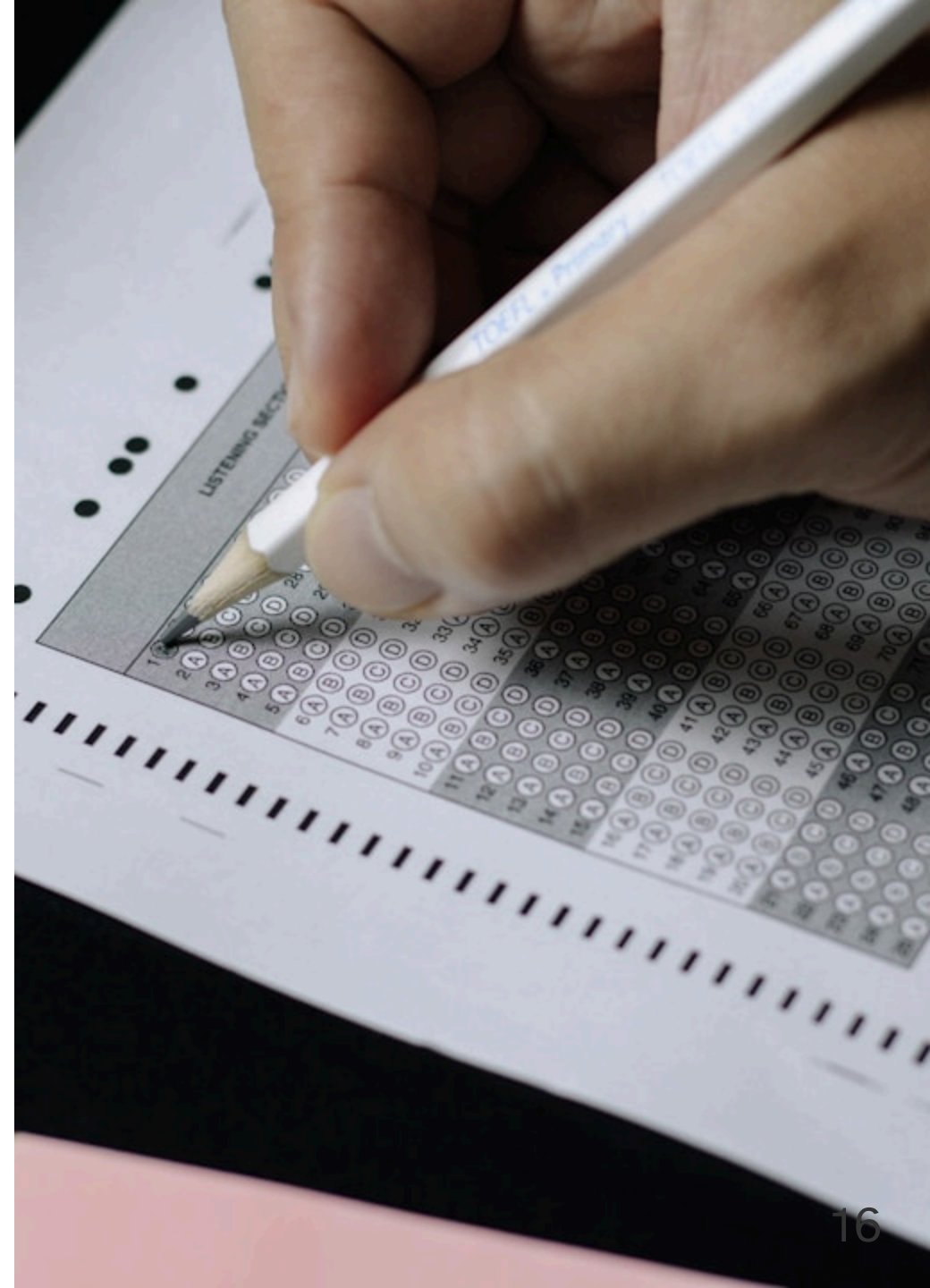
- Par groupe de deux (2) à trois (3) étudiant.es.
- Projet libre avec un cahier des charges à définir.
- Réunions régulières pour faire le point sur l'avancement.
- Grille d'évaluation disponible à l'avance.





# Évaluation écrite

- Évaluation sur :
  - Les connaissances théoriques acquises tout au long de l'unité d'enseignement.
  - Les exercices.
- Durée d'environ 90 minutes.
- Sur la plateforme d'évaluation en ligne de la HEIG-VD.
- **Aucune aide autorisée.**





# Besoin de rafraîchissement ?

L'unité d'enseignement ProgServ2 s'appuie sur les connaissances acquises en [ProgServ1](#).

J'essaie de faire mon possible pour rappeler les concepts clés de cette unité d'enseignement avant de rentrer dans les concepts propres à ProgServ2.

Néanmoins, si vous avez besoin d'un rafraîchissement plus approfondi, je vous invite à (re)voir les supports de cours de [ProgServ1](#).

## *"Qu'en est-il de ChatGPT, etc. ?" (1/3)*

**Vous pouvez utiliser tous les outils que vous souhaitez** (notes personnelles, Internet, outils d'IA, etc.), **sauf pendant l'évaluation**. Vous pourrez les utiliser dans la vie réelle, alors mieux vaut apprendre à vous en servir dès maintenant.

Cependant, d'après notre expérience, ces outils ne sont pas suffisamment fiables pour être utilisés sans supervision. Ils peuvent vous aider, mais ils ne remplacent pas vos propres connaissances et compétences.

## *"Qu'en est-il de ChatGPT, etc. ?" (2/3)*

Concentrez-vous sur la compréhension des concepts et des principes qui sous-tendent les tâches sur lesquelles vous travaillez. Une fois que vous maîtrisez les concepts, vous pouvez utiliser ces outils pour vous aider dans la mise en œuvre.

**Votre intégrité personnelle et académique est en jeu.** Si nous avons des doutes sur votre travail, nous vous demanderons de nous l'expliquer. Vous pourriez être pénalisé si quelque chose semble suspect.

## *"Qu'en est-il de ChatGPT, etc. ?" (3/3)*

Quelques règles concernant l'utilisation de ces outils :

- Vous **devez être capable d'expliquer ce que vous avez fait et pourquoi vous l'avez fait.**
- Vous **devez indiquer quand vous avez utilisé une aide externe** (outils et sources).
- Vous **devez être capable de faire le travail par vous-même.**  
Ces outils vont et viennent (\$\$\$, fin de vie, etc.), vous ne devez pas vous y fier entièrement.

# Bibliographie et ressources utilisées

- <https://www.php.net/manual/index.php>
- <https://developer.mozilla.org>
- <https://phptherightway.com/>
- <https://www.w3schools.com/php/>
- <https://github.com/ziadoz/awesome-php>



# Questions

Est-ce que vous avez des questions ?



Est-ce que les personnes suivantes pourraient venir me voir à la fin du cours (par groupe) ? Je veux juste parler de ProgServ1. :)

- Steve B., Albertina B., Rania M., Lilou M., Loriane M., Nabil M. et Luka S.
- Ivan K. et Mathias N.
- Jennifer F., Kristina T. et Maureen G.
- Liliana K. et Thierry K.
- Carla H.
- Tanguy V. et Thomas D.
- Valentin F.

# Sources

- [Illustration principale](#) par [Richard Jacobs](#) sur [Unsplash](#)
- [Illustration](#) par [Aline de Nadai](#) sur [Unsplash](#)
- [Illustration](#) par [Nguyen Dang Hoang Nhu](#) sur [Unsplash](#)
- [Illustration](#) par [Samantha Fortney](#) sur [Unsplash](#)
- [Illustration](#) par [Tim van Cleef](#) sur [Unsplash](#)
- [Illustration](#) par [Alec Favale](#) sur [Unsplash](#)
- [Illustration](#) par [Samuel Girven](#) sur [Unsplash](#)
- [Illustration](#) par [Nikita Kachanovsky](#) sur [Unsplash](#)