

Réseau social d'organisation de sorties

Rim El jraidi

Idriss Sajide

Maxime Vernet

Gabriel Manissadjian

Sommaire

- I. Équipers et rôles
- II. Contexte, sujet et objectif du projet
- III. Architecture du système
- IV. Technologies utilisées
- V. Plan de travail
- VI. Difficultés

Équipiers et rôles

Rim

Product Owner

Développeur :

Backend

Maxime

Scrum Master

Développeur :

Frontend

Gabriel

Développeur :

Backend

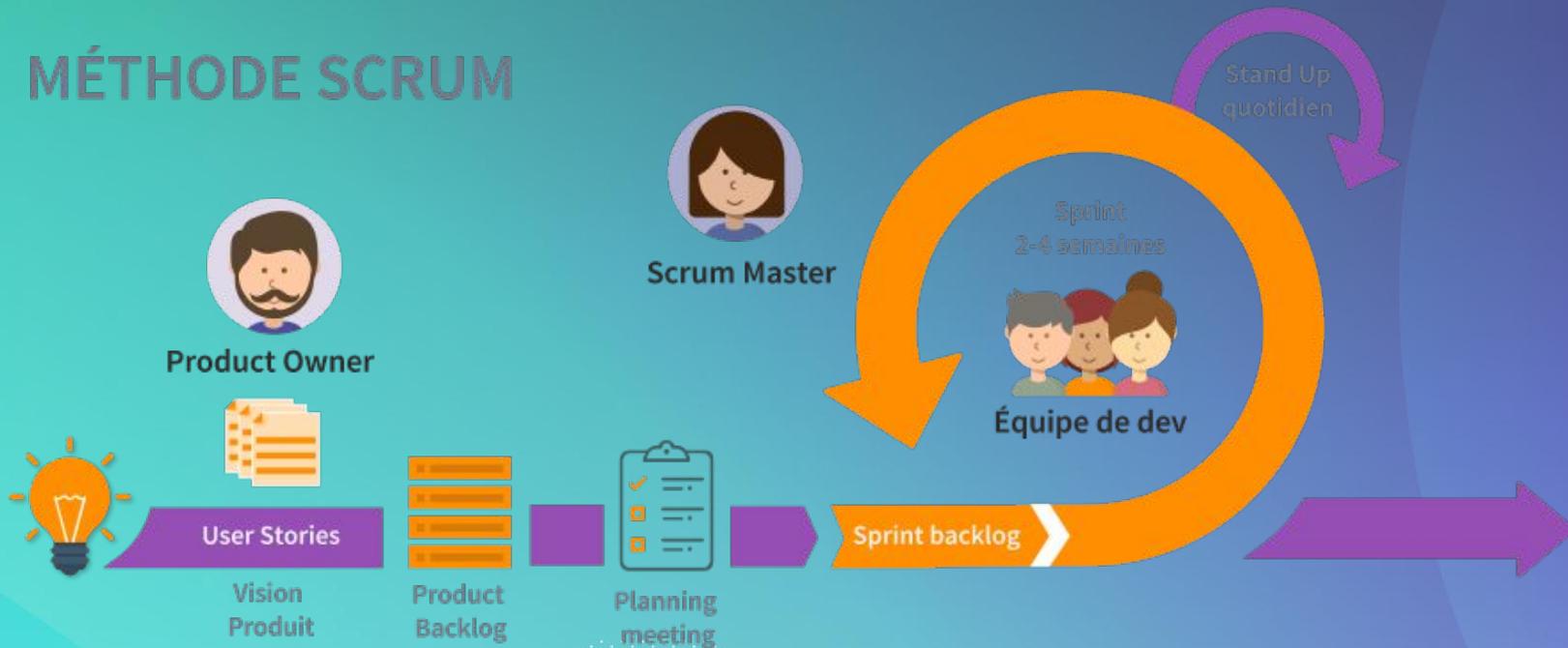
Idriss

Développeur :

Frontend

Fonctionnement du groupe

MÉTHODE SCRUM



Contexte et sujet

Il existe des applications d'organisation de sorties ou d'événements avec des fonctionnalités payantes.

On aimerait proposer ce service gratuitement aux étudiants de l'université de Grenoble.

Si notre public test valide l'application, pourquoi pas étendre la tranche d'utilisateurs à n'importe qui et dans toutes les villes de France.

Objectifs du projet

- Développer une plate forme de participation à des activités proposées directement et librement par les utilisateurs.

(Tout en limitant certaines actions comme en ayant une pré sélection d'images de couvertures d'activité ou en modérant les utilisateurs en fonction de leurs notes et de leur avis)

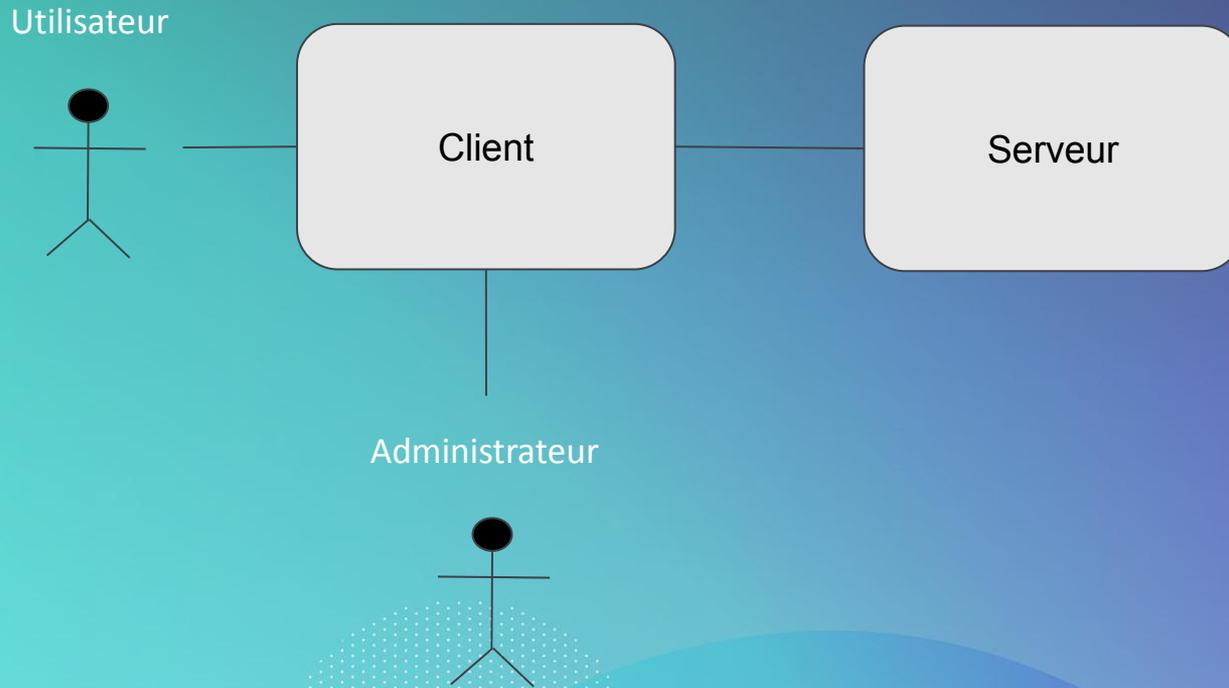
=> Afin d'éviter que la plateforme regorge d'utilisateurs malveillants

- Laisser notre application en open source sur Github.

Architecture - Single page application

- Accessible via une adresse URL dans un navigateur
- Une seule application pour tous les supports : comportement responsive (la page adapte dynamiquement son contenu à la taille du dispositif).
- Données accessibles via notre base de donnée privée et sécurisée.
- Chargement à la volée (le chargement des données nécessaires s'effectue au fur et à mesure des fonctionnalités et des filtrages activés par l'utilisateur).
- Optimisation statique : peu importe la complexité fonctionnelle de l'application, elle sera vue comme une collection de simples pages html.

Architecture - Vue logique



Technologies utilisées

Gestion de projet



Partage des documents, du code, communication interne sur le code.



Discord - Communication interne

Design



Balsamiq - Réalisation de l'IHM abstraite



Figma - Réalisation de la maquette

Technologies utilisées - Backend



Fournit des outils et des fonctionnalités utiles qui facilitent la création d'applications web en Python



Toolkit open source + mapping objet relationnel

Technologies utilisées - Frontend



Vue.js

Langage très documenté et rapide à apprendre
Beaucoup de ressources des autres utilisateurs en ligne

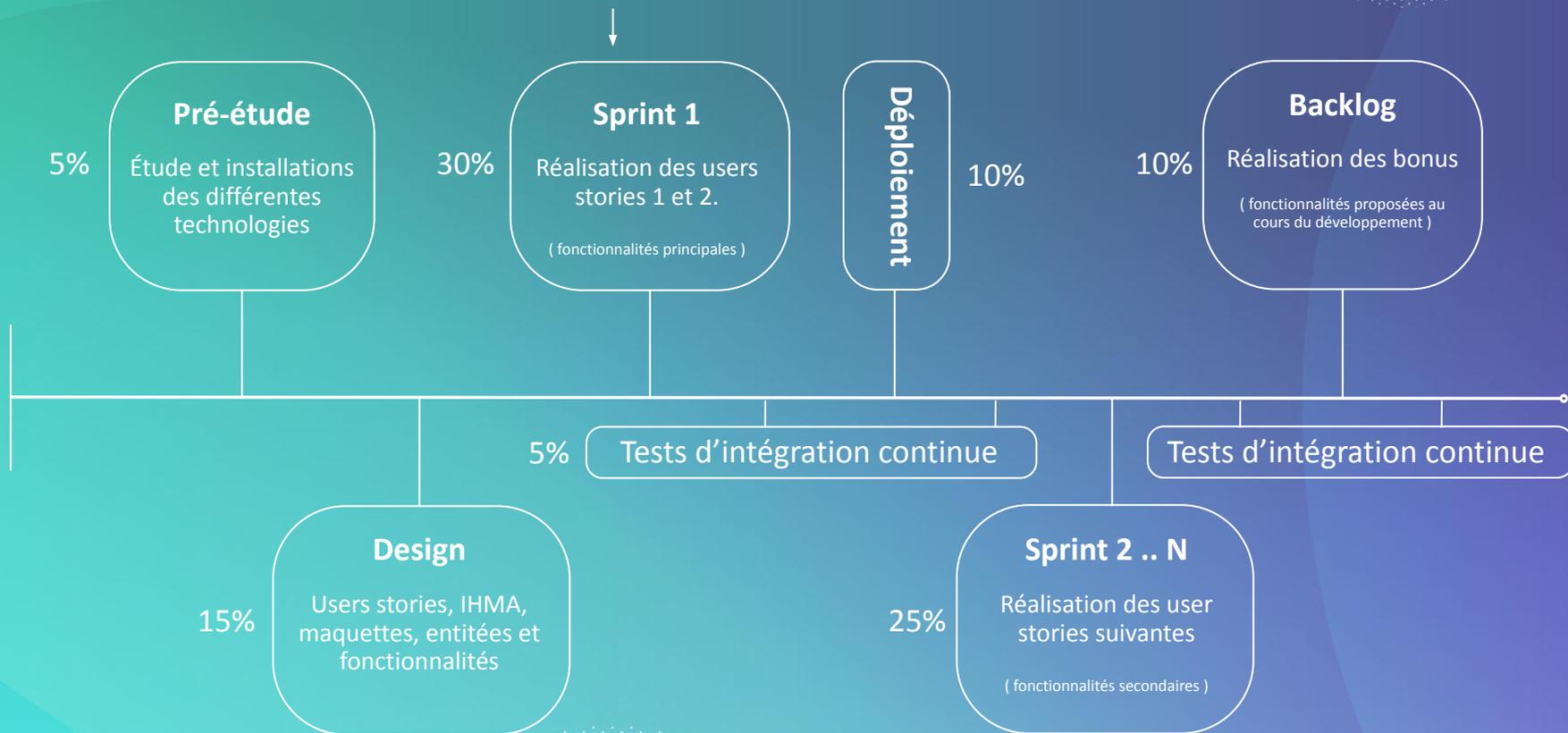


Fournit des composants graphiques
Très documenté
Beaucoup de composants facilement réutilisable

Plan de travail

35%

avancement du projet



Plan de travail - Ce qui a été fait

- **Pré-étude et installations**

- Mise en place du dépôt GitHub
- Création d'un serveur Discord avec différents canaux de communication
- Choix des technologies et tentative de mise en place d'une base de données

- **Design**

- User stories
- Choix des entités
- IHM abstraite
- Fonctionnalités
- Maquettes (bas niveau puis haut niveau)
- Logo et nom de l'application

- **Sprint 1**

- (BACK) Création d'une base de données + API
- (FRONT) Création de header, navbar et footer
- (FRONT) Création de pages d'inscription, de connexion, d'accueil (utilisateur), création de sortie
- (BACK) Création et édition d'un utilisateur, création et édition d'une sortie

Plan de travail - Ce qu'il reste à faire

1. Terminer le sprint 1

- Création et édition de profils d'utilisateur + changement de mot de passe
- Possibilité de rechercher une sortie et d'afficher les informations de la sortie
- Possibilité de s'inscrire à une sortie
- Possibilité de lister l'historique de sortie et les sorties à venir
- Authentification

2. Sprint 2

- Création de groupes
- Recherche de groupes + demande d'adhésion + consulter groupe
- Accepter / Refuser un membre dans le groupe/sortie que l'on a créé

3. Sprint 3

- Laisser un commentaire sur une sortie
- Donner un avis sur un utilisateur
- En tant qu'admin, consulter la liste des utilisateurs signalés, bannir un utilisateur.
- En tant qu'admin, supprimer un commentaire

4. Backlog :

- Système de notifications
- Responsive design

Difficultés

- Utilisation de nouvelles technologies
 - ⇒ Démarrage un peu plus lent du projet
 - ⇒ Décalage entre le Back et Front
- Travail à distance
 - ⇒ Moins d'interactions
- Manque de temps
 - ⇒ Nous ne pourrions peut être pas réaliser la totalité des fonctionnalités des derniers sprints



**Rapide présentation
de la maquette et du
début de
l'application**

Merci de votre attention !

35%



avancement du projet