**C easy blog !**

**Présentation du projet :**

“C easy blog” est un projet de blog accès sur les jeux vidéo, il est basé sur un Model MVC utilisant les technologie HTML/CSS/JS avec le Framework Bootstrap pour le front-end et PHP pour le back-end

Un Trello a été mis en place afin de lister l’ensemble des idée et fonctionnalité composant le projet et d’avoir un suivie de leur avancement.

Un Git a aussi été mise en place afin de facilité le travail en groupe en prenant un minimum de risque de perte de données.

**Equipe :**

L’équipe de dev est composée : 

D’Alice en tant que développeur Back-end qui s’occupera de crée la fonction est classe en PHP 

De Virgil en tant que développeur front-end qui s’occupera de crée des Views en html/css/js 

Et de Gaëtan qui fera office de chef d’équipe, qui s’occupera

**Analyses & modélisation :**

**Utilisation de Trello :**

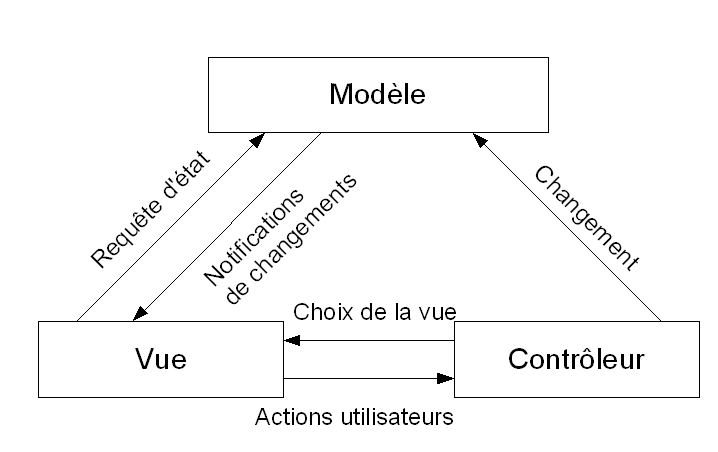
Nous avons fait le choix d’utiliser l’outil [Trello](https://trello.com/b/QO9vDFkm/c-easy-blog) afin de mieux nous organiser dans la planification des taches, d’avoir un suivie sur ce que tout le mondes fait et de son avancer, Trello nous permet aussi de garder une trace de nos idées.

**Modèle MVC :**

Nous avons pris la décision d’appliquer l’architecture MVC (Modèle Vue Contrôleur) a notre projet afin d’avoir une meilleure organisation de notre code.

**Composition** de l’architecture MVC

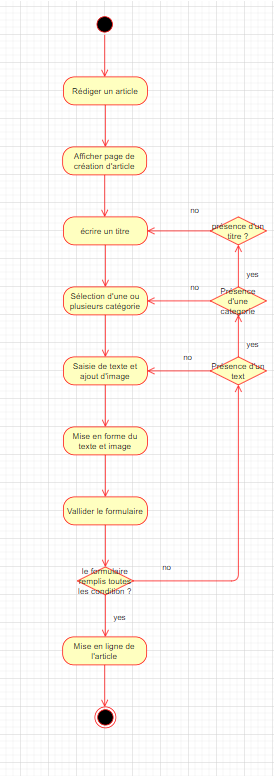
* **Modèle :** un noyau de l’application qui gère les données, permet de récupérer les informations dans la base de données, de les organiser pour qu’elles puissent ensuite être traitées par le contrôleur.
* **Vue :** composant graphique de l’interface qui permet de présenter les données du modèle à l’utilisateur.
* **Contrôleur :** composant responsable des prises de décision, gère la logique du code qui prend des décisions, il est l’intermédiaire entre le modèle et la vue.



**Diagramme d’activité :**

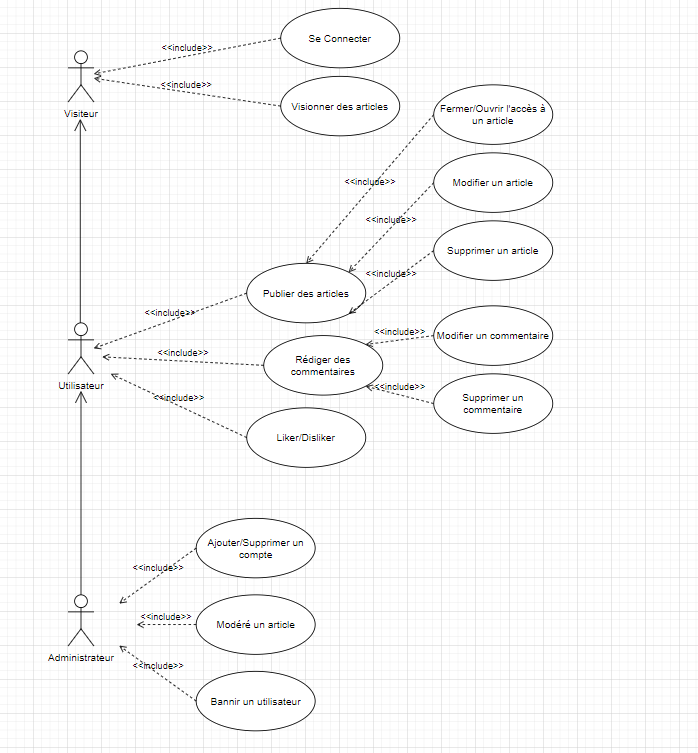
Diagramme d’activité lors de l’ajout d’un nouvel article.

Lorsqu’un utilisateur voudra écrire un nouvel article, il devra remplir un formulaire qui s’il n’est pas compléter correctement ne sera pas envoyer.



**Diagramme de cas d'utilisations :**

Ce diagramme représente l’ensemble des fonctionnalités du produit final en fonction de chaque utilisateur.



**Diagramme de classe :**

**Modèle conceptuel des données :**

**Réalisation :**

**Conclusion :**