

## Présentation Architecture Foosus

Saadi AFTIS

22 juin 2021

# Plan

- 1 Introduction
- 2 Problématique
- 3 Présentation du projet
- 4 Plan de communication
- 5 Architecture
- 6 Durée et Cout du projet
- 7 Tableau de risques
- 8 Indicateurs de réussite
- 9 Impact du projet

# Introduction

Foosus est une start-up âgée de 3 ans, qui officie dans le secteur de l'alimentation durable. Leur objectif est de soutenir l'alimentation locale et de mettre les consommateurs en contact avec des producteurs et des artisans locaux.

## Problématique

Le système actuel de Foosus présente plusieurs problèmes, en voici les principaux détecté :

# Problématique

Le système actuel de Foosus présente plusieurs problèmes, en voici les principaux détecté :

↪ Architecture trop complexe.

# Problématique

Le système actuel de Foosus présente plusieurs problèmes, en voici les principaux détecté :

- ↪ Architecture trop complexe.
- ↪ Système de ciblage médiocre et ne couvre pas le monde entier.

# Problématique

Le système actuel de Foosus présente plusieurs problèmes, en voici les principaux détecté :

- ↪ Architecture trop complexe.
- ↪ Système de ciblage médiocre et ne couvre pas le monde entier.
- ↪ Utilisations de beaucoup trop de technologies.

# Problématique

Le système actuel de Foosus présente plusieurs problèmes, en voici les principaux détecté :

- ↪ Architecture trop complexe.
- ↪ Système de ciblage médiocre et ne couvre pas le monde entier.
- ↪ Utilisations de beaucoup trop de technologies.
- ↪ Oblige à mettre les serveurs hors service pour le déploiement de mises à jour.



# Problématique

Le système actuel de Foosus présente plusieurs problèmes, en voici les principaux détecté :

- ↪ Architecture trop complexe.
- ↪ Système de ciblage médiocre et ne couvre pas le monde entier.
- ↪ Utilisations de beaucoup trop de technologies.
- ↪ Oblige à mettre les serveurs hors service pour le déploiement de mises à jour.
- ↪ N'est pas assez sécurisé.

## Présentation du projet

Foosus souhaite un nouveau système pour son site e-commerce et son application mobile, voici les principales demandes pour le nouveau système :

## Présentation du projet

Foosus souhaite un nouveau système pour son site e-commerce et son application mobile, voici les principales demandes pour le nouveau système :

↪ Un système utilisant la géolocalisation.

## Présentation du projet

Foosus souhaite un nouveau système pour son site e-commerce et son application mobile, voici les principales demandes pour le nouveau système :

- ↪ Un système utilisant la géolocalisation.
- ↪ Un système standard apte à l'évolution.

## Présentation du projet

Foosus souhaite un nouveau système pour son site e-commerce et son application mobile, voici les principales demandes pour le nouveau système :

- ↪ Un système utilisant la géolocalisation.
- ↪ Un système standard apte à l'évolution.
- ↪ Auditer le Framework architectural actuel et garder ce qui fonctionne déjà correctement.

## Présentation du projet

↪ Prendre en charge tous les types d'utilisateurs.

## Présentation du projet

- ↪ Prendre en charge tous les types d'utilisateurs.
- ↪ Avoir une première version d'ici 6 mois pour un budget de 50.000 \$.

## Méthode Scrum

Scrum est un Framework qui aide les équipes à travailler ensemble. Il encourage les équipes à apprendre par l'expérience, à s'auto-organiser lorsqu'elles travaillent sur un problème et à réfléchir sur leurs victoires et leurs défaites pour s'améliorer en permanence.



## Types de réunions

Les réunions pourront se passer en présentiel ou bien en distanciel en utilisant le logiciel Teams, voici les types de réunions que nous auront :

## Types de réunions

Les réunions pourront se passer en présentiel ou bien en distanciel en utilisant le logiciel Teams, voici les types de réunions que nous auront :

↪ Réunions journalières des équipes de développement.

## Types de réunions

Les réunions pourront se passer en présentiel ou bien en distanciel en utilisant le logiciel Teams, voici les types de réunions que nous auront :

- ↪ Réunions journalières des équipes de développement.
- ↪ Réunion toutes les semaines avec la CIO pour présenter le nouveau livrable.

## Types de réunions

Les réunions pourront se passer en présentiel ou bien en distanciel en utilisant le logiciel Teams, voici les types de réunions que nous auront :

- ↪ Réunions journalières des équipes de développement.
- ↪ Réunion toutes les semaines avec la CIO pour présenter le nouveau livrable.
- ↪ Réunions mensuels avec la direction.

## Types de réunions

Les réunions pourront se passer en présentiel ou bien en distanciel en utilisant le logiciel Teams, voici les types de réunions que nous auront :

- ↪ Réunions journalières des équipes de développement.
- ↪ Réunion toutes les semaines avec la CIO pour présenter le nouveau livrable.
- ↪ Réunions mensuels avec la direction.
- ↪ Réunions d'urgence.

## Présentation de l'architecture

Voici un diagramme container niveau 2 montrant l'architecture choisie pour le nouveau système

## Présentation de l'architecture

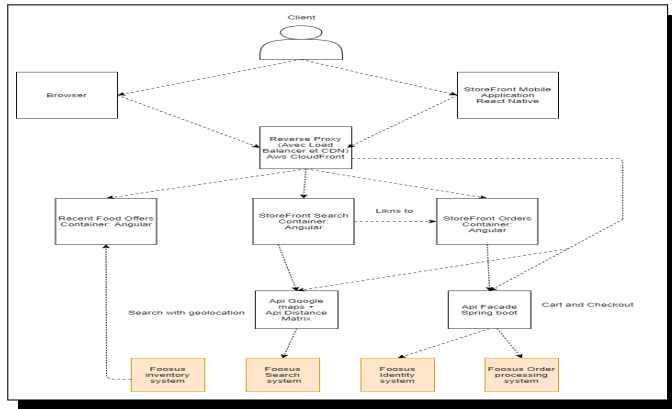


Figure 1 – Container Diagram

## Comparaison des 2 systèmes

	Ancien système	Nouveau système
Incidents	25/mois	Maximum de 1/mois
Géolocalisation	Non	Oui
Standardisation	Non (Plusieurs technologies)	Oui (Seulement 3 technologies)
Sécurité	Peu sécurisé	Très sécurisé
Rapidité	lent	Très rapide (Grâce au CDN et Reverse proxy)
Mise a jour	Maj volumineuses et peu fréquentes	Maj non volumineuses et plus fréquentes
Reach		Le monde entier
Déploiement de maj	Cause un Downtime	Aucun Downtime

Figure 2 – Comparaison



## Technologies utilisées

↪ Spring Boot pour le Back-End.

## Technologies utilisées

→ Spring Boot pour le Back-End.

→ Angular pour le Front-End.

## Technologies utilisées

↪ Spring Boot pour le Back-End.

↪ Angular pour le Front-End.

↪ Ionic pour l'application mobile.

## Liste des livrables

↪ Documentation du nouveau système.

## Liste des livrables

- ↪ Documentation du nouveau système.
- ↪ Toutes les bases de données nécessaires.

## Liste des livrables

- ↪ Documentation du nouveau système.
- ↪ Toutes les bases de données nécessaires.
- ↪ Des fichiers "Java" et des fichiers de configurations pour le Back-end.

## Liste des livrables

- ↪ Documentation du nouveau système.
- ↪ Toutes les bases de données nécessaires.
- ↪ Des fichiers "Java" et des fichiers de configurations pour le Back-end.
- ↪ Des fichiers "Htмл, css ,ts" constitueront le Front-end.

## Durée du projet

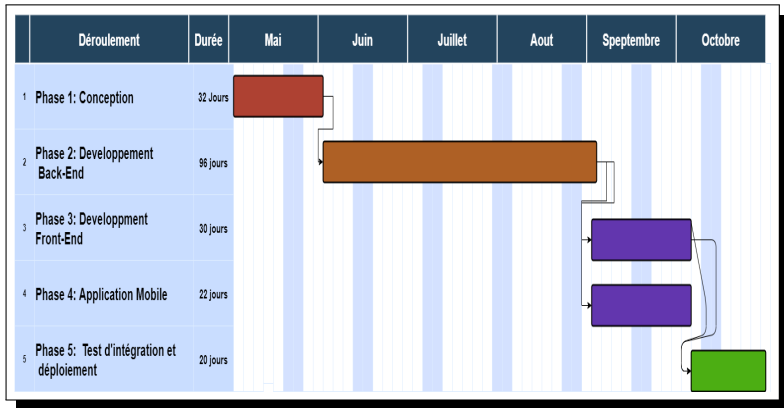


Figure 3 – Diagramme de Gantt



## Calcul du budget

Catégorie	Fonctionnalités	Durée	Salaire/mois/employé	Cout total
<b>Total Project Budget</b>				
<b>Back-End</b>				
3 développeurs Back-End		3 mois	3500\$	Cout Total 31.500\$
<b>Front-End</b>				
3 développeurs Front-end		1 mois	2800\$	Cout Total 8400\$
<b>App mobile</b>				
2 développeurs mobile (Ionic)		1 mois	2500\$	Cout total 5000\$
<b>Tests</b>				
2 testeurs		1 mois	2000\$	Cout total 4000\$
<b>Total du développement de la solution pour Foosus</b>				<b>48.900\$</b>

Figure 4 – Cout du développement

# Risques

Description	Gravité	Probabilité	Actions préventives	Actions correctrices
Changement courant dans le cahier des charges	Catastrophique	Peu probable	Se mettre d'accord lors de la réunion de présentation du cahier des charges fonctionnel	Atelier pour figer le périmètre avec la MOA
Manque de compréhension de la nouvelle architecture	Catastrophique	Probable	Expliquer clairement et dans le détail à tous les membres de l'équipe la nouvelle architecture	Travailler en scrum permet de corriger l'erreur assez rapidement
Délais impossible	Grave	Probable	Les "Daily Scrum" nous donneront un suivi précis du travail fait et du retard pris .	Si le problème vient de l'organisation alors mettre en place une réunion d'urgence pour réattribuer les tâches. Rallonger les délais, engager des développeurs en plus
Responsables non satisfait	Grave	Peu probable	Réunion mensuel avec les responsables pour présenter les nouveaux changements	Se remettre d'accord sur la direction du projet et raccourcir la durée entre 2 réunions avec les responsables.
Frictions au sein de l'équipe projet	Mineur	Peu probable	Définir clairement et précisément les rôles et les tâches de chacun dans le projet	Aborder tous les points de litiges et les résoudre par le dialogue
Un ou plusieurs membres de l'équipe tombent malade	Grave	Peu probable	Ne pas laisser les gens malade venir travailler au bureaux pour ne pas contaminer d'autres employés	-Si la durée est longue, engager un développeur en freelance -Mettre en place un système de télétravail.
Perte de motivation	Mineur	Peu probable	Mettre en place des meetings hebdomadaires pour partager les avancées de tous	Le rencontrer en tête-à-tête pour essayer de comprendre pourquoi il est démotivé
Utilisateurs ne semblent pas comprendre la nouvelle interface	Majeur	Peu probable	-Ne pas trop changer l'interface. -Engager un ingénieur QA	-Proposer un tuto lors de la première connexion -Faire un sondage et présenter les résultats à l'équipe UI

Figure 5 – Risques lors de la réalisation du projet

## Réussite

Indicateur	Changement souhaité pour l'indicateur
Nombre d'adhésions d'utilisateurs par jour	Augmentation de 10 %
Adhésion de producteurs alimentaires	Passer de 1,4/mois à 4/mois
Délai moyen de parution*	Réduit de 3,5 semaines à moins d'une semaine
Taux d'incidents de production P1	Pour commencer : réduit de >25/mois à moins de 1/mois.

## Impact du projet

↪ Meilleure image chez nos clients.

## Impact du projet

- ↪ Meilleure image chez nos clients.
- ↪ L'entreprise prendra une toute autre dimension en touchant des gens dans le monde entier.

## Impact du projet

- ↪ Meilleure image chez nos clients.
- ↪ L'entreprise prendra une toute autre dimension en touchant des gens dans le monde entier.
- ↪ Épanouissement des équipes de développement.

## Impact du projet

- ↪ Meilleure image chez nos clients.
- ↪ L'entreprise prendra une toute autre dimension en touchant des gens dans le monde entier.
- ↪ Épanouissement des équipes de développement.
- ↪ Dépasser les concurrents.