# Situation initiale

Les objectifs de ce projet étaient de développer un Web service en JSON permettant aux utilisateurs (sportifs) d’importer leurs activités sportives. Une interface web d’administration permettant d’offrir des abonnements aux membres, de gérer l’état de leur compte (activé – désactivé) ainsi que de gérer les types d’activités que propose l’application (ajout, suppression). Une authentification des utilisateurs renforcé par un système de "*2-step verification*" ou une authentification à l'aide des APIs de Facebook.

# Mise en place

La mise en place à débuté par l’installation du Raspberry Pi qui, par la suite, hébergea l’API. L’installation de celui-ci n’a pas posé de problème, car j’avais déjà effectué cette tâche auparavant. Il n’y avait donc pas de surprises ou de problèmes qui sont survenus.

La prochaine étape du projet à été la mise en œuvre des premiers endpoints, notamment le endpoint des utilisateurs (création de compte, lecture des informations, modifications et suppression). D’autres éléments sont venus se greffer au fur et à mesure à cette API. Le principal élément étant la gestion des activités sportives. Celui-ci a demandé passablement de réflexion et de travail.

Lors d’un des cycles de développement, il a été soulevé qu’une amélioration de la gestion des erreurs pourrait être amené à l’API. Cette gestion fut ajoutée ainsi qu’une refactorisation de l’architecture globale permettant de mieux traiter les erreurs.

# Situation finale