



FROMAGEOPÉDIE

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET

SAE 3.01

SOMMAIRE

01

**Description succincte de votre
idée de projet**

02

Genèse de l'idée du projet

03

**Équipe de projet et son
organisation du travail**

04

**Transcription des besoins
(diagramme corne, diagramme
pieuvre, user stories...)**

05

Description des livrables

06

**Identification des contraintes
pesant sur la réalisation du
projet (matériel, logiciel...)**

01. Description succincte de votre idée de projet

FromageOpédie est un site web, une encyclopédie référençant tous les types de fromages existant en France au sein d'une base de données mais aussi sous la forme d'un forum rassemblant les utilisateurs.

Nous allons vous faire découvrir notre vision de l'encyclopédie interactive du fromage.

Jusqu'ici, les consommateurs de fromage en général n'utilisent que le bouche à oreille pour sélectionner les éléments qui seront sur leurs plateaux.

Notre site permet donc, à l'aide d'une simple connexion internet, de retrouver et de partager des avis sur les fromages référencés, à travers les commentaires des utilisateurs. Grâce aux différentes options de recherche, il sera possible de classer et de trier chaque produit afin de retrouver les fromages les plus à votre goût. Le bénéfice est à long terme d'accroître la connaissance globale sur le fromage.

Ainsi, suite à la création de votre compte, que vous soyez un simple amateur ou alors professionnel dans le domaine, vous pourrez donner votre avis (notes et commentaires) afin d'en renseigner les autres utilisateurs.

D'autres options seront plus tard également présentes avec l'ajout d'une carte interactive (sur le modèle de la route des vins en Gironde) ou encore pour les plus jeunes la découverte du processus de création du fromage de l'animal au produit final.

Ce projet ambitieux regroupe donc plusieurs aspects : commerciaux, économiques, culturels, touristiques, sociaux, éducatifs mais aussi environnementaux.

02. Genèse de l'idée du projet

Suite à une discussion entre les membres du groupe, nous voulions avant tout trouver un projet qui répond à toutes les compétences demandées pour la SAE.

Notre équipe se sentait plus à l'aise avec la programmation web, ce qui nous a orienté vers un site internet. Pour relier cela à une base de données, nous voulions que le site web permette de consulter celle-ci, ce qui nous a dirigé à l'idée d'une encyclopédie. Mais cela n'était pas suffisant pour couvrir toutes les compétences qui touchent directement à la programmation, il manquait une partie réseau. L'idée de pouvoir faire interagir les utilisateurs via un forum a émergé. En laissant un avis sur les éléments présents sur la base de données, nous répondons à la compétence demandée sur le réseau. Nous est ainsi venu l'idée d'une encyclopédie interactive en ligne, qui pouvait selon nous répondre aux attentes. La deuxième étape était ensuite de trouver un thème à notre projet, et l'idée du fromage est venue naturellement au sein du groupe. Le fromage est un élément original attaché à la culture Française, ce qui nous a confortés dans ce choix. Notre objectif est de réunir leurs noms, lieux de création, temps d'affinage, type de lait...

Le public touché est large (consommateurs, producteurs, amateurs...), mais afin d'augmenter nos chances de trouver une clientèle, nous avons pris la décision d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires comme expliquées dans la description (système de notation, route du fromage, cycle du fromage...).

C'est ainsi que l'idée finale de notre projet est apparue dans son entièreté.

03. Équipe de projet et son organisation du travail

Notre projet étant tutoré, il possède une configuration simple où l'on retrouve trois acteurs principaux. Le premier acteur est le maître d'œuvre. Dans notre cas, nous sommes cet acteur, c'est-à-dire Alexis CARREAU, Lou BRODA, Jérémy BESSON et François YOUSSE. Le second composé des mêmes personnes est l'équipe de projet, équipe éphémère dédiée à la gestion du projet.

Quant au dernier acteur, il s'agit du maître d'ouvrage. C'est pour lui que l'équipe de développement va réaliser le projet. Le maître d'ouvrage correspond à notre tuteur, c'est-à-dire Mr. GUINALDO.

Pour réaliser sereinement notre projet, nous avons mis en place dès la première heure de SAE une stratégie d'organisation de notre travail. Tout d'abord, nous nous sommes réunis autour d'une table pour pouvoir chacun proposer des idées puisque nous étions entièrement libres dans le choix de notre sujet. Une fois le sujet défini, nous nous sommes directement répartis les premières tâches. Ce qui nous a permis d'être efficace et de fournir un travail en exploitant les compétences de chacun et donc les idées et les points forts de chaque membre du groupe.

De plus, dans notre stratégie en général, nous avons décidé de se réunir pendant quelques minutes à chaque début de séance pour se répartir les tâches du jour, pour que chaque personne sache ce qu'elle doit faire et en combien de temps.

Nous passons donc nos séances à travailler en autonomie ou parfois en petits groupes pour s'entraider afin d'avancer sur la réalisation de notre projet (sprint).

Pour continuer avec notre méthode d'organisation du travail, nous discutons également pendant quelques minutes à chaque fin de séance pour que chaque membre explique ce qu'il a fait et ce qu'il n'a pas eu le temps de faire. Pour finir, nous avons sélectionné cette stratégie en nous inspirant de nos cours de gestion de projet de l'an dernier, mais aussi de ceux de méthodes agiles de cette année. Pour bien choisir, nous nous sommes également basés sur l'échec et les réussites sur nos organisations de groupe de SAE de l'an dernier.

Des outils nous accompagnent également dans l'organisation de notre travail.

D'une part, pour la communication entre les membres de l'équipe, au-delà des échanges que nous pouvons avoir lors des heures prévues à cet effet, nous utilisons aussi Discord permettant de s'informer de nos avancements par message ou même de faire des réunions par appel dans le futur.

En complément, pour transmettre les documents témoins de l'avancée en lien avec notre travail, nous utilisons un Google Drive où sont répartis les documents terminés, en cours ou à tester.

Mon Drive > FromageOpédie			
Nom	Propriétaire	Dernière modification	Taille du fichier
Fin	moi	13 sept. 2022 moi	—
En Cours	moi	13 sept. 2022 moi	—
A Faire	moi	13 sept. 2022 moi	—
Questions	moi	17.05 moi	1 Ko

Sur ce dernier, nous avons également mis en place une feuille “agenda” où chacun d’entre nous vient inscrire chaque jour les tâches qu’il accomplit.

AGENDA SAÉ 3.01

Notre Kanban : https://padlet.com/lou_broda/9g6nl4eluch8kpcm

Pour le 30 Septembre 2022 : La présentation générale du projet

1. Tout le monde
2. Lou
3. Alexis
4. Diagramme -> François & User Stories -> Lou
5. Jeremy
6. Alexis

Qu'est ce qui est fait et quand ?

13/09 : Lou : Persona

14/09 : Lou : Genèse projet, description projet (1 et 2 -> rendu)
14/09 : Alexis : Équipe de projet et Organisation Travail (4 et 6 -> rendu)
14/09 : Jeremy : Description des livrables (5 -> rendu)
14/09 : François : Diagramme bête à cornes et Diagramme pieuvre (3 -> rendu)

16/09 : François : Uses Cases
16/09 : Jeremy : MCD Base de Données
16/09 : Alexis : Maquettes
16/09 : Lou : Descriptions Persona

19/09 : Avancement général de la documentation // Premier RDV avec Mr Guinaldo
(Maquettes, Diagramme, MCD, Présentation générale du projet, images)

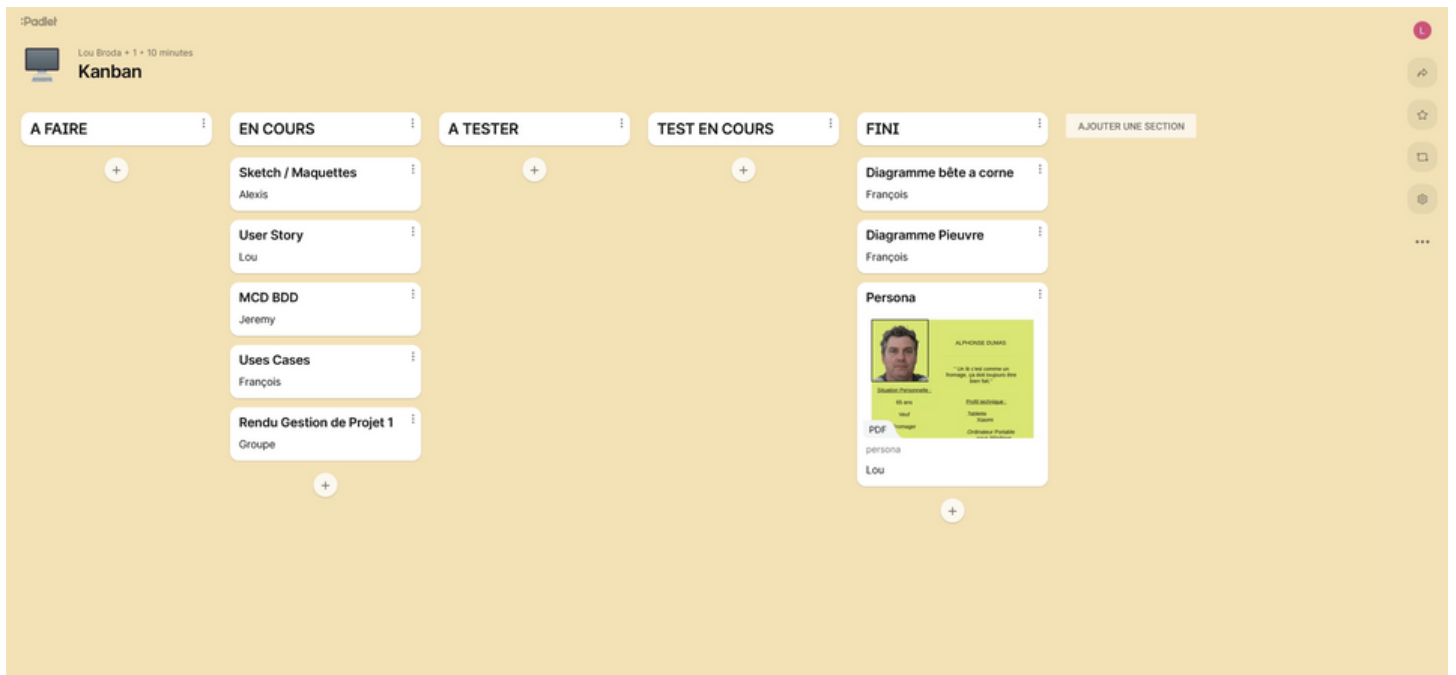
WE 24-25/09/2022 :

Lou : Correction Doc / Avancement User Story / Ajout du graphe de présentation du projet

26/09 : François : Relecture de la documentation avant envoi
26/09 : Jeremy : Estimation des coûts et Indicateurs de suivi de projet (4 et 5 -> rendu 2)
26/09 : Lou : Début WBS (1 et 2 -> rendu 2)

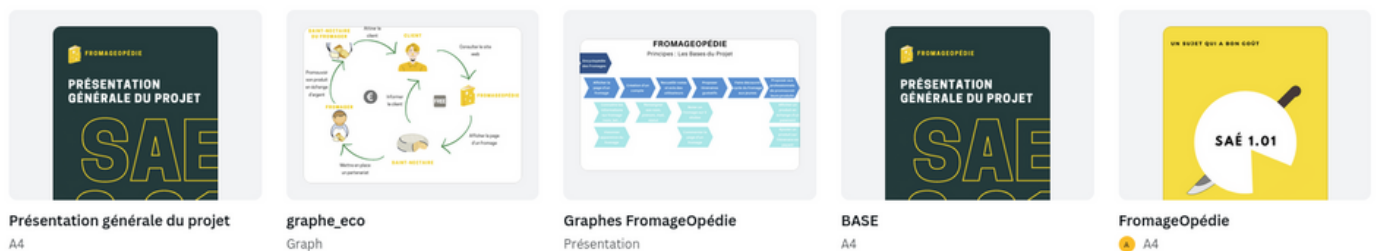
27/09 : François : WBS avancement
27/09 : Jeremy : MCD Base de Données avancement /
27/09 : Alexis : Maquettes description
27/09 : Lou : Mise en forme V1 Doc

Nous reconnaissons donc facilement, dans la phrase précédente, la méthode de gestion Kanban que nous avons mise en place sur un Padlet où nos tâches sont réparties entre les différentes colonnes. Enfin, le cadre de développement que nous retrouverons aussi dans notre façon de procéder sera la méthode Scrum où comme expliqué auparavant seront mise en place des réunions régulières ainsi que des périodes de sprint pour travailler sur notre site.



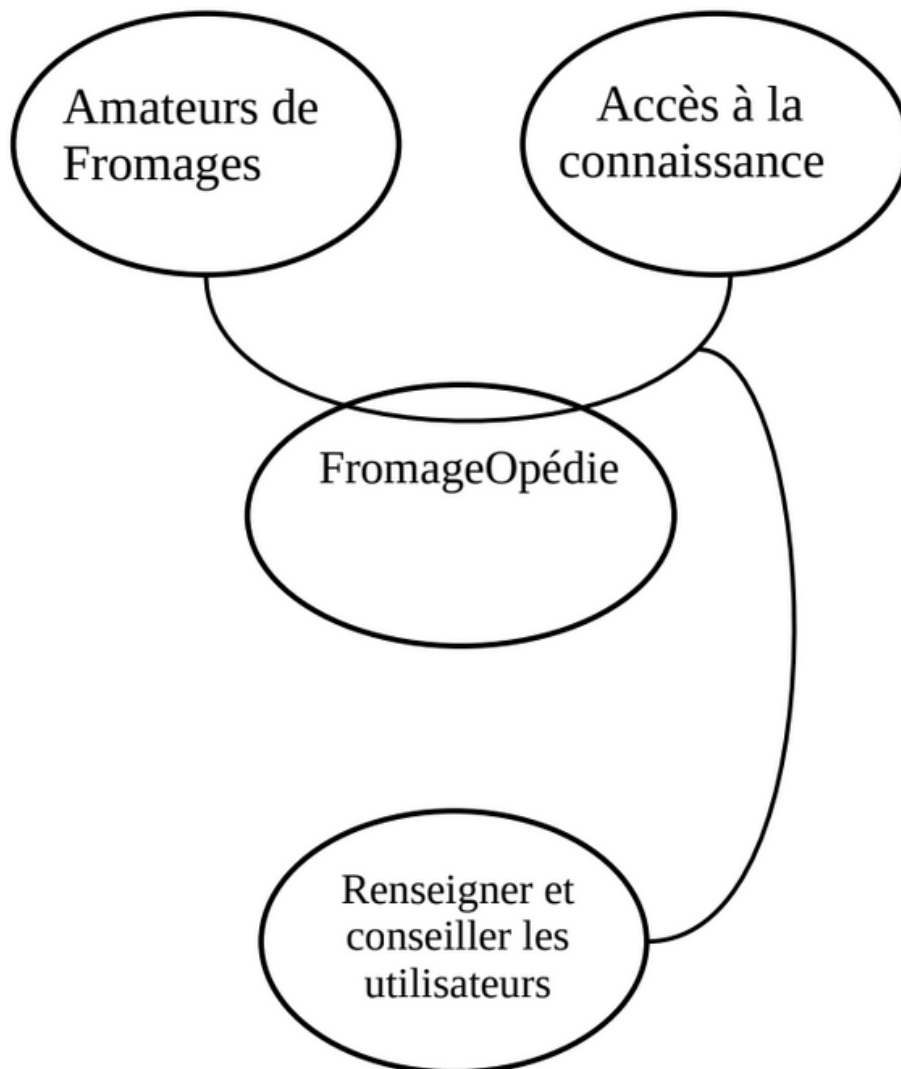
Le dernier outil que nous vous présenterons et utiliserons dans ce projet est Canva. Ce dernier nous sera utile pour mettre en forme nos rendus de manière partagée en constituant sur ce site une équipe de travail.

Designs récents



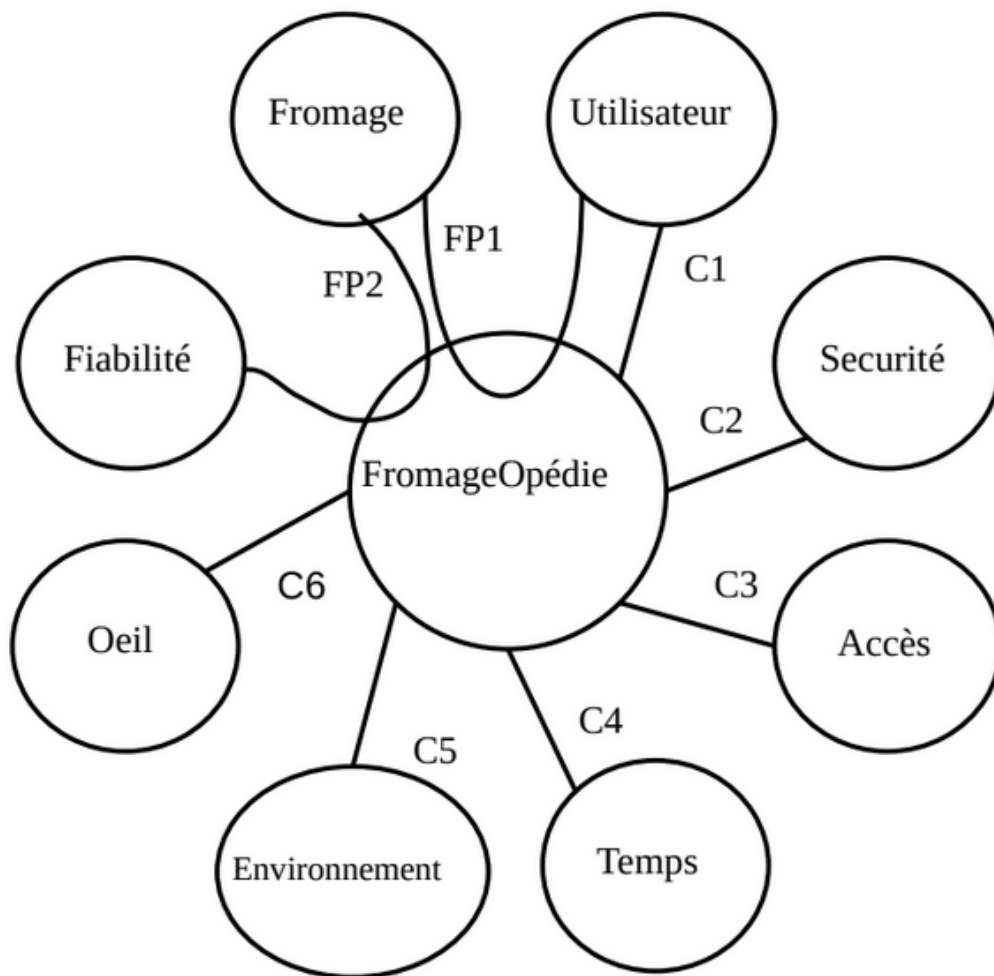
04. Transcription des besoins **(diagramme corne, diagramme** **pieuvre, user stories...)**

Diagramme Bête à Corne :



FromageOpédie rend service aux amateurs de fromage en agissant sur leur accès à plus de connaissance gastronomique pour renseigner et conseiller les utilisateurs.

Diagramme Pieuvre :



FP1 : Se renseigner sur les fromages

FP2 : Assurer la fiabilité des informations

C1 : Facile à utiliser

C2 : Protéger les données utilisateurs

C3 : Accès au site depuis plusieurs plateformes

C4 : Réaliser le site en respectant un délai

C5 : Faire un code propre et réutilisable

C6 : Faire un site visuellement beau

Persona 1 :



ALPHONSE DUMAS

" Un lit c'est comme un
fromage, ça doit toujours être
bien fait."

Situation Personnelle :

65 ans

Veuf

Fromager

Profil technique :

.Tablette
Xiaomi

.Ordinateur Portable
sous Windows

Centres d'intérêt :

Musique

Gestion

Archéologie

Jardinage

Compétences :

Informatique



Connaissance Fromages



Communication



" Je passe pas mal de temps à promouvoir tous les types de
fromage que je produis sur FromageOpédie !"

Persona 1 :

ALPHONSE DUMAS

Alphonse est fromager dans un petit village d'Auvergne. Afin de se faire remarquer et d'étendre sa popularité au delà de son alentour, il a décidé de se moderniser notamment en essayant de développer son image sur les réseaux sociaux. Pour cela, il a reçu pour ses 65 ans un nouvel ordinateur portable en plus de sa tablette familiale. Ainsi il peut gérer lire ses mails, gérer ses photos de famille, naviguer sur Internet mais aussi gérer ses pages Facebook ou Instagram.

Ses petits enfants lui ont alors présenté FromageOpédie. Grâce à ce site web, il peut se créer un compte et retrouver toutes les informations sur tous les fromages de sa région notamment ceux de ses concurrents.

Ainsi, au-delà de sa fonction principale, FromageOpédie permet à Alphonse de promouvoir ses propres produits, d'obtenir des retours sur ces derniers, et d'ajouter sa fromagerie sur la route du fromage

Persona 2 :



LUCAS MAMBERS

" Le fromage est mon aliment préféré tant qu'il ne sent pas trop fort !"

Situation Personnelle :

7 ans

Célibataire

Primaire-CE1

Centres d'intérêt :

Fromages

Judo

Manga

YouTube

Profil technique :

.Tablette
Samsung

.Ordinateur Fixe
sous Windows

Compétences :

Informatique



Connaissance Fromages



Communication



" J'adore passer du temps sur FromageOpédie dans ma chambre pour pouvoir en découvrir plus sur la création du fromage !"

Persona 2 :

LUCAS MAMBERS

Lucas a découvert sa passion pour le fromage lors de ses vacances hivernales dans les Alpes.

Il a par la suite demandé à ses parents de la fondue, de la raclette ou tout autres types de fromage à ses parents tous les jours. Il a donc voulu acheter en plus de nombreux livres sur la gastronomie fromagère pour en connaître le maximum. Malheureusement, le contenu internet sur tout les fromages est rare.

Sa mère a alors découvert un forum permettant de remédier à cette problématique :

FromageOpédie. Sur ce dernier est alors disponible une fabuleuse partie sur le cycle de la création du fromage spécialement pour les enfants lui permettant de satisfaire son envie.

Ainsi, au-delà de sa fonction principale, FromageOpédie permet à Lucas de pouvoir développer facilement sa culture du fromage.

Persona 3 :



MORGANE HELLA

" Le fromage, l'âge adulte du lait."

Situation Personnelle :

42 ans

Mariée

Professeur des écoles

Centres d'intérêt :

Gastronomie

Association

Lecture

Tourisme

Profil technique :

.Smartphone
Huawei

.Télévision
Samsung

Compétences :

Informatique



Connaissance Fromages



Communication



" J'aime utiliser FromageOpédie pour donner mon avis sur les fromages que je découvre au quotidien !"

Persona 3 :

MORGANE HELLA

Morganne est maîtresse d'une classe de primaire et fine amatrice de fromages. Durant une période, elle a donc décidé de faire travailler ses enfants sur le thème de la ferme et de la production de fromage. Cependant, pour imager ses propos, Laura aimerait beaucoup montrer aux enfants de sa classe comment est fait le fromage en temps réel mais ne bénéficie pas d'ordinateur en classe.

Cette dernière a alors reçu comme conseil sur un groupe Facebook de se rendre sur le site FromageOpédie. Sur cette application est disponible une carte où différentes personnes proches de chez elle (des fermes par exemple) pourraient être intéressées à l'idée de faire découvrir leur travail.

Ainsi, au-delà de sa fonction principale, FromageOpédie permet à Morgane de faire découvrir aux enfants les lieux de création du fromage suite à la consultation de la carte.

User Stories :

En tant qu'utilisateur (un étranger voyageant en France).

Je veux utiliser la carte interactive localisant les fromages sur FromageOpédie.

Afin de pouvoir connaître le tracé de la route des meilleurs fromages entre les différents départements qu'il visitera.

En tant qu'utilisateur (un élève de CM2).

Je veux utiliser la section sur la découverte du cycle de vie du fromage pour les enfants de FromageOpédie.

Afin de pouvoir acquérir des connaissances sur ce sujet et faire un exposé à présenter devant ma classe.

En tant qu'utilisateur (un nouveau fromager dans le Cantal).

Je veux me créer un compte et ajouter mes produits à la base de données de FromageOpédie.

Afin de commencer à me faire connaître, faire de la promotion pour mes fromages et avoir des retours sur ces derniers.

En tant qu'utilisatrice (une amatrice de fromage).

Je veux consulter les notations et les avis des utilisateurs sur un type de fromage sur FromageOpédie.

Afin de pouvoir acheter le meilleur produit pour mon plateau de fromage.

En tant qu'utilisatrice (une fermière, éleveuse de vaches).

Je veux connaître l'échelle des prix des fromages à base de lait de vache.

Afin d'adapter mes tarifs pour la vente de ma matière première (lait).

En tant qu'utilisateur (responsable des partenariats de l'organisme des 'Produits Laitiers').

Je veux connaître les coordonnées des créateurs du site FromageOpédie.

Afin de pouvoir les contacter pour proposer une collaboration entre les deux organisations.

En tant qu'utilisatrice (barmaid proche de Lyon).

Je veux regarder une image du fromage se nommant : Saint-Félicien sur FromageOpédie.

Afin de vérifier un pari passé avec un client.

En tant qu'utilisateur (père de famille ayant accueilli ses beaux-parents pour leur anniversaire).

Je veux déposer un commentaire sous la page du Cantal que j'ai acheté présent sur FromageOpédie.

Afin de renseigner les gens sur le fait que ce dernier était bien trop salé.

05. Description des livrables

Dans le cadre de notre projet FromageOpédie, nous prévoyons de produire un certains nombre de livrables, parmi ceux-ci se trouveront notamment :

Le site Internet lui-même, où les utilisateurs peuvent se connecter, rechercher des fromages, trouver des informations à propos de ces derniers, mais aussi laisser des commentaires et des notes à leur égard. Ces mêmes notes et commentaires pourront être vues par les autres utilisateurs du site.

La livraison de celui-ci passera par plusieurs livrables différents, notamment :

Les fichiers programmant le site et ses différentes fonctionnalités : ces derniers seront majoritairement réalisés en HTML, CSS et PHP. Des commentaires pourront également être présents dans ces derniers pour les rendre plus lisibles.

Le système permettant de virtualiser un serveur : nous nous servirons de ce dernier pour héberger et tester les différentes fonctionnalités en ligne, notamment l'enregistrement d'utilisateurs, la connexion, et un système client-serveur entre l'utilisateur et le site, mais aussi la base de données que nous utiliserons.

La base de données : nous l'utiliserons pour stocker les données utilisées. Parmi celles-ci se trouveront notamment les informations à propos des différents fromages, ainsi que les identifiants (adresse e-mail, mot de passe, pseudonyme) des utilisateurs.

Ceux-ci pourront également être accompagnés de documents les décrivant ; comme par exemple un MCD (Modèle Conceptuel de Données) pour la base de données ou d'autres documents écrits descriptifs.

A noter que nous prévoyons des livrables intermédiaires pour les tâches jalons. Par exemple, la structure prévisionnelle du site (maquettes), la structure de base réelle du site, la gestion de la base de données une fois celle-ci mise en place, la gestion de l'hébergement du site, son système de gestion des utilisateurs, ou encore des tests. Ceux-ci ont pour but de présenter petit à petit notre avancée en codage et programmation tout au long du projet notamment à notre tuteur.

Vous trouverez par ailleurs un de nos premiers livrables que sont les maquettes décrites qui forment le premier aperçu de notre projet. (Retrouvables en annexe)

La démarche de suivi de projet est la seconde grande partie de nos livrables. Celle-ci présentera les différents aspects de gestion de notre projet.

Elle est elle-même composée de plusieurs livrables différents, à savoir :

- La présentation générale du projet, premier des différents documents, décrivant l'idée de notre projet, sa genèse, l'équipe de projet, les livrables du projet, ainsi qu'une transcription des besoins et l'identification des différentes contraintes qui pourraient gêner la bonne réalisation du projet. Ces descriptions pourront être présentées notamment à travers du texte ou autres documents et/ou illustrations, comme un diagramme pieuvre, des user stories (dans le cas de la transcription de besoins).

- La planification du projet (intervenant très tôt dans le projet), décrite notamment avec certains outils de gestion de projet, comme le WBS (Work Breakdown Structure), permettant de décomposer le projet en plusieurs tâches élémentaires.

On y trouvera également le PERT, suite du WBS, avec une s'appuyant sur une estimation des tâches et de leur durée globale, permettant de décrire le chemin critique (tâches n'admettant aucun retard) et les dates jalons. Un diagramme de GANTT prévisionnel sera également préparé, et nous permettra de remarquer de manière plus visuelle les différentes tâches, ainsi que le temps prévu pour les accomplir, ce qui nous permettra de mieux organiser notre équipe et les différentes tâches attribuées à chacun.

Enfin, nous préparerons une estimation des coûts prévisionnels du projet, ainsi que des indicateurs de suivi du projet, qui nous permettront de percevoir plus facilement notre avancée et de savoir si nous avons du retard sur le projet ou non.

-Un rapport d'étape de suivi (un mois après la planification du projet), présentant un tableau des indicateurs sur les 4 semaines précédentes, ainsi que (si besoin) deux correctifs à apporter au projet, que ce soit pour les délais, les fonctionnalités, le budget, etc.

Il s'accompagne également d'un rapport d'activité décrivant le travail de chacun sur les 4 semaines précédentes, et qui servira de base pour la création du tableau de suivi.

-Un second rapport d'étape de suivi (après plus d'un autre mois de projet), qui se comportera exactement comme le premier rapport d'étape décrit précédemment.

-Le bilan collectif et individuel (à la fin du projet), composé de deux livrables différents :

-> Un dossier écrit avec une partie collective et individuelle. La partie collective analysera le GANTT et le budget réel, les écarts, ainsi que la qualité du projet et les axes d'amélioration. La partie individuelle quant à elle permettra à chacun des membres de l'équipe de s'exprimer son organisation du travail sur le projet et ses propres axes d'amélioration.

-> Un dossier oral prenant la forme d'une vidéo bilan du projet et des axes d'amélioration de l'équipe, durant 5 à 10 minutes.

Enfin, nous présenterons plusieurs soutenances de projet, où nous présenterons devant un jury notre projet, notre avancée, et notre démarche de travail. Ces mêmes soutenances seront notamment présentes au milieu du projet et à sa fin.

06. Identification des contraintes pesant sur la réalisation du projet (matériel, logiciel...).

Pour mener notre projet à bien, nous allons rencontrer de nombreuses contraintes. En effet, pour développer notre site web, nous allons probablement utiliser certains langages de programmation qui n'ont pas été vus en profondeur. C'est le cas par exemple pour le PHP, un langage de programmation que l'on a utilisé pour réaliser certaines fonctionnalités côté BACK-END d'un site web. Cependant, ce langage a été vu l'an dernier pour réaliser des choses relativement simples durant nos cours de développement web. Il va donc représenter une contrainte majeure étant donné qu'une grande partie de nos fonctionnalités va en dépendre. Il sera donc primordial pour ce point-ci de s'informer, se documenter et rapidement découvrir toutes les fonctionnalités de ce langage de programmation.

Une seconde contrainte qui pourrait nous poser problème tout au long du développement de notre projet serait le développement en lui-même. Non pas à cause des compétences nécessaires au bon déroulement, mais plutôt à cause du fait que si chaque personne code de son côté la mise en commun risque d'être complexe malgré l'utilisation d'outils comme Git.

Afin de pallier cette difficulté, nous allons donc mettre en place des méthodes de travail et de communication communes comme nous avons pu en parler auparavant.

Une autre contrainte sera celle du temps. En effet, nous disposons d'environ 5 mois au total pour réaliser notre projet. De ce fait, il nous faut être organisé et méthodique pour ne pas se laisser dépasser par le temps, et ainsi avoir la possibilité de réaliser tout le travail nécessaire au bon déroulement du projet. Dans le cas contraire, la qualité de notre projet pourrait être impactée très négativement, car nous n'aurions pas eu le temps de terminer proprement toutes les tâches prévues.

Il existe aussi une contrainte économique, bien que faible, car ce projet est réalisé dans un cadre scolaire et n'amènera pas un grand nombre de coûts. Nous détaillerons ceux-ci plus en détails lors de l'estimation des coûts, dans un futur livrable de gestion.

Une contrainte supplémentaire serait un problème matériel. En effet, nous allons développer notre site web depuis nos ordinateurs. Par conséquent, nous ne pourrions pas réellement tester si notre site s'adapte à d'autres appareils comme des tablettes ou bien des smartphones à moins d'utiliser un hébergeur.

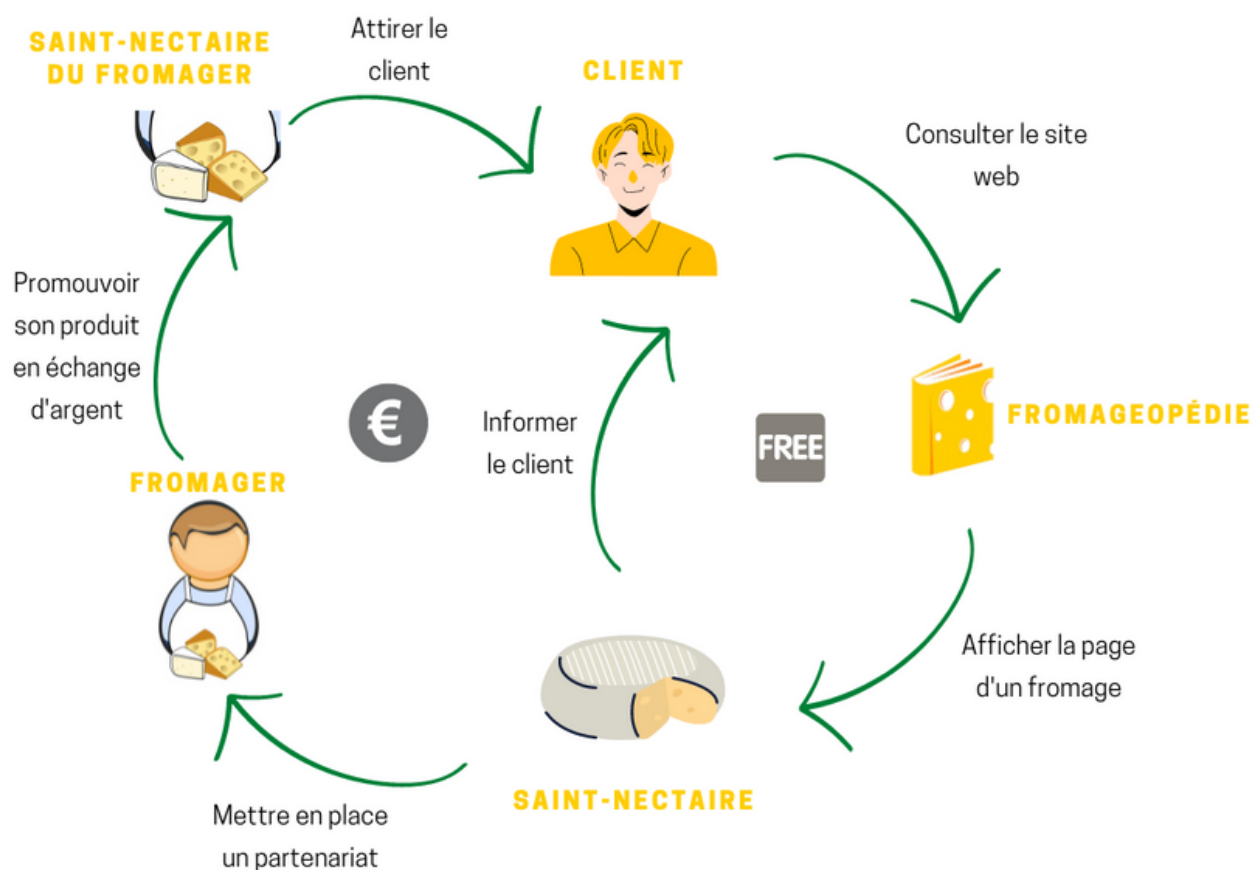
Modèle d'affaires:

Pour commencer, il faut savoir que FromageOpédie est totalement gratuit, l'inscription nécessite seulement une adresse mail ainsi que d'autres informations faciles d'accès.

Afin d'obtenir une rémunération grâce à notre site web, nous avons réfléchi à un modèle économique regroupant 2 points principaux.

Le premier point serait de permettre à un professionnel qui le désire de mettre ses produits en avant sur notre site durant un certain temps, en échange d'une somme d'argent.

Le deuxième point est au niveau de l'itinéraire du fromage, via une rémunération mensuelle, nous rajouterons à l'itinéraire les fromageries qui participeront au financement. En arrêtant de participer, la fromagerie n'apparaîtra plus sur l'itinéraire.



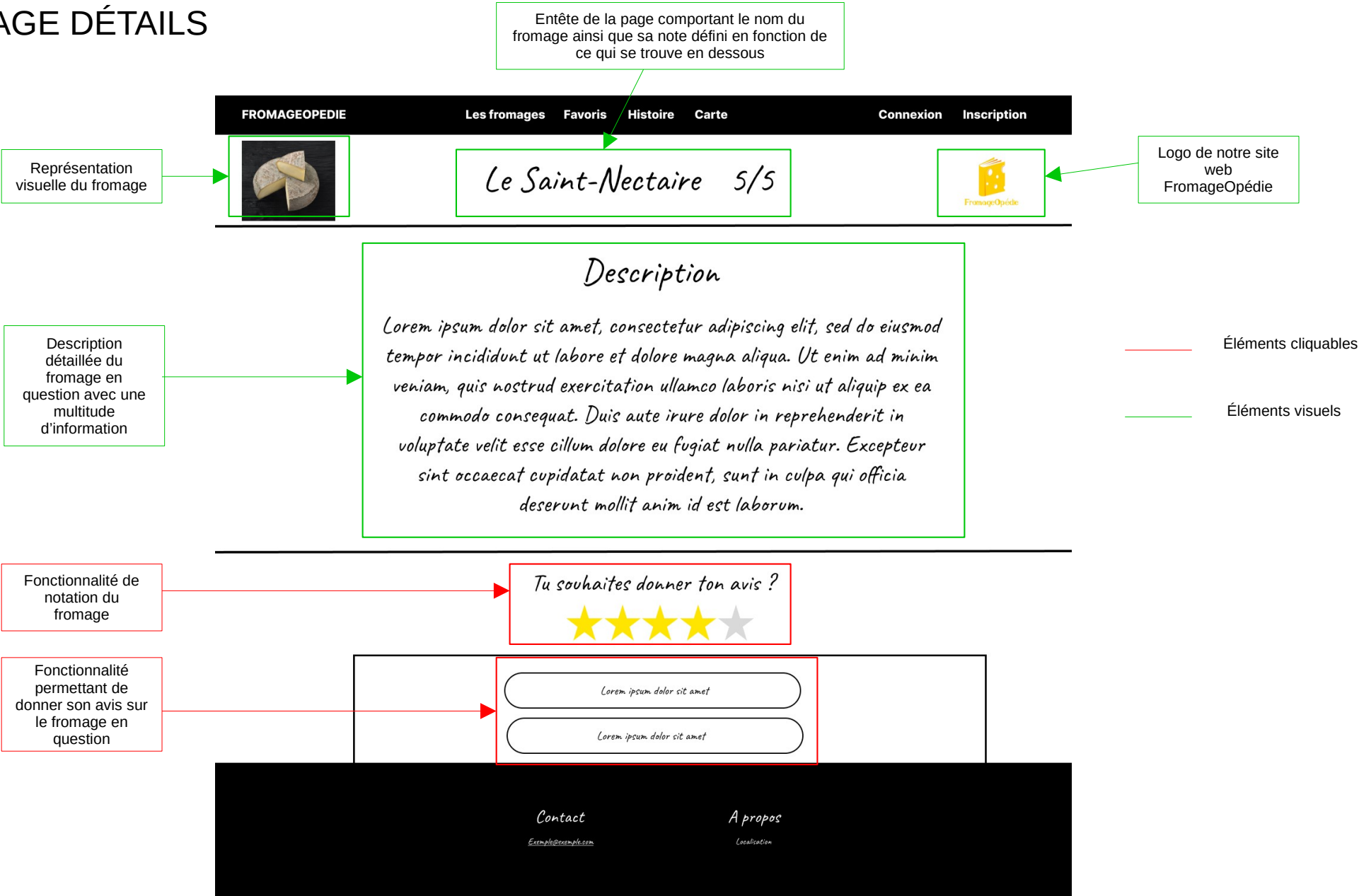
PAGE ACCUEIL



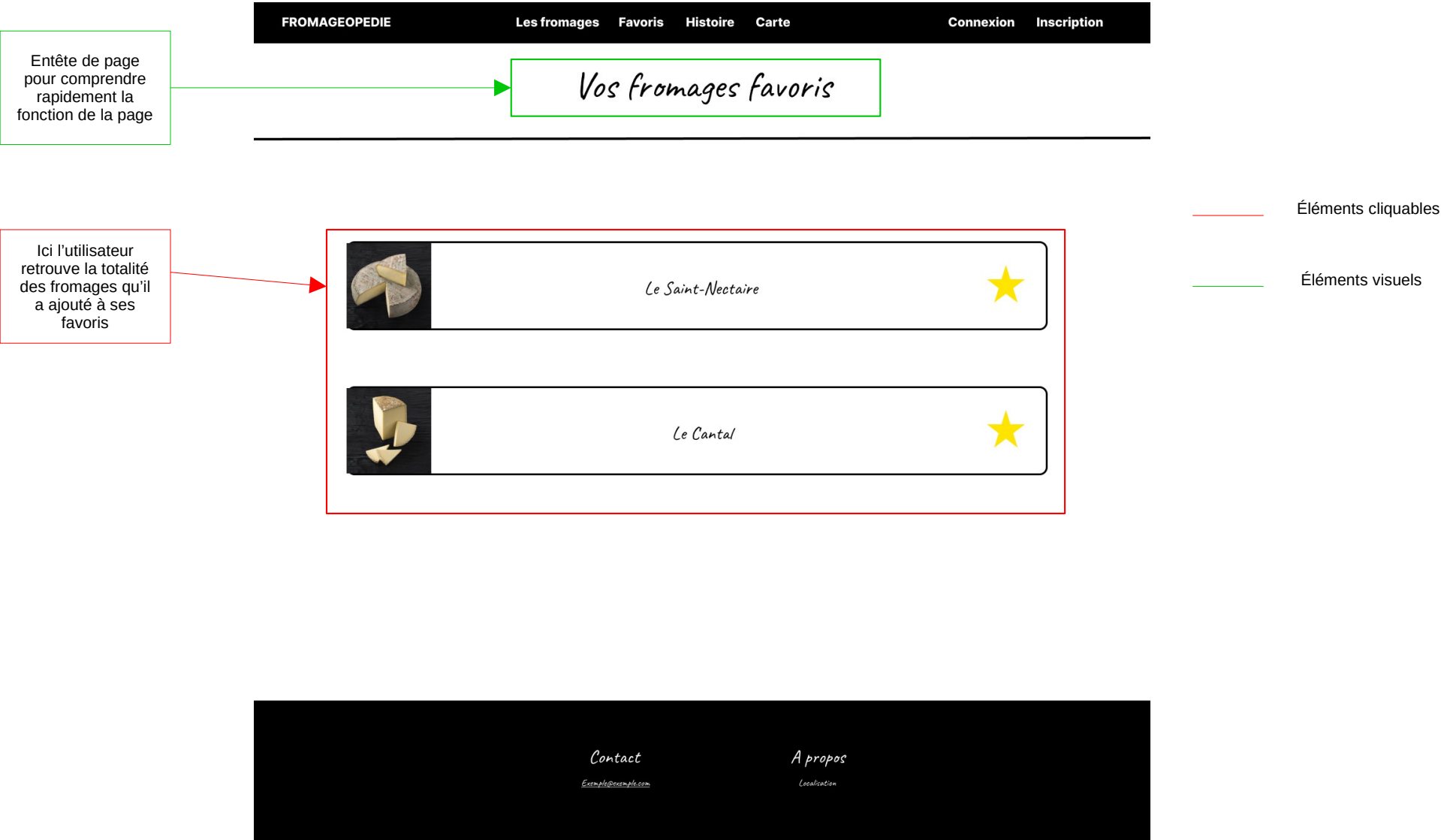
PAGE FROMAGE



PAGE DÉTAILS



PAGE FAVORIS



PAGE HISTOIRE

Entête de page pour comprendre rapidement la fonction de la page

Histoire

Texte explicatif et pédagogique sur l'histoire du fromage et son cycle de fabrication

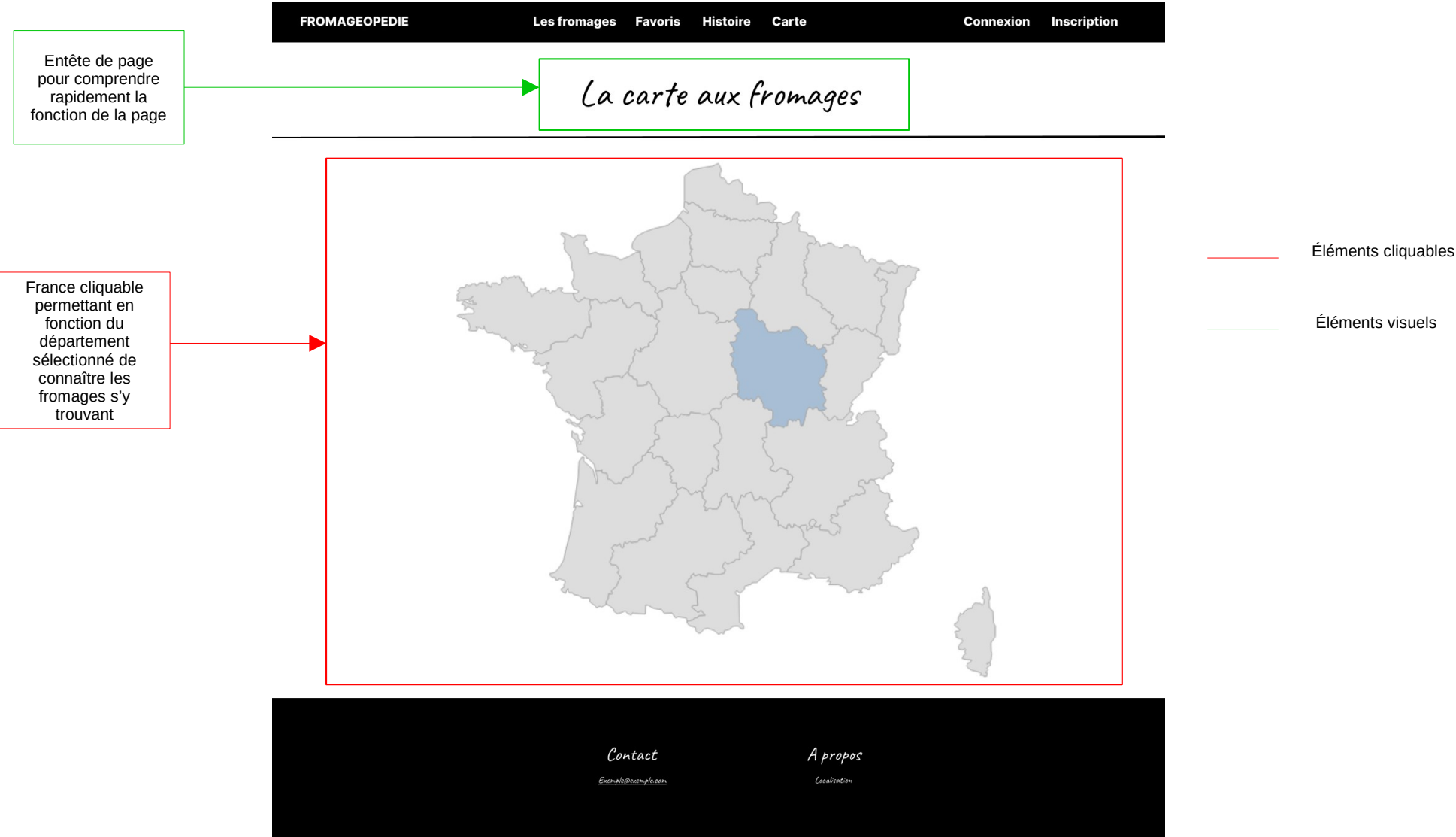
Petit & Grand venez en apprendre sur l'histoire et le procédés de fabrication du fromage

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

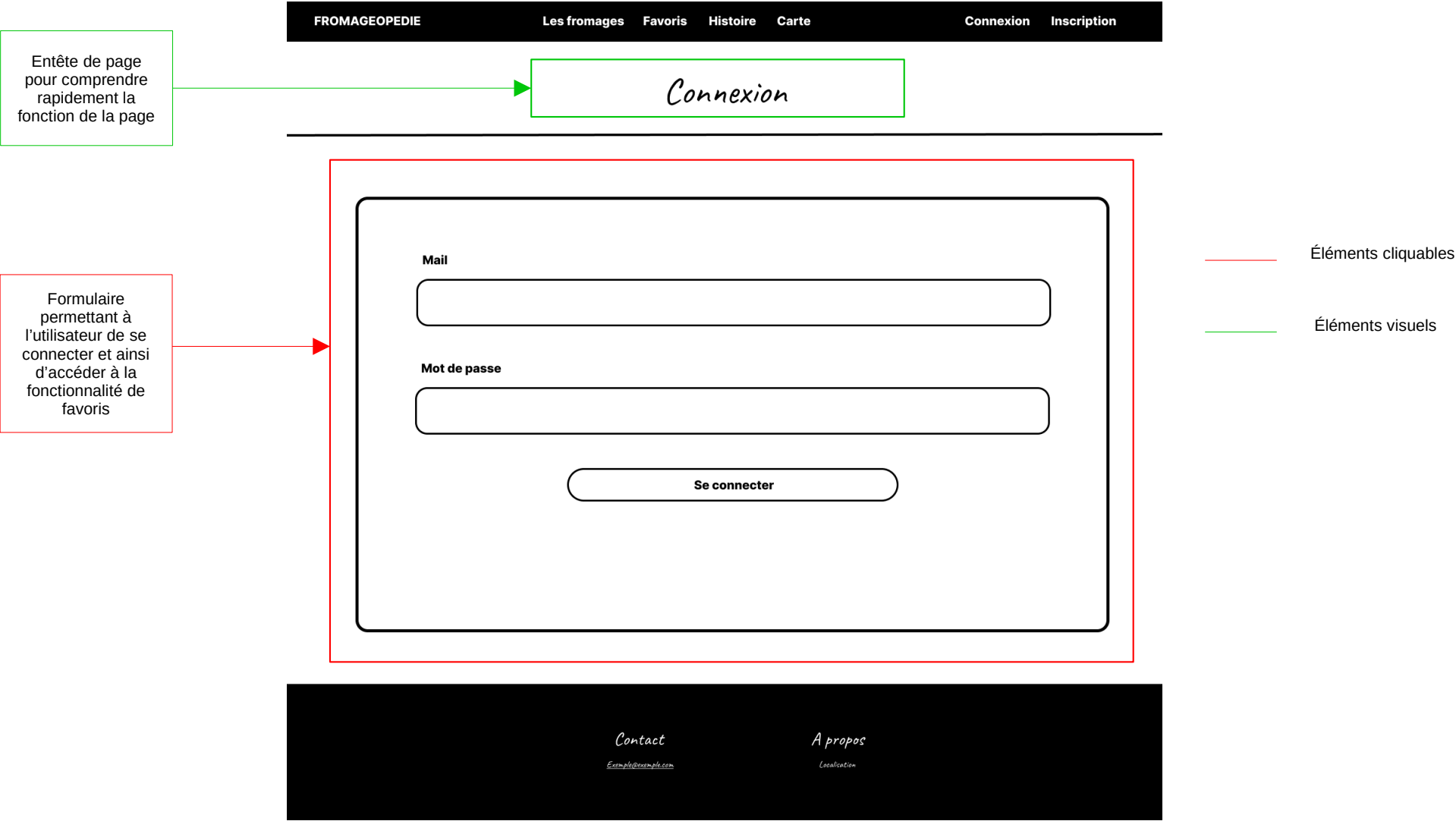
Éléments cliquables

Éléments visuels

PAGE CARTE



PAGE CONNEXION



PAGE INSCRIPTION

Entête de page pour comprendre rapidement la fonction de la page

Formulaire d'inscription permettant à l'utilisateur de posséder un compte et ainsi d'avoir accès à toutes les fonctionnalités du site

Éléments cliquables

Éléments visuels

The wireframe shows a registration page layout. At the top is a black header bar with white text: 'FROMAGEOPEDIE' on the left, and 'Les fromages', 'Favoris', 'Histoire', 'Carte', 'Connexion', and 'Inscription' on the right. Below the header is a green-bordered box containing the word 'Inscription' in a cursive font. A green arrow points from the 'Entête de page' text box to this box. Below this is a large red-bordered box containing the registration form. The form has four input fields labeled 'Nom', 'Prénom', 'Mail', and 'Mot de passe'. Below these fields is a dropdown menu labeled 'Fromager ou Particulier ?' with a downward arrow. At the bottom of the form is a 'S'inscrire' button. A red arrow points from the 'Formulaire d'inscription' text box to the red-bordered box. To the right of the form, a legend indicates that red lines represent 'Éléments cliquables' and green lines represent 'Éléments visuels'. At the bottom of the page is a black footer bar with white text: 'Contact' and 'A propos' on the left, and 'Exemple@example.com' and 'Localisation' on the right.

FROMAGEOPEDIE

Les fromages Favoris Histoire Carte

Connexion Inscription

Inscription

Nom

Prénom

Mail

Mot de passe

Fromager ou Particulier ? ↓

S'inscrire

Contact

A propos

Exemple@example.com

Localisation