

# Projet 7

Présentation de la solution technique



# Sommaire

## 1. Résumé du projet

- Menu Maker by Qwenta

## 2. Gestion du projet

- Outils de veille et partage
- Architecture du projet
- Découpage du projet

## 3. Spécificités Fonctionnelles

- Fonctionnalités utilisateurs
- Fonctionnalités annexes

## 4. Arborescence

- Schéma du site

## 5. Spécificités Techniques

- FrontEnd
- BackEnd
- Outils Connexes
- Services tiers, Hébergements et Domaine
- Sécurité et Maintenance

## 6. Équipe projet

- Composition de l'équipe

## 7. Méthode AGILE

- Qu'est-ce et comment l'utilisons nous ?

## 8. Communication

- Contacts entre Webgencia et Qwenta

# 1. Résumé du projet



L'entreprise française Qwenta, **leader historique** dans l'impression de support, veut diversifier ses offres.

Pour sa collaboration avec nous, Webgencia, elle souhaite mettre en place un outil en ligne sous le nom « **Menu Maker** » qui permettra à ses clients restaurateurs de **créer**, **modifier**, **partager** sur *Instagram*, **exporter** sur *Deliveroo* et **imprimer** leurs menus.



L'**objectif** de ce projet est de permettre à Qwenta de se **diversifier** et de se positionner sur le marché de création de menu de restauration en ligne grâce à un outil dynamique simple d'utilisation.

## 2. Gestion du projet

Afin d'avoir une gestion optimale du projet, nous avons choisi les outils suivants pour nous aider.



C'est un **agrégateur de flux RSS** permettant de s'abonner à diverses sources d'informations. Grâce à cet outil, nous pouvons faire une veille informationnelle rapide et efficace autant sur les technologies utilisées dans le cadre du projet, que de se renseigner sur la concurrence.



C'est un **logiciel de gestion** de projet avec plusieurs modèles visuels d'organisation. Grâce à cet outil, la répartition des tâches et sous-tâches liées à la production du projet sera plus fluide et compréhensible par l'équipe, en plus de pouvoir être informer par notifications quand une tâche passe à l'étape suivante.



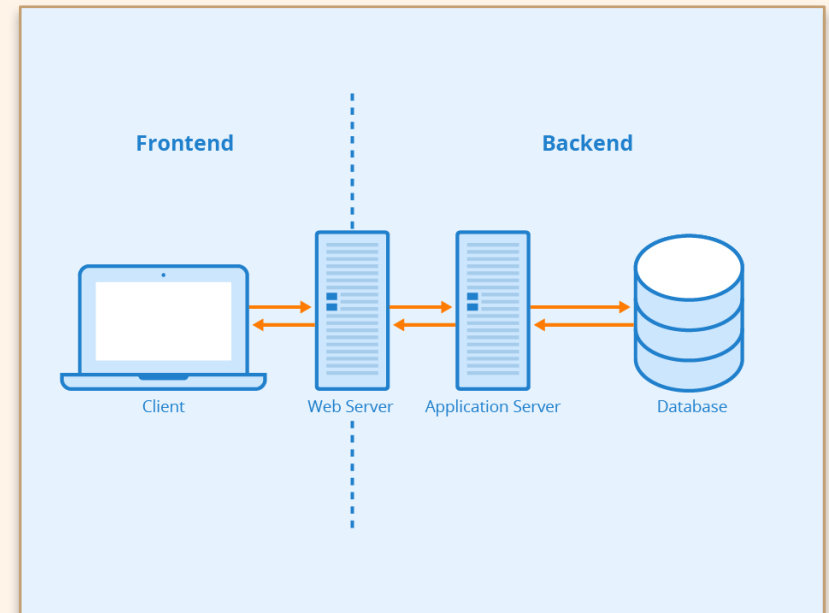
C'est un site dont le **système de gestion de versions open source** qui vous permet de créer, gérer et partager des projets. Grâce à cet outil, l'équipe de développement pourra travailler en même temps sur différentes fonctionnalités du projet, gagnant ainsi du temps.

## 2. Gestion du projet

### Architecture du projet

Le **FrontEnd** sera la partie visible du site par les utilisateurs avec laquelle ils pourront interagir pour la création de leur compte, de leur menus, etc...

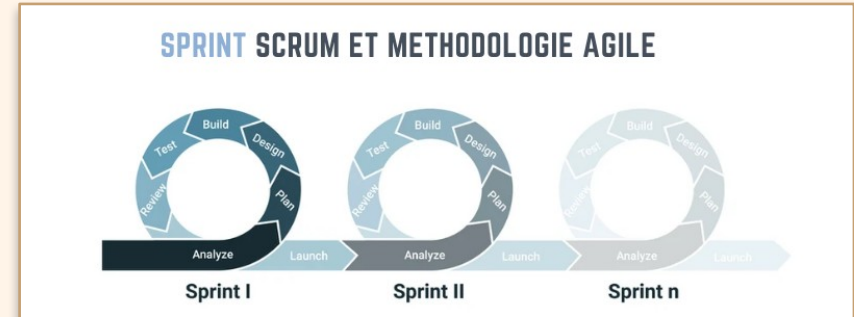
Le **BackEnd** sera la partie non visible par les utilisateurs (qui peut être comparé à l'arrière-boutique) et qui regroupera le serveur, l'hébergement et la base de données.



## 2. Gestion du projet

Pour un travail efficace, le projet *Menu Maker by Qwenta* a été découpé en plusieurs **sprints**. C'est-à-dire en événements se déroulant sur plusieurs jours et pendant lesquels l'équipe aura pour **objectifs** de réaliser et terminer les tâches déterminées au début de chaque sprint.

Il a été décidé de découper de le projet en **quatre** sprints chacun d'une durée d'**une semaine**. De cette façon l'équipe de développement aura à la fois le temps de réaliser les tâches attendues, mais aussi de les tester avant de les considérer comme terminées.



### Sprint 1

- Configuration de la base de données
- Intégration de l'authentification
- Création de la page landing (non connectée)
- Création de la page login

### Sprint 2

- Création des catégories de plats
- Création du menu de création de plats
- Mise en place des choix de style de menu
- Exportation du menu en PDF
- Commande de l'impression de menu

### Sprint 3

- Création de l'espace des menus précédents
- Mise en place des informations légales
- Mise en place des tarifs de Qwenta
- Exportation vers Deliveroo
- Partage vers Instagram

### Sprint 4







- Mise en place de la déconnexion
- Mise en place des informations utilisateurs
- Création du dashboard
- Création du branding restaurateur

### 3. Spécifications fonctionnelles

Nous avons regrouper ici les fonctionnalités attendues lors de la discussion de l'élaboration du projet *Menu Maker by Qwenta*.

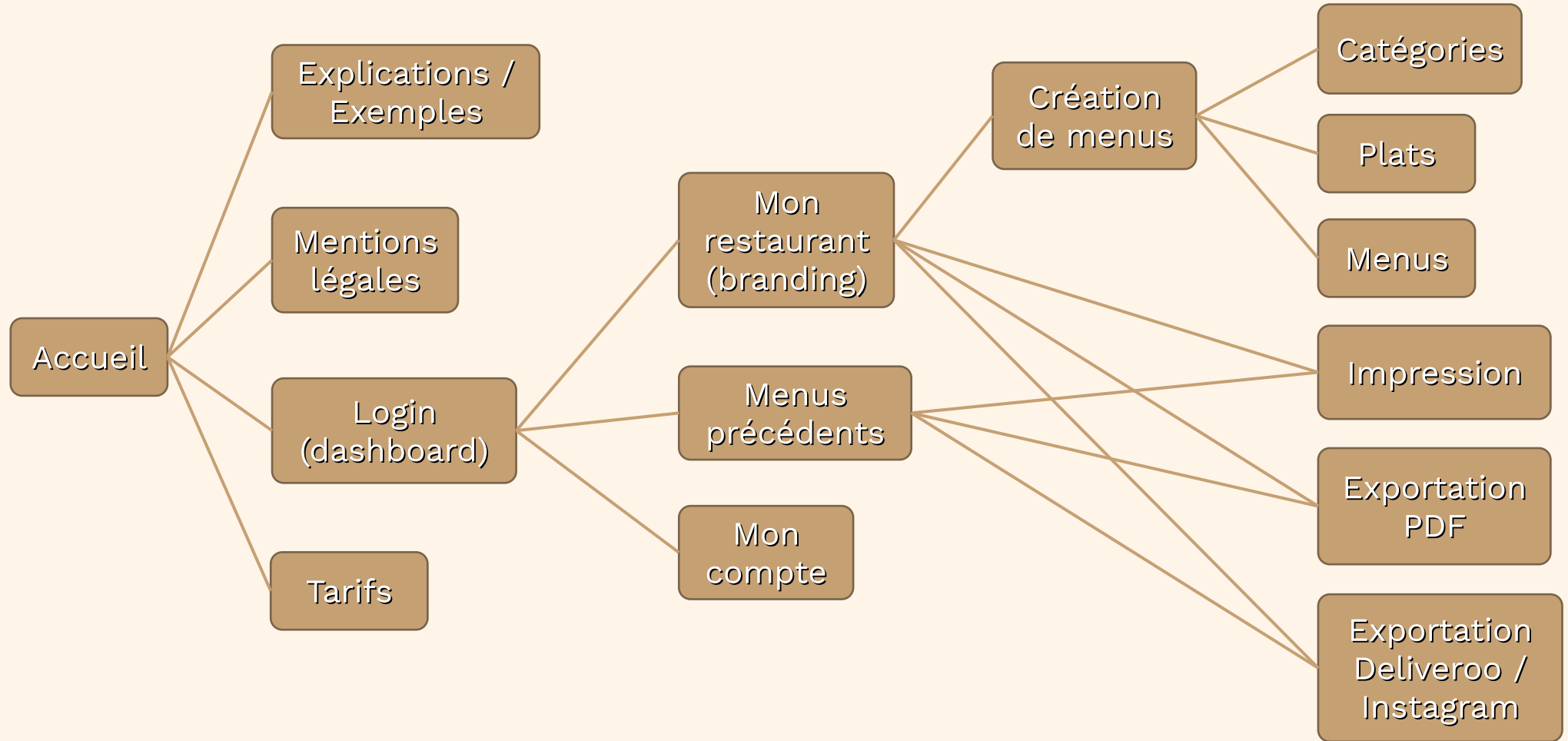
Créer / modifier un compte	Créer un menu	Personnaliser un menu	Diffuser un menu	Imprimer un menu
Création d'un pseudo et d'un mot de passe	Ajouter le nom des plats qui le composent par catégorie (entrée, plat, dessert)	Enregistrer les préférences de branding, notamment pour le logo du restaurant	Exporter les menus en PDF	Imprimer le menu finalisé via lien vers le site mère de Qwenta
Possibilité de modifier le mot de passe et l'adresse mail	Ajouter le prix des plats	Choisir de façon dynamique la police et sa couleur	Diffuser les menus sur Deliveroo	---
---	Ajouter la description des plats	---	Partager les menus sur Instagram	---

### 3. Spécifications fonctionnelles

Compatibilité Navigateurs	  
SEO (référencement)	Pas d'exigence particulière pour le moment
Analyse du comportement utilisateur	Pas d'outil à intégrer pour le moment
Accessibilité	A minimum : navigation par le clavier et lisible par lecteur d'écran
Versions	Desktop uniquement
Charte Graphique	Blanc : #FFFFFF    Noir : #000000 Vert : #8BC7B1    Marron : #C5A073
Nom du domaine	Probablement un sous-domaine de Qwenta (en cours de validation)
Liens avec le BackEnd	  



## 4. Arborescence du site



# 5. Spécifications Techniques

## FrontEnd



**HTML 5** est le langage utilisé pour structurer une page web et son contenu grâce à un ensemble de balises qui donne corps au site.



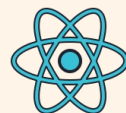
**CSS 3** (Cascading Style Sheets) est le langage utilisé pour mettre en forme une page web, c'est-à-dire lui donner un aspect visuel avec la possibilité de transitions visuelles et d'animations simples.



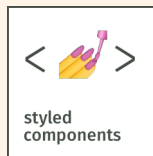
**SASS** est un préprocesseur CCS qui permet d'imbriquer le code afin qu'il soit plus propre et plus lisible, ainsi les modifications seront plus rapides et facile à effectuer.



**JavaScript** est un langage de programmation qui vous permet de mettre en œuvre des éléments complexes sur des pages Web, c'est-à-dire des événements liés, par exemple, au chargement d'une page ou au clic/survol de la souris afin de rendre le site dynamique.



**React** est une bibliothèque *JavaScript* qui permet de créer des interfaces utilisateurs interactives et prévisibles et pouvant être complété par des packages (regroupement de composants autonomes) facilitant l'implémentation de fonctionnalités, par exemple *React-Color* et *React-Modal*.



**Styled Components** permet de générer du style CSS via *JS* dans la plupart des langage, ce qui permet d'étendre les limites du CSS pur afin de rendre un site plus ergonomique et attractif visuellement.

# 5. Spécifications Techniques

## BackEnd



**Node.js** sert à faire du *Javascript* du côté du serveur, et peut être utilisé dans des applications de bases de données, c'est d'ailleurs sa base : créer des applications en temps réel, où le serveur a la possibilité de transmettre de l'information au client (site).



**Express.js** est un framework de *Node.js* qui offre des fonctionnalités robustes pour un large éventail de choses, permettant de créer des applications web, des points de terminaison API, des systèmes de routage et des frameworks



**MongoDB** est un serveur de base de données NoSQL, où les informations sont stockées, mais le processus est plus fluide, indépendant, avec des éléments ayant des identifications uniques, conçu pour stocker une grande quantité de données, tout en vous permettant de travailler efficacement avec de gros volumes. Cela permet de créer des applications modernes et performantes pour différents cas d'utilisation, du transactionnel à l'analytique, de la recherche à la mobilité.

# 5. Spécifications Techniques

## Outils Connexes



**React-pdf** est une bibliothèque qui vous permet de créer des documents PDF à partir de composants React.



Une **API**, pour *Application programming interface*, est un programme permettant à deux applications distinctes de communiquer entre elles et d'échanger des données. Cela évite notamment de recréer et redévelopper entièrement une application pour y ajouter ses informations.



Pour notre projet, nous utiliserons celle de **Deliveroo** et d'**Instagram** afin que les utilisateurs puisse, respectivement y exporter et partager leurs menus.

## 5. Spécifications Techniques

### Services Tiers



**Stripe** est un service de paiement en ligne très apprécié par les entreprises.

### Hébergement



Nous avons choisi une sélection de trois hébergeurs possédant des DataCenter en France : **LWS**, **OVH** et **IONOS 1&1**. Les trois datacenters sont localisés en France et possède chacun un hébergement dédié ou mutualisé.

### Domaine

Le nom de domaine sera très certainement un sous-domaine de Qwenta. Voici une proposition possible, si elle est disponible : **<https://www.menumaker.qwenta.com>**

Si le DNS (Nom de Domaine) de Menu Maker est lié à celui de site mère de Qwenta, cela contribuera au SEO.

# 5. Spécifications Techniques

## Sécurité

Le site répondra au **critères minimum de sécurité web en vigueur** afin de protéger les données des utilisateurs et de Qwenta.

L'adresse du site se fera sous le **protocole HTTPS**, ce qui permet au visiteurs de vérifier l'identité du site visité.

L'authentification et l'autorisation prendra en compte le **Top 10 de l'OWASP** afin que les données sensibles du client et des utilisateurs soient correctement protégées de tout acte malveillant.



## Maintenance

Webgencia se charge de la gestion des **mise à jour régulières** du site Menu Maker.

Il est possible d'ajouter une **FAQ** afin d'aider les utilisateurs s'ils rencontrent des problèmes liés au site ou à leur compte.

Il est également possible d'ajouter un **bot** pouvant mettre en communication les utilisateurs et une personne du service technique si la FAQ ne suffit pas.

## 6. Méthode AGILE

L'équipe développement employée sur le projet *Menu Maker by Qwenta* se compose de trois membres, auquel s'ajoute un UX Designer responsable de la maquette :



Ils sont accompagnés du Product Owner, de deux Chefs de projet et du Commanditaire :



# 6. Méthode AGILE

## Méthode AGILE

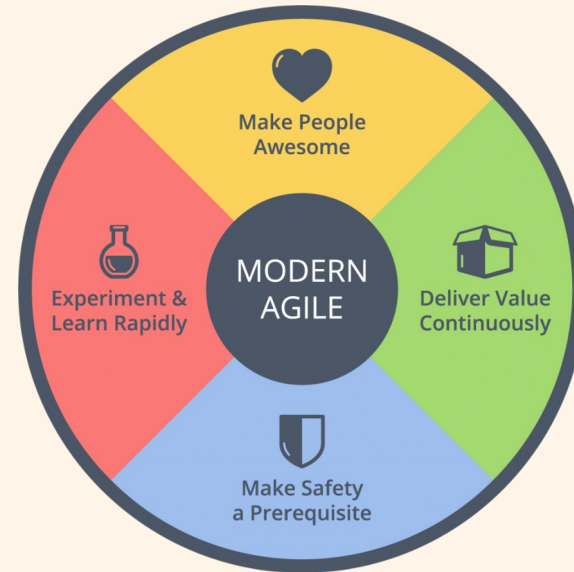
### Qu'est-ce que c'est ?

Une **méthodologie agile** prévoit le fractionnement des étapes de développement logiciel.

Contrairement à la méthode traditionnelle qui prévoit la planification totale du projet avant même son développement, le *Manifeste Agile* préconise plutôt la fixation d'objectifs à court terme.

Le projet est ainsi **fragmenté** en plusieurs sous-parties que l'équipe qui en a la charge se doit d'atteindre progressivement en réajustant - si nécessaire - les objectifs pour répondre le plus possible aux attentes du client.

Les méthodes agiles mettent un point d'honneur à renforcer les **relations** entre les membres de l'équipe projet, mais également entre l'équipe et le client. C'est pour cette raison que la **flexibilité et la souplesse** dans l'organisation sont deux piliers fondamentaux des méthodes agile.



Nous utilisons cette méthode en nous servant d'un **kanban**, en **découpant** le projet en plusieurs tâches et sous-tâches qui sont regroupées dans différents **sprints**.



# 7. Communication

## Interne

Les membres de l'équipe de **développement** ainsi que le **Chef de Projet** (Webgencia) et le **Product Owner** communiqueront entre eux tout au long de la réalisation du projet avec :

- Des réunions au début et à la fin de chaque sprint dans une salle de l'entreprise. Ceux en télétravail pourront utiliser soit *Zoom* soit *Teams*.
- La création d'un groupe de travail sur Teams consacré au projet *Menu Maker*.
- Un accès à Google Drive où les objectifs et rapports des sprints seront disponibles à tout moment.



## Externe

*Webgencia* (le **Chef de Projet**, le **Product Owner** et la **Lead Developer**) sera en communication avec *Qwenta* (le **Chef de Projet**) tout au long du projet :

- Par visioconférence avec *Zoom* après la réunion de début de sprint pour notifier des objectifs à réaliser.
- Par mail avec un lien d'accès *Google Drive* pour les rapports à la fin de chaque sprint pour notifier de l'avancement du projet ou des éventuels retards.

Il y a aussi la possibilité d'appels téléphoniques à tout moment du projet.

# Projet 7

Merci

---

