Wine Manager

Sommaire

Organisation de l'équipe

Chef d'équipe, réfléxionologue et adepte du fond blanc:

VINCENT POUPAERT

Hardcore développeur aux tendances réunionnaises:

ANDY METHO

Le mec qui ajoute des bugs en voulant debug:

JULIEN RAYNAUD

Périmètre fonctionnel

L'application WineManager a été définie à l'aide d'un cahier des charges rédigé au début du projet, puis au fur et à mesure de la progression du développement.

Expression du besoin

Objet et le domaine d'application du projet

Les objectifs

Aider les amateurs de bon vin à gérer leur stock de vin personnel et les informer des meilleures périodes de dégustation.

Bilan de l'existant

Les amateurs stockent les bouteilles qu'ils achètent afin que le vin s'affine dans le temps. Ils utilisent différents types de caves pour cela, par exemple, des caves naturelles ou des caves électriques.
Les caves permettent d'obtenir les conditions d'hygrométrie et température idéales pour la conservation des vins.

Les amateurs gèrent généralement leur stock à l'aide de registre manuscrit ou de tableur informatisé.

Des recherches complémentaires sur l'œnologie et le vin ont également été menées, et une synthèse a été inscrite dans le cahier des charges.

Apogée

A son apogée, le vin atteint sa plénitude. Pour un blanc de garde, un grand vin blanc de Bourgogne montrera par exemple de superbes arômes de cire, de miel et une grande richesse. L'acidité présente à ses débuts aura tendance à s'effacer, à la condition bien sûr qu'elle ait été là au départ, ce qui n'est pas toujours le cas, notamment en raison des conditions climatiques.

Pour un rouge, le vin montrera des arômes d'évolution, qui pourront revêtir les caractéristiques de sous bois dans le cas d'une année froide, ou des fruits mûrs ou compotés dans une année chaude. Peuvent s'y ajouter des arômes de tabac, de cuir ou même de truffe. En bouche, le vin se montrera plus délicat avec l'âge, comme délesté de ses tanins.

La dégustation d'un vin mûr nécessite un apprentissage. Il est en effet nécessaire de s'adapter à ces vins qui peuvent parfois, étonner, voire ne pas être compris. Le vin devient beaucoup plus fluet, et joue sur la nuance, un bonheur pour les amateurs, un objet non-identifié pour les non-initiés !

Déclin

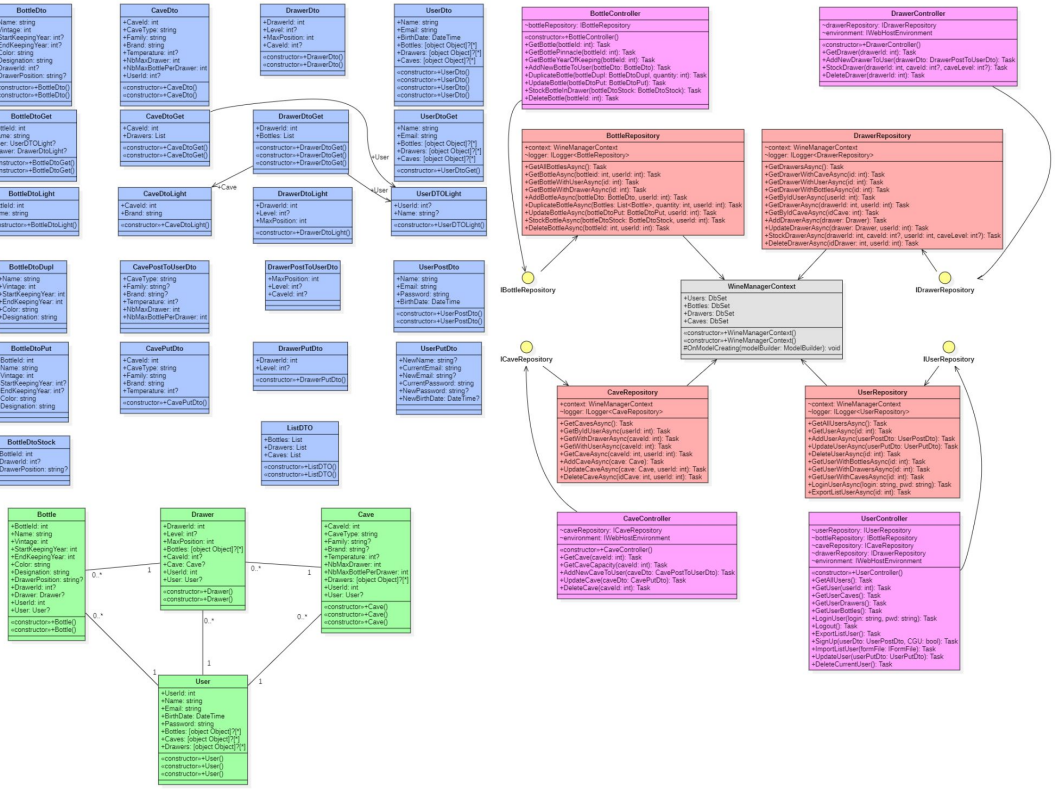
Un vin qui sera trop vieux et aura atteint une phase de déclin aura perdu de sa fraîcheur, il possédera par exemple les arômes tertiaires mais aura perdu ses arômes primaires.

Cave à vin

Quelle est l'utilité d'une cave à vin ?

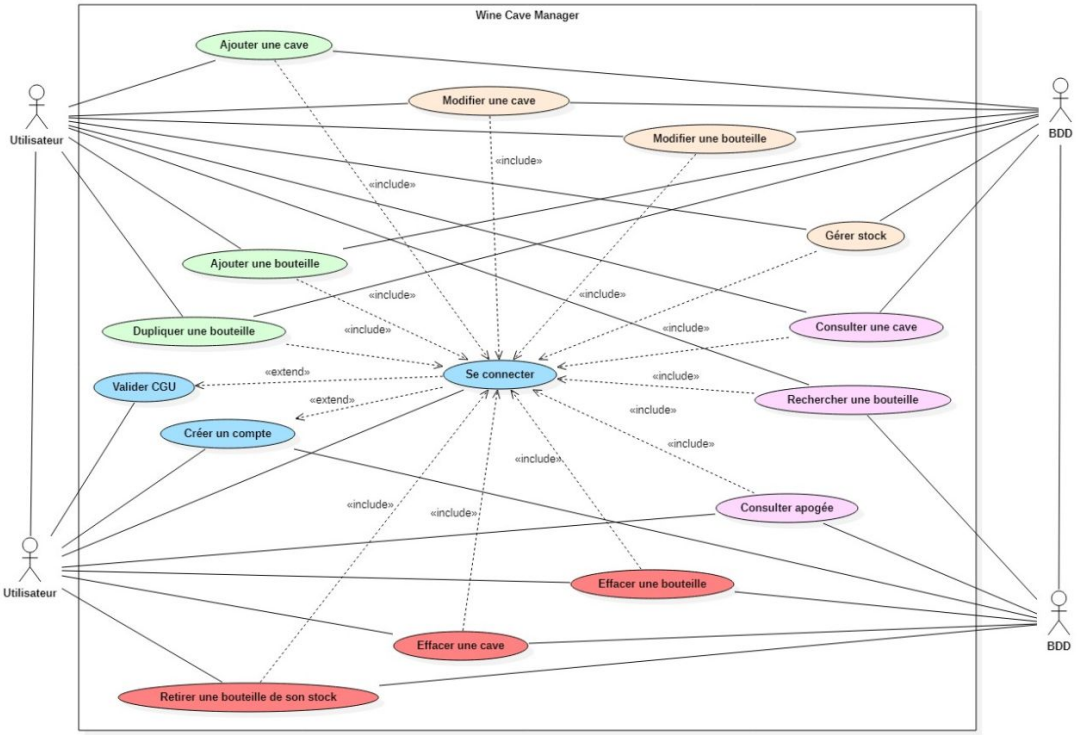
La température est différente entre les différentes caves à vin. En effet, si elle est de vieillissement, la température est d'environ 12 °C tandis qu'elle sera de 18 °C si elle est de service, pour un vin rouge par exemple.

Diagramme de classe



Cas d'utilisation

Diagramme de cas d'utilisation



Architecture Technique

WineManager est une API créée sous .NET 6 avec Entity Framework 7.0

et OpenAPI/Swagger.

Le langage de programmation est C#.

Le design pattern (méthode de construction du code) est un MVC avec utilisation du DTO afin d'éviter un faible couplage entre les contrôleurs et le repository et une forte cohérence au sein du contrôleur.

Comme l'application ne fonctionne qu'en back, on se concentre sur les méthodes et les tests unitaires de ces dernières plus que sur les questions de sécurité (comme le hachage du mot de passe) car la priorité est d'avoir une application qui fonctionne.

L'organisation de l'équipe

TRELLO : Planification des sprints

DAILY SPRINT : Synchronisation de l’avancement

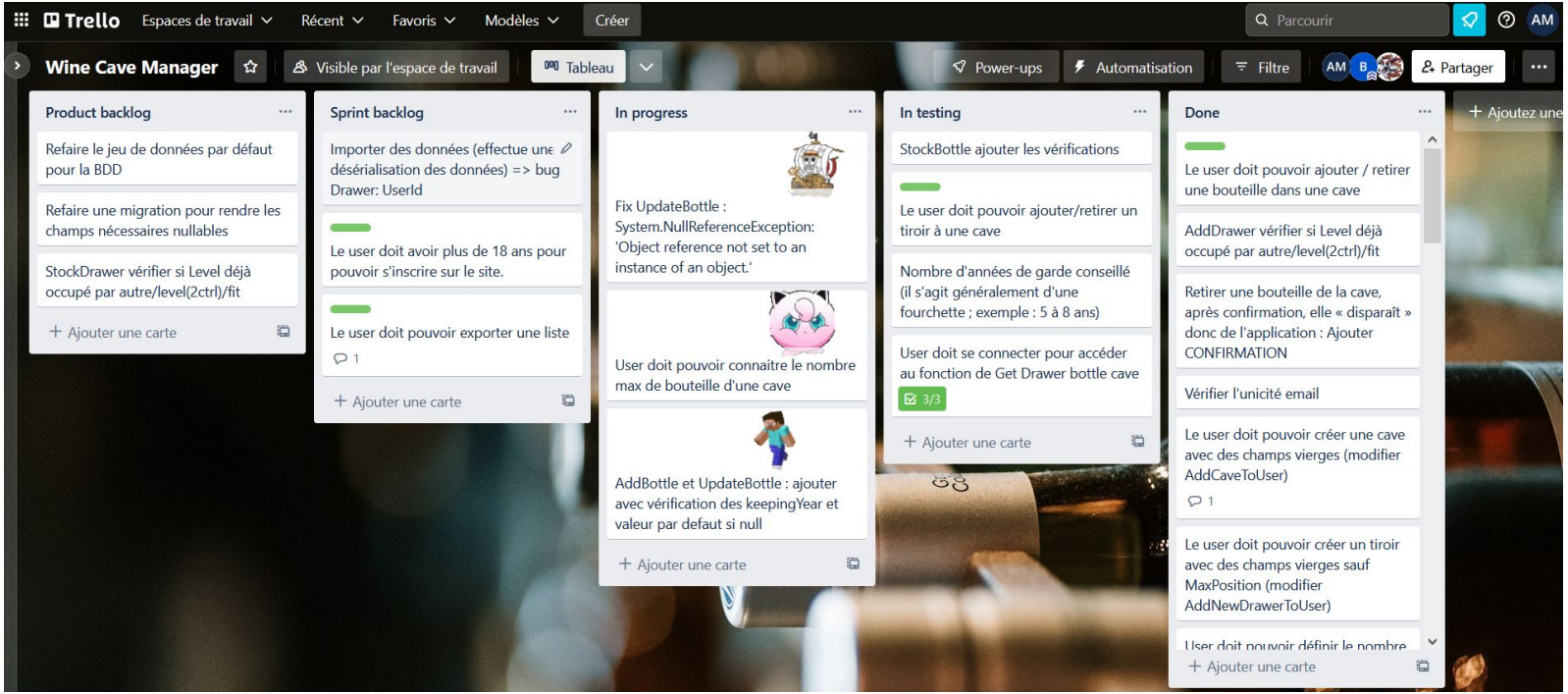
GITHUB : Versionning

CHECK LIST : Le CDC sous forme de check list

CODE REVIEW : Application testé et commenté par Gaëtan

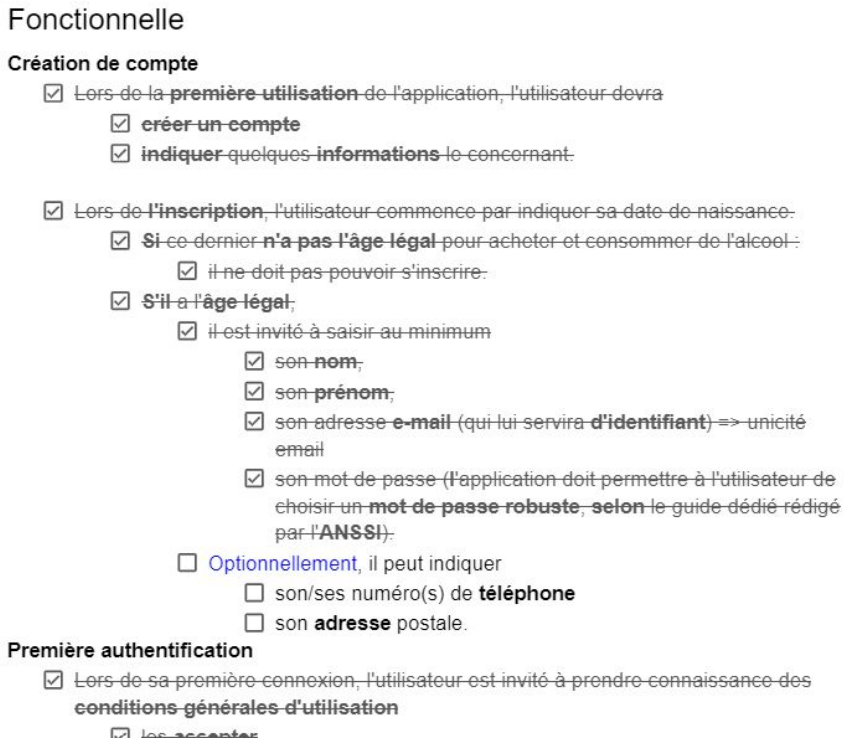
L'organisation de l'équipe

Exemple Trello :



L'organisation de l'équipe

Check list :



Fonctionnelle

Création de compte

- ☑ ~~Lors de la **première utilisation** de l'application, l'utilisateur devra~~
  - ☑ ~~**créer un compte**~~
  - ☑ ~~**indiquer** quelques **informations** le concernant.~~

- ☑ ~~Lors de **l'inscription**, l'utilisateur commence par indiquer sa date de naissance.~~
  - ☑ ~~**Si** ce dernier **n'a pas l'âge légal** pour acheter et consommer de l'alcool :~~
    - ☑ ~~il ne doit pas pouvoir s'inscrire.~~
  - ☑ ~~**S'il** a l'**âge légal**,~~
    - ☑ ~~il est invité à saisir au minimum~~
      - ☑ ~~son **nom**,~~
      - ☑ ~~son **prénom**,~~
      - ☑ ~~son adresse **e-mail** (qui lui servira **d'identifiant**) => unicité email~~
      - ☑ ~~son mot de passe (**l'**application doit permettre à l'utilisateur de choisir un **mot de passe robuste**, **selon** le guide dédié rédigé par l'**ANSSI**).~~
    - ☐ Optionnellement, il peut indiquer
      - ☐ son/ses numéro(s) de **téléphone**
      - ☐ son **adresse** postale.

Première authentification

- ☑ ~~Lors de sa première connexion, l'utilisateur est invité à prendre connaissance des **conditions générales d'utilisation**~~
  - ☑ ~~les **accepter**~~

Démo du projet

Et maintenant, une petite présentation de l'application !

Aperçu de l'application sur Swagger

Ecueil et retours

Principales difficultés rencontrés:

- Calibrage du versionning sous Git
- Délai de réflexion nécessaire dans le travail d'équipe

Retours de la team:

Andy: " Il fait au moins…moins 8000 !"

Julien: "Très bonne expérience en équipe et un bon challenge "

Vincent: "Arrête de mettre des phrases idiotes, Julien, s'il te plaît."

Des questions ?