

Cahier technique

Groupe 7

1. Table des matières	1
2. Les besoins de Yalla!	2
2.1. Activités et chiffres	2
2.2. Audit du site actuel	2
3. Présentation du projet de refont	2
3.1. Objectifs de la refonte	2
3.2. Périmètre du projet	2
3.3. La cible client : User Personas	2
4. Charte graphique et identité visuelle	2
4.1. Le logo	3
4.2. Les déclinaisons du logo	3
4.3. La typographie	3
4.4. Le code couleurs	3
5. Les Maquettes	3
6. Contenu, arborescence et navigation.	3
6.1. Site Map et Vue d'ensemble	3
6.2. Estimation du volume du contenu	4
7. Hébergement, nom de domaine & adresse mail	4
8. Référencement pour les moteurs de recherche	4
8.1. Les mots clés	4
8.2. Les balises méta	4
9. Caractéristiques techniques	4
9.1. Choix techniques	5
9.1.1. Base de données	5
9.1.2. Solution Back-end	5
9.1.3. Solution Front-end	5
9.2. Les dépendances.	5
9.3. Exigences Spécifiques	5
9.3.1. Cas d'utilisations	5
9.3.2. Exigences supplémentaires	6
9.4. La base de données	7
9.5. Architecture technique	7
10. Sécurité	8
11. Installation et déploiement	8
12. Plan de maintenance et de mise à jour	8
13. Plan de reprise d'activité	8
14. Plan de reprise d'activité.	8
14.1. Achat d'une adresse IP Fail-Over	8
15. Livrables de votre site	9
16. Définitions, acronymes, glossaire	9

17. Références.....	11
---------------------	----

2. Les besoins de Yalla

2.1. Activités et chiffres

Yalla! Pour les Enfants est une association de droit français, créée en juillet 2013. Elle catalyse les initiatives citoyennes en France et au Liban, et apporte une aide humanitaire aux enfants réfugiés et déplacés, afin que leurs droits les plus fondamentaux – garantis par la Convention relative aux droits de l'enfant de 1989 – soient respectés, même en exil. Yalla! est une association indépendante, apolitique, non-confessionnelle et impartiale.

2.2 Audit du site actuel

3. Présentation du projet de refonte

3.1.Objectifs de la refonte

- Attirer de nouveaux donateurs et membres
- Fédérer autour de l'association et créer une communauté engagée
- D'améliorer la visibilité de l'association sur le web
- D'améliorer le référencement du site internet

3.2.Périmètre du projet

Le présent projet consiste en la refonte du site internet actuel de l'association Yalla pour les Enfants.

Côté front-end, il s'agit de :

- Repenser la charte graphique
- Repenser les parcours utilisateurs et l'expérience utilisateur
- Développer le site suivant les deux points précédents

Côté back-end, il s'agit de :

- Développer une interface d'administration du contenu du site (Content Management System) sécurisé avec module de connexion
- Développer une interface permettant de visualiser la liste des adhérents et visualiser les dons effectués

L'association disposant déjà d'un site internet, le contenu n'est pas à écrire dans son entièreté mais sera reformulé.

3.3. La cible client : User Personas

L'objectif principal reste un appel aux dons. Il faut donc cibler les donateurs les plus aptes à soutenir l'association. =>Création de 3-4 user personas.

4. Charte graphique et identité visuelle

4.1 Le Logo : Le logotype doit refléter l'image de l'entreprise et ses activités, il doit également renforcer son image et rassurer ses clients. => cf : logo



4.2 Les déclinaisons du logo : Le logo doit pouvoir s'adapter et se décliner (différentes couleurs, avec ou sans baseline, carré ou rectangulaire,...) sur l'ensemble des supports de communication de l'entreprise. =>cf : déclinaisons du logo /supports

4.3 Typographie : [...]

Une police de titre : Oswald

Une police de contenu : Open Sans

4.4 Le Codes couleurs : [...]

Notre charte graphique regroupe et codifie également :

Les règles d'insertion de chaque élément (logo, titre, baseline,...) et pour chaque support : les marges et le positionnement dans le document.

Les règles éditoriales (ton et style) aidant tout rédacteur à rendre ses documents homogènes.

Les règles d'adaptation et de déclinaison pour les supports comme tels que la télécopie, les RIB personnalisés, ... en proposant par exemple une version simplifiée du logo (noir et blanc).

5. Les Maquettes

=> Cf maquettes version sketch + img

6.Contenu, arborescence et navigation de votre site Internet

6.1 Site Map et Vue d'ensemble

6.2 Estimation du volume du contenu

Nous estimons le contenu à 10 pages navigables pour les utilisateurs et pages pour le panel administrateur.

7. Hébergement, nom de domaine & adresse mail

8. Référencement pour les moteurs de recherche

8.1. Les mots clés

8.2. Les balises méta

9. Caractéristiques techniques

9.1 Choix techniques

9.1.1 Base de données

Concernant la base de données, nous utiliserons le système de gestion de base de données relationnelles MySQL et par conséquent le langage SQL afin de manipuler les données de la base.

9.1.2 Solution Back-end

Pour procéder au développement back-end, nous utiliserons PHP 5.6 ainsi que le framework PHP Laravel 5.4 pour sa légèreté et sa simplicité de maintenance. Etant donné qu'il s'agit un projet de moyenne envergure, les fonctionnalités offertes par Laravel seront amplement suffisantes.

9.1.3 Solution Front-end

Concernant le développement front-end, les technologies utilisées seront :

- HTML5
- CSS3
- JavaScript natif

Sera également utilisé le framework CSS Bootstrap afin de répondre à l'exigence d'avoir un site en mobile-first.

9.2. Les dépendances

Les dépendances utilisées pour le projet seront des dépendances de Laravel et Barryvdh/debug-bar ainsi que les API Facebook et Twitter.

9.3. Exigences Spécifiques

9.3.1. Cas d'utilisations :

A) Potentiel donateur

- En tant que potentiel donateur, je veux voir clairement et rapidement les motivations, la philosophie de l'association, dès la page d'accueil
- En tant que potentiel donateur, je veux pouvoir faire un don simplement, sans de multiples étapes intermédiaires, de manière sécurisée
- En tant que potentiel donateur, je veux pouvoir choisir la fréquence de mon don (unique ou régulier)

B) Potentiel adhérent

- En tant que potentiel adhérent, je veux voir clairement et rapidement la philosophie et les activités/actions de l'association
- En tant que potentiel adhérent, je veux pouvoir adhérer en ligne, par un simple formulaire
- En tant que potentiel adhérent, je veux pouvoir payer mon adhésion en ligne de manière sécurisée

C) Administrateur

- En tant qu'administrateur, je dois avoir l'accès exclusif sur le panel administrateur
- En tant qu'administrateur je veux gérer les actualités publiées ou programmées, ainsi que leur contenu
- En tant qu'administrateur je veux gérer le contenu des pages dont le contenu est fixe
- En tant qu'administrateur je veux avoir accès à la liste des adhérents de l'association
- En tant qu'administrateur je veux pouvoir envoyer une campagne d'e-mailing aux abonnés à la newsletter

9.3.2 Exigences supplémentaires

9.4 La base de données

9.4.1 Définition des entités

- **Message :**

Message reçu via formulaire de contact sur le site

Champs en BDD : id, date, subject, mail, first_name, last_name, tel, message

- **Subscriber :**

Abonné inscrit à la newsletter de l'association via un formulaire sur le site

Champs en BDD : id, mail

- **Member :**

Adhérent de l'association (potentiels bénévoles) et leur formulaire d'adhésion

Champs en BDD : id, first_name, last_name, tel, mail, address, date, activity, city

- **News :**

Actualité postée par l'administrateur

Champs en BDD : id, status, title, created_at, updated_at, author, meta-desc, meta-robots, slug, summary, content, thumbnail, medias

- **Page :**

Page dont le contenu est considéré comme fixe (peu variant dans le temps)

Champs en BDD : id, title, created_at, updated_at, meta-desc, meta-robots, slug, content, medias

- **User :**

Utilisateur(s) ayant accès au panel administrateur

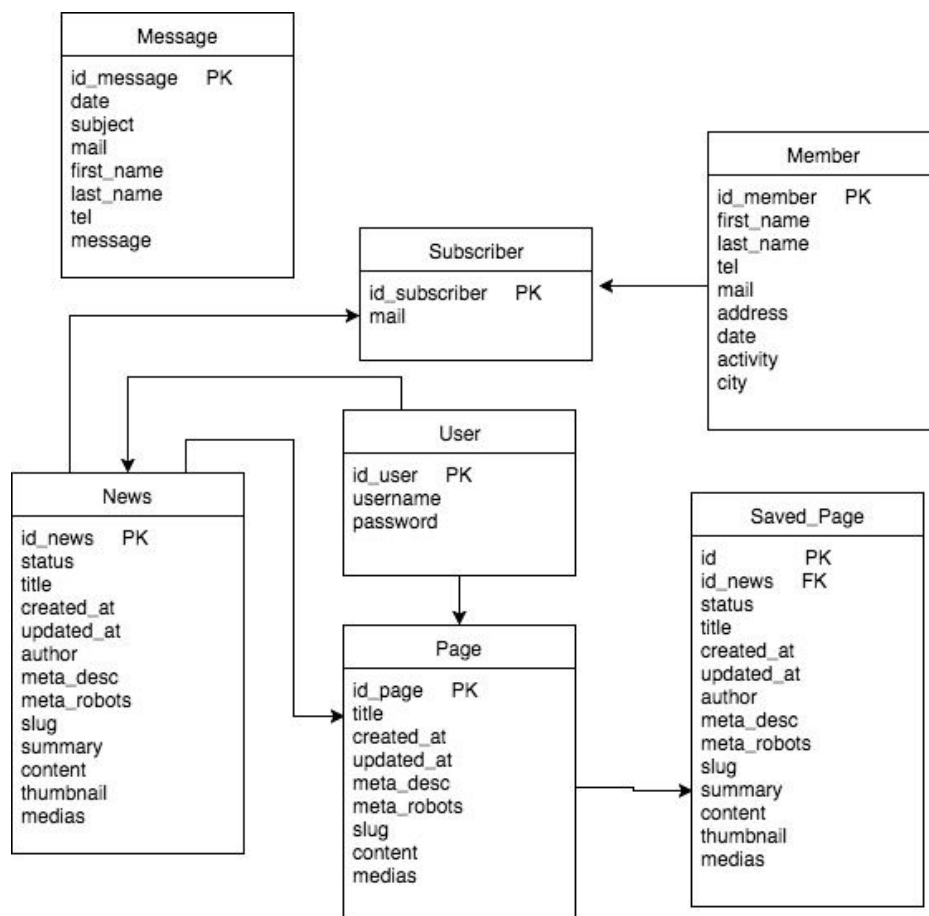
Champs en BDD : id, username, password

- **Saved_Page :**

Ensemble des pages supprimées par l'administrateur

Champs en BDD : voir 'News' ci-dessus

9.4.2 Modélisation



9.4.3. Projection de volumétrie

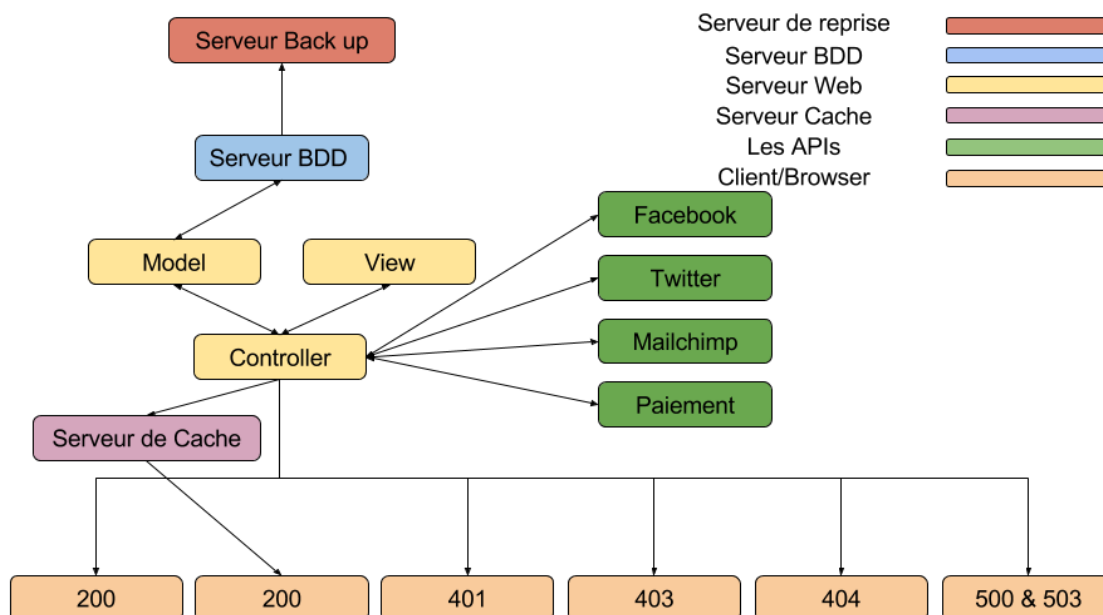
Calcul de la taille de la BD = somme des tailles de chaque table en fonction du nombre de colonnes et des types de données (int, varchar, text etc.)

10. Architecture technique

10.1. Classes

10.2. Diagramme de classes

10.3. Interfaces externe



11. Sécurité

11.1. Etude des risques

11.2. Solutions

- A) Solutions préventives
 - Mettre à jour régulièrement les plugins, dépendances et frameworks
 - Effectuer une sauvegarde au moins bihebdomadaire du site et de ses données
 - Héberger son site sur deux serveurs distincts physiquement et éloignés géographiquement (si possible)

12. Installation et déploiement

12.1. Installation

12.2. Déploiement

13. Plan de maintenance et de mise à jour

14. Plan de reprise d'activité

14.1 Achat d'une adresse IP Fail-Over

Il est possible de mettre en place deux serveurs dédiés en parallèle, le deuxième (par exemple) prenant la relève si le premier tombe. Le prix d'achat d'une adresse IP Fail-Over (2,99€ chez Ovh, actuel hébergeur) est faible mais l'investissement dans un serveur dédié

est plus coûteux que pour un serveur mutualisé. Chez OVH, le prix d'entrée de gamme pour un serveur dédié est d'environ 60€ par mois

14.2 Stockage sur cloud

Stocker les données sur une solution cloud permet de récupérer les données si le serveur physique tombe.

15. Livrables de votre site internet

Les pièces fournies après la réalisation du site sont les suivantes :

- L'arborescence du site (l'arborescence définie par les maquettes sketch)
- Le planning de réalisation avec un engagement sur des échéances dont la date de mise en ligne du site internet,
- Les fichiers informatiques (pages HTML, graphismes, base de données, programmes...),
- Un cahier des charges décrivant le site, son fonctionnement et son hébergement,
- Les versions du code HTML et CSS utilisées,
- La liste des navigateurs compatibles,
- Les copies d'écrans des déclarations annuaires (les déclarations dans les annuaires seront à définir en fonction de votre activité),
- L'identifiant et le mot de passe pour accéder à votre console d'administration.

16. Définitions, acronymes, glossaire

- **CMS (Content Management System)** : désigne une famille d'applications qui ont pour but de créer et mettre à jour facilement un site web dynamique.
- **Back-end** : On peut décomposer le Back-end en trois parties essentielles, un serveur (ou hébergement web), une application (en l'occurrence le site web), une base de données.
- **Front-end** : Les champs de compétences du Front-end peuvent être séparés en deux : le design et le développement HTML, CSS, Javascript
- **Référencement** : moyen d'accroître la visibilité d'un site web dans les résultats d'un moteur de recherche.
- **Refonte** : consiste à changer l'apparence d'un site et d'y ajouter des fonctionnalités.
- **Base de données** : le référencement peut être considéré comme le moyen d'accroître la visibilité d'un site web dans les résultats naturels d'un moteur de recherche.
- **Framework** : désigne en programmation informatique un ensemble d'outils et de composants logiciels à la base d'un logiciel ou d'une application.

- **Périmètre du projet** : correspond à la délimitation précise du projet, son concept, ses enjeux et ses objectifs.
- **HTML5** : Le HTML5 est un langage de base pour la création de site internet, il sert à structurer votre document. D'autre langage peuvent s'ajouter lors de la conception, mais tous les sites web contiennent du HTML. HTML5 désignant la version du langage HTML.
- **CSS3** : CSS est l'acronyme de Cascading Style Sheet, ou feuille de style en cascade en français. Le CSS permet d'insérer des styles sur un code HTML ou XHTML et donc permet de définir très précisément le comportement de chaque élément de la page.
- **JavaScript** : Le JavaScript est un langage informatique utilisé sur les pages web. Ce langage à la particularité de s'activer sur le poste client, en d'autres mots c'est votre ordinateur qui va recevoir le code et qui devra l'exécuter. C'est en opposition à d'autres langages qui sont activé côté serveur. L'exécution du code est effectué par votre navigateur internet tel que Firefox ou Internet Explorer.
- **Bootstrap** : collection utile à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur, etc) de sites et d'applications web.
- **Laravel** : un framework web open-source écrit en PHP respectant le principe modèle-vue-contrôleur et entièrement développé en programmation orientée objet.
- **PHP** : Le PHP est un langage informatique utilisé sur l'internet. Le terme PHP est un acronyme récursif de "PHP: Hypertext Preprocessor". Ce langage est principalement utilisé pour produire un site web dynamique. Il est courant que ce langage soit associé à une base de données, tel que MySQL.
- **Mobile first** : est une nouvelle manière de réfléchir à la conception de sites web avec pour but de rendre l'expérience utilisateur accessible quelque soit le support utilisé pour accéder à l'Internet.
- **Formulaire de contact** : se présente sous la forme d'une page composée de différents champs de saisie que l'internaute devra remplir avec des textes libres, en cochant des cases ou en choisissant un élément dans une liste déroulante.
- **MySQL Workbench** : MySQL Workbench (anciennement MySQLadministrator) est un logiciel de gestion et d'administration de bases de données MySQL créé en 2004.
- **Diagramme de classes** : Schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML car il fait abstraction des aspects temporels et dynamiques.

- **Déploiement** : le processus selon lequel une application ou un composant fini est distribué en vue de son installation sur d'autres ordinateurs.

17. Références

- Convention internationale des droits des enfants
http://www.diplomatie.gouv.fr/IMG/pdf/Conv_Droit_Enfant.pdf
- CNIL : <https://www.cnil.fr/fr>
- Convention de Genève