

Projet fil rouge : Réalisation d'une application de Trivial Pursuit

Contexte : Parcours développeur web et mobile - Simplon

Nom du projet : Trivial'Code

Adresse : Simplon, 14 rue de Beaune, Montreuil

Projet :	Client :	Auteur :	Version actuelle :	Liste de diffusion :
Projet fil rouge	Simplon	François M	1.0	Camille B. Elodie P. Didier M. François M.
		Type de document :	Date de création	
		Document de spécification technique du projet	12/05/19	
Suivi des modifications				
Date :	Auteur :	Nature des modifications :	Version :	
27/11/19	François M	Création d'une version beta du document	1.0	
Date de validation :	Signature :	Signatures :		
n/a	n/a	n/a		

Sommaire

Cahier des charges et fonctionnalités	3
Information sur le projet :	3
But du projet et compétences liées:	3
Fonctionnalités de la future application:	3
Benchmark des technologies	4
Description de l'application	4
Diagrammes UML	4
Maquette de l'application	4
Fonctionnement du jeu	4
Architecture et classes java	5
Résumé :	5
Evolutions possibles :	5

Cahier des charges et fonctionnalités

Information sur le projet :

Contexte : Parcours développeur web et mobile - Simplon

Type de projet : projet majeur dans le cadre de la formation Simplon

Lien du dépôt Github : <https://github.com/Fr93562/projet-fil-rouge-Simplon>

But du projet et compétences liées:

Le but de ce projet est de réaliser une application web qui comprend à la fois un back-end et un front-end en groupe. Le choix des thèmes est laissé au groupe.

- Développer un Back-end (Java, SpringBoot, Hibernate, MySQL) – C7
- Développer un Front-end (Angular, HTML, CSS, Materialize) – C2 / C3

- Réaliser d'une maquette du site avec la cinématique – C1
- Concevoir les diagrammes UML - je cherche encore
- Créer un système d'authentification avec JWT (en option) – C7
- Utiliser une architecture MVC – C7
- Rendre le site responsive – C2
- Proposer des tests avec Junit – C7

Fonctionnalités de la future application:

- Réalisation d'un site web – C1 /C2
- Rendre un site web responsive – C1 /C2
- Utilisation de composants dynamiques pour une version trial – C3
- Utilisation de composants dynamiques pour une version complète – C3
- Création d'un espace personnel user/admin – C2

- Création d'une base de données pour : les users, l'admin, le quizz, les ressources et le classement – C5
- Réalisation du CRUD des tables en base de données – C6
- Réalisation d'un système de gestion d'email (mot de passe oublié, création de compte, partage des résultats etc.) – C7

Notes:

- n/a

Benchmark des technologies

Dans le cadre de ce projet fil rouge, la plupart des technologies sont imposées :

- Springboot / Mysql pour le Back-end
- HTML 5 / CSS 3 / Angular pour le Front-end

Notes:

- ➔ Framework CSS (non obligatoire) : Bootstrap ou Materialize

Description de l'application

n/a

Diagrammes UML

n/a

Maquette de l'application

n/a

Fonctionnement du jeu

n/a

Architecture et classes java

Nom de la classe	Méthodes
n/a	
n/a	

Résumé :

n/a

Evolutions possibles :

n/a