

# Osmoz

*La médiathèque participative*

## Présentation du projet

### A. Objectif

Nous possédons tous des livres, des disques, des DVD, qui nous ont fait vibrer, et que nous prenons plaisir à partager avec notre entourage.

Mais la majorité du temps ils prennent la poussière dans nos bibliothèques, ou à côté de la télévision.

Le projet Osmoz est né de l'envie de faire vivre activement ces produits culturels, en mettant en relation les usagers afin d'en favoriser le prêt, voir l'échange.

Stimuler l'envie de consommer de manière plus éthique et responsable, tout en renforçant le lien social, autour de centres d'intérêts communs.

Le site a été pensé *responsive*, sera conçu en *mobile first*.

### B. Déroulement du projet

L'équipe sera composée de 5 développeurs web, suivant la méthodologie AGILE-SCRUM.

Le Minimum Viable Product (MVP) sera réalisé lors d'un SCRUM de 4 sprints :

- Sprint 0 : Mise en route (définition du MVP, rédaction d'un cahier des charges et des user stories).
- Sprint 1 : Elaboration du projet (wireframes, base de donnée, spécificités des technos front/back).
- Sprint 2 & 3 : Codage
- Sprint 4 : Mise en production et correctifs mineurs.

# Fonctionnalités

## A. Les produits

Les produits sont classés en 3 catégories, chacun ayant sa propre table en base de donnée : les livres, les films, la musique.

Chaque produit est composé d'un titre, d'un visuel, d'un type, d'un support (ou genre pour les livres), d'un status de disponibilité, et est lié à un utilisateur. Les livres indiquent un auteur, la musique un artiste.

## B. Les utilisateurs

Les visiteurs ont la possibilité de consulter les derniers ajouts de produits (10 par catégorie), d'accéder aux pages des membres via ces produits, et de réaliser une recherche grâce au formulaire prévu à cet effet.

Ils ont également la possibilité de s'inscrire grâce à une adresse e-mail, en choisissant un pseudonyme, un mot de passe, ainsi qu'une localisation.

Ils peuvent également contacter un administrateur via un formulaire de contact.

Les utilisateurs (inscrits) ont les mêmes accès que les visiteurs, mais peuvent également ajouter un produit via un formulaire dédié, mais également communiquer par message interne avec d'autres utilisateurs.

Ils ont en outre la possibilité de modifier leur pseudonyme et leur localisation.

## C. La messagerie

La messagerie est non instantanée en MVP (*chat* prévu en 2.0 grâce à un web socket).

Une conversation pourra être démarrée depuis un bouton accessible via la page personnelle d'un autre utilisateur. Une page messagerie centralisera l'ensemble des conversations courantes.

## D. La recherche

La recherche est réalisée via un formulaire simple par mot-clef, ou de façon étendue grâce à un système de sélecteurs, dynamisés en fonction de la catégorie sélectionnée.

En MVP la recherche ne s'effectue que dans le même département que l'utilisateur courant.

Pour un visiteur (non inscrit) la localisation par défaut n'est pas activée.

## E. Compléments

Dans un souci exhaustivité nous inclurons des composants *Mentions Légales* (Code de la consommation) , *Contact*, *Présentation de l'équipe*.

Afin de fournir une expérience utilisateur satisfaisante nous ajouterons une page déconnexion, ainsi qu'une page 404 personnalisée.

# Annexes

## A. L'équipe

### I – Team Front-end :

Product Owner & Développeur front-end : Clément  
Lead Front & GitMaster Front : Chloé  
Scrum Master : Charlotte

### II – Team Back-End :

GitMaster Back & Mise en prod : Maud  
Lead Front : Mickaël

## B. Les technologies employées

### I – Front-end :

- React
- React-Redux
- React-Router
- Axios
- SASS SCSS
- ESLint (AirBnB)
- WebPack
- Babel
- Redux-DevTools-Extension

## II – Front-end addons :

- ClassNames
- Proptypes
- React-Elastic-Carousel
- FontAwesome
- React-Tabs
- Styled-components

## III – Back-End :

- Symfony
- MySQL
- Adminer
- Insomnia
- Doctrine (ORM)