

Projet Web

Polytech Paris-Saclay ET4 IIM - S7

Cahier des charges *AniMaX*

université
PARIS-SACLAY

UNIVERSITÉ PARIS-SACLAY



POLYTECH[®]
PARIS-SACLAY

Quentin SOULIÉ, Khanh-Lam DUCHET, Germain POTET

Sommaire

1. Contexte et définition du problème.....	2
2. Résumé du projet.....	3
3. Périmètre.....	3
4. Description fonctionnelle des besoins.....	3
5. Technologies et outils utilisés.....	4

1. Contexte et définition du problème

Nous sommes tous les trois des étudiants en 4ème année d'école d'ingénieur à Polytech Paris-Saclay (spécialité Informatique et ingénierie mathématique), et dans le cadre de l'UE Interaction et programmation II (matière "Projets / projets interspécialité"), nous devons réaliser un projet web complet comprenant :

- un front-end (interface utilisateur)
- un back-end (gestion des données et des fonctionnalités)

ainsi que tout ce qui entoure un projet informatique (maquettage, conception, base de données, etc...).

Notre choix s'est porté sur la réalisation d'une application web communautaire dédiée aux amateurs d'anime.

2. Résumé du projet

Le but principal de l'application est de proposer deux espaces distincts mais complémentaires :

- 1) Espace communauté
 - Permettre aux utilisateurs inscrits de noter des anime et d'y associer un commentaire.
 - Les notes et commentaires sont visibles par tous, mais seuls les utilisateurs inscrits peuvent en publier.
 - Les commentaires peuvent être likés, ce qui permet de valoriser les avis pertinents.
 - Chaque anime obtient une note moyenne calculée à partir de toutes les notes attribuées par les utilisateurs.
 - 2) Espace actualités
 - Un fil d'actualité visible par tout le monde (inscrits et non-inscrits).
 - Les publications sont rédigées uniquement par les modérateurs.
 - Chaque publication peut être liée à un ou plusieurs anime.
 - Les utilisateurs connectés peuvent personnaliser leur fil en filtrant par les anime qu'ils ont notés ou ajoutés en favoris (fonctionnalité secondaire, priorité basse).
-

3. Périmètre

Le projet vise principalement un public jeune (12-25 ans), souvent passionné par la culture japonaise et la consommation d'anime. L'application est destinée à des utilisateurs non inscrits (accès limité comme par exemple la consultation des pages d'anime ou du fil d'actualités), des utilisateurs inscrits (qui pourront pleinement interagir avec l'application) et à des administrateurs (publications de posts dans le fil d'actualités).

4. Description fonctionnelle des besoins

→ **Compte utilisateur**

- ◆ Inscription : choisir un nom d'utilisateur, une photo de profil, mot de passe, (optionnellement genres préférés).
- ◆ Connexion : identifiant + mot de passe.
- ◆ Gestion de profil : possibilité de modifier ses informations.

→ **Consultation d'anime**

- ◆ Affichage d'une fiche anime (titre, auteur, studio, synopsis, genres, popularité).
- ◆ Recherche par :
 - titre,
 - genre,
 - auteur/studio,
 - popularité.
- ◆ Classements et tris (par note moyenne, par nombre de favoris, etc.).

→ **Notation et favoris (utilisateurs inscrits uniquement)**

- ◆ Possibilité de :
 - noter un anime,
 - écrire un commentaire,
 - liker les commentaires d'autres utilisateurs,
 - ajouter un anime à ses favoris.

→ **Fil d'actualités**

- ◆ Visibilité : accessible à tous (même sans compte).
- ◆ Création de posts : réservée aux modérateurs.
- ◆ Contenu d'un post : texte, images éventuelles, possibilité de mentionner un ou plusieurs anime.
- ◆ Filtrage : pour les utilisateurs connectés, affichage prioritaire des posts liés à leurs favoris ou aux anime déjà notés.

5. Technologies et outils utilisés

- **Front-end et back-end** : Next.js (framework React full-stack, nous avons fait ce choix car ce framework permet à la fois d'avoir du front-end et du back-end avec notamment la création d'API intégrées).
- **Langages** : JavaScript / TypeScript.
- **Base de données** : PostgreSQL.
- **Outils de conception** : Figma.
- **Gestion de projet** : Jira.
- **Versiionnage** : GitHub.