# 

# DOSSIER DE SYNTHESE

Développeur Web et Web Mobile

**Sommaire**

[DOSSIER DE SYNTHESE 1](#_Toc30427619)

[I. Présentation du projet 3](#_Toc30427620)

[II. Etude concurrentielle 5](#_Toc30427621)

[Étude concurrentielle 5](#_Toc30427622)

[III. Conclusion de l'étude concurrentielle 6](#_Toc30427623)

[IV. Spécifications techniques 7](#_Toc30427624)

[Liste des technologies utilisées : 7](#_Toc30427625)

[Tools de design : 7](#_Toc30427626)

[Environnement de travail : 7](#_Toc30427627)

[Outil de stockage : 8](#_Toc30427628)

[V. Charte graphique avec Logo 8](#_Toc30427629)

[VI. Maquette PHOTOSHOP 9](#_Toc30427630)

[VII. Persona 10](#_Toc30427631)

[Persona Primaire 10](#_Toc30427632)

[Ux utilisateur primaire voir annexe 1 10](#_Toc30427633)

[Persona Secondaire 10](#_Toc30427634)

[Ux utilisateur secondaire 11](#_Toc30427635)

[VIII. Zoning des fonctionnalités 11](#_Toc30427636)

[IX. Présentation base de données 12](#_Toc30427637)

[Dictionnaire de données : 12](#_Toc30427638)

[X. Présentation de la base de données sous PhpMyAdmin 13](#_Toc30427639)

[XI. Prototypage Bureau et Mobile 14](#_Toc30427640)

[XII. Prototypage de fonctionnalités pour la page Connexion 16](#_Toc30427641)

[Navigation après connexion et menu. 16](#_Toc30427642)

[XIII. Description des principales fonctionnalités 17](#_Toc30427643)

[XIV. Contraintes techniques 18](#_Toc30427644)

[XV. Sécurisation 19](#_Toc30427645)

[Hébergeur : 19](#_Toc30427646)

[Sécurisation des droits : 19](#_Toc30427647)

[XVI. CSS 20](#_Toc30427648)

[XVII. JavaScript 21](#_Toc30427649)

[XVIII. Projection du site 22](#_Toc30427650)

[XIX. Conclusion 23](#_Toc30427651)

[XX. Remerciements 24](#_Toc30427652)

[XXI. Annexe 25](#_Toc30427653)

# Présentation du projet

Mon projet de fin d’étude est une futur application coté client, développé en java script avec la librairie React et le framework Meteor. Cette plateforme permettrait à l’utilisateur de pouvoir publier des vidéos de format medias court sur le thème des jeux vidéo vers des plateformes type Twitch, Youtube, Tweeter simultanément. Et un espace personnel développé autour de l’utilisateur.

La fonctionnalité principale est de pouvoir poster une vidéo courte sur plusieurs réseaux aux types et format adapté à celui-ci. Le facteur principal est la persistance de données.

Ce projet est un tremplin vers une succession d’activité qui nous permettrons avec les accords des différents distributeurs comme exemple facebook, instagram, snapchat grâce à un dossier solide et une activité sérieuse et pouvoir publier du contenu via l’application vers le différent site.

Avec l’ambition de pour crée un outil de management de medias pour le monde professionnel et public du jeu vidéo ou des activités médiatiques.

# Etude concurrentielle

## Étude concurrentielle

Site web <https://hootsuite.com/fr/>

Ce site permet de prévoir les postes et l’organisation de partage de médias sur les réseaux sociaux.

Son utilisation principale reste la gestion de partage de vidéo et de management de son planning de partage.

Il utilise le principe fondamental que je veux mettre en valeurs, le partage de médias simultanément sur plusieurs plateformes mais dans la plus grande simplicité.

* AFFICHAGE DU TABLEAU

<https://medal.tv/>

Medal est le meilleur moyen d'enregistrer, de regarder et de partager des clips de jeu avec le plus faible impact FPS possible. Synchronisez les clips sur le cloud pour libérer de l'espace et créer votre profil. Avec un logiciel d’installation, le site permet de visionner les clips.

* AFFICHAGE DU TABLEAU

## Conclusion Étude concurrentielle

* POINT A RETENIR SUR LES 2 SITES TABLEAU

Les deux sites traites des sujets bien précis et ce complète. J’ai souligné plusieurs points intéressants sur l’organisation du site METAL.TV en gardent les principes de Hootsuite qui est de tout avoir disponible directement sur l’application Web. Je tien aussi a souligné la simplicité de navigation des deux sites. Je garde comme ligne de conduite la simplicité dans les domaines fonctionnel et visuelle.

# Recherche et développement

L’étude s’appuie sur des besoins real de joueur de jeux vidéo.

Les outils utilisés pour la recherche et le développement, ont été :

* Une maquette Adobe xD
* Personna (<https://uxpressia.com/> )
* Ux Maps (<https://uxpressia.com/> )

Règle comparative utilisé dans les tableaux suivants :

### Une page d’accueil claire, simple et précise :

C’est la page qui aura bien souvent le plus fort trafic. Il est donc essentiel que les visiteurs aient tout de suite envie d’en savoir plus.

Contrairement à ce que l’on pourrait penser, ce n’est pas la beauté du design, qui poussera les visiteurs à l’action. Ils chercheront à accomplir une action ou trouver une information, dans la simplicité.

Le premier objectif est de leur simplifier la vie : faire simple. Bien sûr, l'ensemble des pages devront également respecter cette règle.

### Des textes lisibles :

Lire un texte sur un ordinateur fatigue rapidement les yeux alors il convient d’éviter les colonnes de texte trop larges ou trop fines, les polices illisibles ou trop exotiques, les textes sur fond gris ... Engagé sur un choix personnel, j’ai pris la décision d’utilisé une typographie spécialisé pour les dyslexique ou les personnes avec des troubles de la lecture. Etant moi dyslexique, je souhaite apporté des facilitées et intégré des outils de lecture-t-elle que celui-ci.

Voici les points a privilégiez:

* le texte noir sur fond blanc
* une taille de police standard (pas de police microscopique ou macroscopique).
* une police spécifique
* le soulignage des liens exclusivement
* des plans de page découpés en paragraphes avec titres, sous titres

### Un affichage rapide :

Les internautes sont des gens pressés en règle générale. Je ne souhaite pas que l’internaute ressorte aussi vite qu’il est entré, j’optimiserais le poids des pages.

### Un plan de page lisible :

Chaque page doit avoir un titre et être aérée par une mise en page agréable. Avec une utilisation des sous-titres, des paragraphes courts et concis.

### Des menus accessibles et intuitifs :

Les visiteurs ne devront pas passer plus 10 secondes à tenter de comprendre comment fonctionne le site. Les menus doivent être clairs et accessible au premier coup d’œil.

### Une hiérarchie visuelle des éléments :

Afin de capter l’œil de nos visiteurs, il faudra jouer sur les contrastes des zones les plus importantes du site. Mais attention de ne pas en abuser au risque de leur donner le tournis. Le teste à suivre : flouter légèrement une page avec Photoshop et constater ou se porte le regard en priorité.

### Un accès en 3 clics :

L’utilisateur pourra en trois clic avoir accès à tout le contenu du site depuis la page principale.

### Un accès optimisé sur les différents supports :

A l'heure où plus de la moitié des navigations s’effectuent sur un appareil mobile, votre site doit offrir une expérience optimale sur chacun de ces supports. Pour se faire, le responsive design permettra de faire varier automatiquement le mode d’affichage des pages en fonction de la taille de l’écran.

# Spécifications techniques

## Liste des technologies utilisées :

Les logiciels de développement :

* Microsoft Visual Studio code est une suite de logiciels de développement pour Windows et mac OS conçue par Microsoft. Elle facilite le développement d'applications pour toutes les plates-formes et tous les langages. La dernière version s'appelle Visual Studio code 2019. <https://visualstudio.microsoft.com/fr> .

Les langages utilisés :

* HTML5 Dernière révision majeure du HTML. Cette version a été finalisée le 28 octobre 2014. HTML5 spécifie deux syntaxes d'un modèle abstrait défini en termes de DOM : HTML5 et XHTML5.
* CCS3 Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000.
* JavaScript Un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs avec l'utilisation de Node.js

Framework et librairie :

* JavaScript Un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs avec l'utilisation de Node.js
* React.js souvent appelé React ou ReactJS est une bibliothèque JavaScript responsable de la construction d’une hiérarchie de composants de l’interface utilisateur ou, en d’autres termes, responsable de la génération des composants de l’interface utilisateur. Il fournit un support pour front-end et côté serveur. Rappelez-vous que React.js est le V du pattern MVC, c’est donc une bibliothèque uniquement destinée à générer vos vues.

**AVANTAGES DE REACT , METEOR , NODE.JS**

DOM (document object model) est un compromis des vus sur les entrées et sorties de données. Le DOM virtuel de React est plus rapide que le modèle de rafraîchissement complet conventionnel, puisque le DOM virtuel ne rafraîchit que certaines parties de la page. Ce qui est intéressant, c’est que l’équipe de Facebook n’était pas consciente qu’une actualisation partielle d’une page se révélerait plus rapide. Facebook cherchait juste un moyen de réduire leur temps de reconstruction, et le rafraîchissement partiel du DOM était juste une bonne solution. Au final, cela augmente les performances et accélère la programmation. Vous pouvez réutiliser des composants de code dans React JS, ce qui vous fait gagner beaucoup de temps. La génération complète de vos pages, du serveur au navigateur, améliorera le référencement de votre application web.

Il améliore la vitesse de débogage, facilitant ainsi la vie de votre développeur.

Même pour ceux qui ne sont pas familiers avec React, il est facilement lisible. De nombreux frameworks exigent que vous appreniez une longue liste de concepts qui ne sont utiles que dans le framework. React s’efforce de faire le contraire.

Vous profitez de toutes les avancées du langage Java et de son écosystème.

* Meteor permet de développer avec le même [langage](https://fr.wikipedia.org/wiki/Langage_de_programmation) (en [Javascript](https://fr.wikipedia.org/wiki/Javascript) ou dans un langage compilant vers Javascript comme [CoffeeScript](https://fr.wikipedia.org/wiki/CoffeeScript" \o "CoffeeScript) ou [Dart](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dart_(langage_informatique)" \o "Dart (langage informatique))) et avec la même [API](https://fr.wikipedia.org/wiki/Interface_de_programmation) sur le client et sur le serveur. Ce choix d’architecture permet de déplacer facilement un traitement du serveur vers le client (et réciproquement) voire de le dupliquer par exemple dans le cas de la validation d'un formulaire.

Dans cette logique, Meteor inclut un [système de gestion de base de données](https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me_de_gestion_de_base_de_donn%C3%A9es) côté client, fonctionnalité originale du framework. Il est ainsi possible d'effectuer des requêtes même en étant déconnecté du serveur. Cela permet notamment à Meteor d'inclure par défaut, des mécanismes de *compensation de latence*. Par exemple, l'envoi d'un message dans un chat sera instantanément ajouté au fil des messages au clic sur le bouton "Envoyer", tandis que la vérification du message se fera en arrière-plan côté serveur. Ce mécanisme permet l'utilisation de la [programmation réactive](https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation_r%C3%A9active) côté client.

* Node.js a été créé par Ryan Dahl en 2009. Son développement et sa maintenance sont effectués par l'entreprise [Joyent](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Joyent&action=edit&redlink=1" \o "Joyent (page inexistante)). Dahl a eu l'idée de créer *Node.js* après avoir observé la [barre de progression](https://fr.wikipedia.org/wiki/Barre_de_progression) d'un chargement de fichier sous [Flickr](https://fr.wikipedia.org/wiki/Flickr) : le navigateur ne savait pas quel pourcentage du fichier était chargé et devait adresser une requête au serveur web. Dahl voulait développer une méthode plus simple[14](https://fr.wikipedia.org/wiki/Node.js#cite_note-14). Le [serveur web Mongrel](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mongrel_(serveur_HTTP)) de Ruby a été l'autre source d'inspiration pour Dahl[15](https://fr.wikipedia.org/wiki/Node.js#cite_note-15). Dahl avait échoué dans plusieurs projets en C, Lua et Haskell, mais, quand [le moteur V8](https://fr.wikipedia.org/wiki/V8_(moteur_JavaScript)) fut diffusé, il commença à s'intéresser à JavaScript[16](https://fr.wikipedia.org/wiki/Node.js#cite_note-16). Même si son idée d'origine était d'utiliser des entrées et sorties non bloquantes, il en reviendra un peu dans son module système car cela provoquait des problèmes de chargement de bibliothèques externes[17](https://fr.wikipedia.org/wiki/Node.js#cite_note-17).

Node.js est utilisé au cœur du système d'exploitation [Palm webOS](https://fr.wikipedia.org/wiki/Palm_webOS).

Environnement de développement :

## Tools de design :

* *PhotoShop* est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur. Édité par Adobe, il est principalement utilisé pour le traitement des photographies numériques, mais sert également à la création. J'ai pu donc faire murir les idées de John melis avec cet outil et pouvoir commencer à intégrer la charte graphique.
* *Adobe xD* est un outil vectoriel développé et publié par Adobe Inc. pour la conception et le prototypage de l'expérience utilisateur pour les applications Web et mobiles. Il m'a permis de faire un prototypage proche de la réalité et de tester la navigation.
* *Draw.io pro est une application de création de diagrammes compatible avec Google,* que j’ai utilisé afin de mettre en place le zonning des fonctionnalisées.

## Environnement de travail :

* Ordinateur disponible à l'école Ariès
* Ordinateur disponible chez moi avec

➥ **MSI Z170A KRAIT GAMING 3X**  
➥ **Intel Core i5-6600K (3.5 GHz)**  
➥ **MSI GeForce GTX 980 Ti GAMING 6 Go**  
➥ **DDR4 HyperX Savage Black, 2 x 8 Go, 3000 MHz**  
➥ **SSD Samsung Série 850 EVO, 250 Go**  
➥ **BenQ 24" LED - XL2411Z 144Hz**   
➥ **Corsair RGB k70 lux**  
➥ **BenQ ZOWIE FK1+ ➭ Dpi 400  
➥ HeadPhone HyperX cloud I**

* Responsivité avec le simulateur navigateur Google mode Smartphone 5S.
* Mon téléphone personnel S8+.
* Mise en ligne avec Reseau Orange fibre (800mb/s débit descendent 300mb/s débit montant).

## Outil de stockage :

* Espace Web (Contrat 72992414) 1&1 IONOS

Fondée en 1988, est une société d’hébergement Web. Elle fait partie du groupe coté en bourse United Internet AG. Elle revendique plus de 13 millions de clients à travers le monde et plus de 19 millions de noms de domaines enregistrés. J'ai sélectionné cet environnement pour la qualité de service et son prix pour 1 an. Il fournit aussi une adresse Mail avec un nom de domaine

# Charte graphique avec Logo

# Maquette Adobe xD

# Persona

## Persona Primaire

## Ux utilisateur primaire voir annexe 1

## Persona Secondaire

## Ux utilisateur secondaire

# Zoning des fonctionnalités

# Présentation base de données

## Dictionnaire de données :

# Prototypage Bureau et Mobile

# Prototypage de fonctionnalités pour la page Connexion

## Navigation après connexion et menu.

# Description des principales fonctionnalités

# Contraintes techniques

# Sécurisation

## Hébergeur :

## Sécurisation des droits :

# CSS

# JavaScript

# Projection du site

# Conclusion

# Remerciements

# Annexe