



EPITECH INNOVATIVE PROJECT

PROJECT LOG DOCUMENT

SPRINT NUMERO 2

PROMO 2025

Description du document

Titre	Project Log Document
Objet	PLD Getout du sprint numéro 2
Auteur	Groupe Getout
E-mail	getout_2025@labeip.epitech.eu
Promo	2025
Mise à jour	24 avril 2023
Version	1.2.0

Tableau des révisions

Date (yyyy/mm/dd)	Version	Auteur	Section(s)	Commentaires
2023-07-14	1.0	Groupe Getout	Toutes	Première version
2023-07-15	1.1.0	Groupe Getout	Toutes	Correction des retours Kick-off
2023-07-16	1.2.0	Groupe Getout	Toutes	Follow up Test & Learn

Sommaire	4
1. Schéma Fonctionnel	5
2. Cartes des livrables	6
2.1 Backend	6
2.2 Devops	7
2.3 Divers	8
2.4 Frontend	9
3. User Stories	11
3.1 Backend	11
3.2 Devops	30
3.3 Divers	35
3.4 Frontend	35
4. Rapport d'avancement	66

1. Shema Fonctionnel

2. Carte des Livrables

1 Backend

1.1 Compte

1.1.1 Récupération de mot de passe

1.1.2 Inscription

1.1.3 Connexion

1.2 Formulaire

1.2.1 Détails d'un livre

1.2.2 Génération de 5 livres

1.3 Architecture

1.3.1 Mise en place des sessions

1.3.2 Gestion des sessions

1.3.3 Mise en place de la base de données

1.4 Génération des suggestions

1.4.1 Génération de 5 films

1.4.2 Détails d'un film

1.5 Refonte

2 Devops

2.1 Compte

2.2 Formulaire

3 Divers

4 Frontend

4.1 Compte

4.1.1 Connexion à son compte via Oauth externe

4.1.2 Connexion à son compte via Identifiant

4.1.3 Création de compte

4.1.4 Mot de passe oublié

4.2 Formulaire

4.2.1 Formulaire : Page de validation du formulaire

4.2.2 Formulaire : support de visionnage

4.2.3 Formulaire : centre d'intérêt

4.2.4 Formulaire: nombre d'heure passé sur les réseaux sociaux

4.2.5 Formulaire : genres littéraires

4.2.6 Formulaire : genres cinématographiques

4.3 Architecture

4.3.1 Création d'un thème modulable et générique pour le client mobile

4.3.2 Architecture: Réorganisation du code pour le client mobile

4.3.3 Maquette: Réorganisation de la maquette en composants

4.3.4 Montée en compétence: Apprentissage de flutter via un workshop

4.4 Génération des suggestions

4.4.1 Affichage d'un film

4.4.2 Génération des suggestion : Récupération des réponses de la journée et affichage de celle-ci

4.4.3 Affichage d'un livre

4.4.4 Page de chargement

4.5 Refonte

4.5.1 Refonte de la partie Formulaire

4.5.2 Implémentation de intl et Bloc et adaptation du code

4.5.3 Refonte de la partie Dashboard

4.5.4 Refonte de la partie Connexion

3. User Stories

Backend

1.1.1 Génération de 5 films	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile		Que l'on me propose 5 films
Description		
L'utilisateur se verra proposer 5 films différents		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ La route devra être en GET↳ La route devra récupérer un objet JSON dans le body de la réponse↳ L'objet JSON devra contenir le titre du film et un lien vers l'affiche du film↳ En cas de succès, la route devra retourner un code HTTP 201↳ En cas d'erreur sur les données reçues, la route devra retourner un code HTTP 400↳ En cas d'erreur côté API, la route devra retourner un code HTTP 500↳ La route devra être documentée		
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) : Julien Letoux

1.1.2 Détails d'un film	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile		Avoir des détails sur un film
Description		
L'utilisateur sera en mesure d'accéder à plus de détails du film		
Definition of done		
La route devra être en GET		
↳ La route devra récupérer un objet JSON dans le body de la réponse		
↳ L'objet JSON devra contenir le titre du film, un lien vers l'affiche du film, un résumé, l'auteur et les genres		
↳ En cas de succès, la route devra retourner un code HTTP 201		
↳ En cas d'erreur sur les données reçues, la route devra retourner un code HTTP 400		
↳ En cas d'erreur côté API, la route devra retourner un code HTTP 500		
↳ La route devra être documenté		
Charge Estimée (J/H) :	1.5	Assignés (J/H) : Julien Letoux

1.3.1 Récupération de mot de passe	Progres	90 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile	Réinitialiser mon mot de passe	
Description		
L'utilisateur doit pouvoir réinitialiser son mot de passe dans le cas ou il l'aurait oublié.		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">└ La route devra être en POST└ La route devra accepter un objet JSON dans le body de la requête avec les propriétés "token", "password" et "newPassword" (toutes 3 des strings)└ En cas de succès, la route devra retourner un code HTTP 200 OK└ En cas d'erreur sur les données reçues, la route devra retourner un code HTTP 400└ En cas d'erreur côté API, la route devra retourner un code HTTP 500└ Si l'utilisateur n'a pas le droit de réinitialiser son mot de passe, la route devra retourner un code HTTP 403 FORBIDDEN└ Les mots de passe devra être modifié dans la base de donnée et le token de refresh supprimé / expiré└ La route devra être documentée		
Charge Estimée (J/H) :	3	Assignés (J/H) : Alexandre Chetrit

1.3.2 Inscription	Progres	100 %
en tant que:	je veux:	
Utilisateur de l'application mobile	M'inscrire	
Description		
L'utilisateur de l'application mobile doit pouvoir créer son compte sur la plateforme, afin de s'y connecter et d'utiliser pleinement l'application par la suite.		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ La route devra être en POST↳ La route devra accepter un objet JSON dans le body de la requête↳ L'objet JSON devra contenir une adresse e-mail ou un nom d'utilisateur, et un mot de passe↳ En cas de succès, la route devra retourner un code HTTP 201↳ En cas d'erreur sur les données reçues, la route devra retourner un code HTTP 400↳ En cas d'erreur côté API, la route devra retourner un code HTTP 500↳ Les mots de passe devront être hachés via bcrypt dans la base de données↳ Les adresses e-mails devront être uniques↳ Les noms d'utilisateur devront être uniques↳ La route devra être documentée		
Charge Estimée (J/H) :	3	Assignés (J/H) : Julien Letoux

1.3.3 Connexion	Progres	100 %
en tant que:	je veux:	
Utilisateur de l'application mobile	Pouvoir me connecter a mon compte	
Description		
L'utilisateur sera en mesure de se connecter à son compte en entrant son adresse email ou nom d'utilisateur et son mot de passe ou en utilisant une identification par Oauth externe		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ La route devra être en POST↳ La route devra accepter un objet JSON dans le body de la requête↳ L'objet JSON devra contenir une adresse e-mail ou un nom d'utilisateur, et un mot de passe dans le cas d'une identification classique nom d'utilisateur / mot de passe↳ L'objet JSON devra contenir le token de connection Oauth du service en question dans le cas d'une identification par Oauth externe↳ En cas de succès, la route devra retourner un code HTTP 201↳ En cas d'erreur sur les données reçues, la route devra retourner un code HTTP 400↳ En cas d'erreur côté API, la route devra retourner un code HTTP 500↳ L'identification entrainera la création d'une session↳ La route devra être documentée		
Charge Estimée (J/H) :	2	Assignés (J/H) : Julien Letoux

1.4.1 Détails d'un livre	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile		Avoir des détails sur un livre
Description		
L'utilisateur sera en mesure d'accéder à plus de détails du livre		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ La route devra être en GET↳ La route devra récupérer un objet JSON dans le body de la réponse↳ L'objet JSON devra contenir le titre du livre, un lien vers la couverture du livre, un résumé, l'auteur et les genres↳ En cas de succès, la route devra retourner un code HTTP 201↳ En cas d'erreur sur les données reçues, la route devra retourner un code HTTP 400↳ En cas d'erreur côté API, la route devra retourner un code HTTP 500↳ La route devra être documentée		
Charge Estimée (J/H) :	1.5	Assignés (J/H) : Julien Letoux

1.4.2 Génération de 5 livres	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile		Que l'on me propose 5 livres à lire
Description		
L'utilisateur se verra proposer 5 livres différents		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ La route devra être en GET↳ La route devra récupérer un objet JSON dans le body de la réponse↳ L'objet JSON devra contenir le titre du livre et un lien vers la couverture du livre↳ En cas de succès, la route devra retourner un code HTTP 201↳ En cas d'erreur sur les données reçues, la route devra retourner un code HTTP 400↳ En cas d'erreur côté API, la route devra retourner un code HTTP 500↳ La route devra être documentée		
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) : Julien Letoux

1.5.1 Mise en place des sessions	Progres		100 %
en tant que:		je veux:	
Non pertinent		Mettre en place les sessions	
Description			
Installer redis pour que l'utilisateur authentifié ne soit pas déconnecter instantanément			
Definition of done			
<div>└─ Quand il se connecte une nouvelle session se créer et est stocké dans la DB</div> <div>└─ Installation de reddy (cf Docker), utilisation de 'express-session' pour stocker les sessions</div> <div>└─ les sessions seront stocké dans un cookie de sessionId</div> <div>└─ Le secret de express-session devra être stocké dans l'environnement et non en clair</div>			
Charge Estimée (J/H) :	2	Assignés (J/H) :	Alexandre Chetrit

1.5.2 Gestion des sessions	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Développer de l'application	Avoir une gestion des sessions utilisateurs	
Description		
Le serveur doit pouvoir gérer les sessions utilisateurs en fonction des différentes routes.		
Definition of done		
↳ Lorsqu'un utilisateur se connecte, une session est ajouté ↳ Une session peut durer au maximum jusqu'à 30 jours (après quoi l'utilisateur sera déconnecter et devra se reconnecter) ↳ Un utilisateur peut se déconnecter de tous ses appareils si il le souhaite (via la route /logout/all) qui supprime toutes les sessions		
Charge Estimée (J/H) :	2	Assignés (J/H) : Julien Letoux, Alexandre Chetrit

1.5.3 Mise en place de la base de données	Progres		100 %
en tant que:		je veux:	
Non pertinent		Mettre en place la base de données et de l'ORM	
Description			
La base de données PostgreSQL doit être déployée, afin que l'API puisse accéder aux données			
Definition of done			
<ul style="list-style-type: none">↳ La version devra être stable↳ La base de données ne devra écouter qu'en local sur le port 3000↳ L'authentification devra être activée↳ Un compte administrateur devra être créé pour l'administrateur de la base↳ Un compte utilisateur (accès en lecture et écriture) devra être créé pour l'API↳ Design des entités de comptes et de préférences d'utilisation de l'application↳ Les entités devront contenir des jsonb qui regroupe les données entre elles↳ La connexion devra être dépendant de l'environnement (via les .env)↳ Implémentation de fonctions utilitaires pour manipuler typeorm: FindEntity,			
Charge Estimée (J/H) :	2	Assignés (J/H) :	Julien Letoux, Alexandre Chetrit

Devops

Divers

Frontend

4.1.1 Connexion à son compte via Oauth externe	Progres	80 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile		Pouvoir me connecter a mon compte en entrant mes identifiants
Description		
L'utilisateur sera en mesure de se connecter en Oauth avec Google		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">└ 1 boutons qui contiennent le logo de l'application avec laquelle on veut se connecter pour le service Google└ Lorsqu'on appuie sur le logo du service, une page de connection s'ouvre.└ Une fois arrivé sur la page de connexion au service, l'utilisateur peut entrer :<ul style="list-style-type: none">└ son adresse mail└ son mot de passe└ Si la connection réussit l'utilisateur sera rediriger sur la page d'accueil de l'application		
Charge Estimée (J/H) :	6	Assignés (J/H) : Perry Chouteau

4.1.2 Connexion à son compte via Identifiant	Progres	100 %
en tant que:	je veux:	
Utilisateur de l'application mobile	Pouvoir me connecter à mon compte en entrant mes identifiants	
Description		
L'utilisateur sera en mesure de se connecter à son compte de manière classique en entrant son mot de passe et son adresse email		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ Une page sur l'application flutter qui sera la page de 1er arrivée↳ Cette page contiendra un formulaire afin de rentrer 2 données:<ul style="list-style-type: none">↳ 1. Son adresse e-mail sous forme d'une chaîne de caractères<ul style="list-style-type: none">a) Ce champ sera visible pour l'utilisateur↳ 2. Son mot de passe sous forme d'une chaîne de caractères<ul style="list-style-type: none">a) Le mot de passe sera masqué de la vue de l'utilisateur↳ 3. Un bouton se connecter afin de lancer la validation du forms auprès de l'API <p>Un message d'erreur est à prévoir en cas d'adresse mail incorrect, et / ou en cas de mauvais mot de passe, ce message doit être explicite</p> <ul style="list-style-type: none">↳ Si l'utilisateur est déjà connecté, celui-ci arrivera directement sur la page de recommandations de l'application↳ Un bouton supplémentaire afin de rediriger vers la page de création de compte (voir 1.1)		
Charge Estimée (J/H) :	6	Assignés (J/H) : Inès Maaroufi, Erwan Cariou

4.1.3 Création de compte	Progres	100 %
en tant que:	je veux:	
Utilisateur de l'application mobile	Pouvoir me créer un compte en entrant mes identifiants ou via un service tiers	
Description		
L'utilisateur sera en mesure de se créer un compte de manière classique en entrant son mot de passe et son adresse email		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ Une page sur l'application flutter qui sera accessible depuis la page de connexion (voir 1.2)↳ Cette page contiendra un formulaire afin de rentrer 6 données:<ul style="list-style-type: none">↳ 1. Son adresse e-mail sous forme d'une chaîne de caractères<ul style="list-style-type: none">a) Ce champ sera visible pour l'utilisateur↳ 2. Sa date de naissance<ul style="list-style-type: none">a) L'utilisateur peut sélectionner sa date de naissance grâce à un calendrier↳ 3. Son mot de passe sous forme d'une chaîne de caractères<ul style="list-style-type: none">a) Le mot de passe sera masqué de la vue de l'utilisateur↳ 4. Un champ confirmer son mot de passe sous forme d'une chaîne de caractères<ul style="list-style-type: none">a) Le mot de passe sera masqué de la vue de l'utilisateur↳ 5. Un bouton créer son compte afin de lancer la validation du forms auprès de l'API <p>Deux types de messages d'erreur sont à prévoir, un premier en cas de mot de passe et confirmation de mot de passe différent et un deuxième en cas de mot de passe invalide et pas assez sécurisé (voir la carte associé à l'API pour les conditions), ces messages doivent être explicites</p> <ul style="list-style-type: none">↳ Quand l'utilisateur a complété tous les champs, il peut confirmer son inscription grâce à un bouton "s'inscrire"↳ Si l'utilisateur est déjà connecté, celui-ci arrivera directement sur la page de recommandations de l'application↳ Si l'utilisateur le souhaite, il peut revenir en arrière grâce à une flèche		
Charge Estimée (J/H) :	5	Assignés (J/H) : Inès Maaroufi, Erwan Cariou

4.1.4 Mot de passe oublié	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile		Pouvoir récupérer l'accès a mon compte.
Description		
L'utilisateur peut cliquer sur un bouton afin de pouvoir changer de mot de passe		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ permettre la modification du mot de passe en passant par un bouton.↳ Si l'utilisateur le souhaite, il peut quitter, grâce à une croix, la page de changement de mot de passe↳ l'utilisateur sera rediriger vers la page de connexion après réception des données côté serveur.		
Charge Estimée (J/H) :	3	Assignés (J/H) : Perry Chouteau

4.2.1 Formulaire : Page de validation du formulaire	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile	Pouvoir envoyer les resultat du formulaire	
Description		
L'utilisateur peut soumettre ses réponses précédentes au formulaires avant de se plonger dans l'expérience Getout		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ Une page sur l'application flutter indiquant que le formulaire a bien été rempli↳ Un bouton découvrir l'application afin de pouvoir se rendre sur la page de recommandations principale en finalisant l'envoi des réponses du formulaire↳ Un logo de l'application et une image (voir le figma)↳ Si l'utilisateur le souhaite, il peut revenir en arrière grâce à une flèche↳ La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma		
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) : Théo de Boysson

4.2.2 Formulaire : support de visionage	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile	Pouvoir renseigner mes supports de visionnage	
Description		
L'utilisateur sera en mesure de renseigner ses supports de visionnage en cochant ceux parmi la liste donnée		
Definition of done		
<p>↳ Une page sur l'application flutter comportant une barre indiquant à quelle question du questionnaire l'utilisateur est</p> <p>↳ 4 cases qui contiennent des carrés cochables pour ses supports de visionnage suivants : netflix, prime vidéo, disney+, cinéma, dvd</p> <p>↳ Quand l'utilisateur a complété tous les champs, il peut confirmer sa sélection et passé à la question suivante grâce à un bouton "suivant"</p> <p>↳ Si l'utilisateur le souhaite, il peut revenir en arrière grâce à une flèche</p> <p>↳ La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma</p>		
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) : Théo de Boysson

4.2.3 Formulaire : centre d'intérêt	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile	Pouvoir renseigner mes centres d'interêts	
Description		
L'utilisateur sera en mesure de renseigner ses centres d'interêt en cochant ceux parmi la liste donnée		
Definition of done		
<p>↳ Une page sur l'application flutter comportant une barre indiquant à quelle question du questionnaire l'utilisateur est</p> <p>↳ 4 cases qui contiennent des carrées cochables pour les centres d'interêts suivants : technologie, sport, musique, voyage, activités artistiques</p> <p>↳ Quand l'utilisateur a complété tous les champs, il peut confirmer sa selection et passé à la question suivante grâce à un bouton "suivant"</p> <p>↳ Si l'utilisateur le souhaite, il peut revenir en arrière grâce à une flèche</p> <p>↳ La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma</p>		
Charge Estimée (J/H) :	1.5	Assignés (J/H) : Théo de Boysson

4.2.4 Formulaire: nombre d'heure passé sur les réseaux sociaux	Progres	100 %
en tant que:	je veux:	
Utilisateur de l'application mobile	Pouvoir renseigner mon nombre d'heure passé sur les réseaux sociaux	
Description		
L'utilisateur sera en mesure de sélectionner le nombre d'heure passé sur les réseaux sociaux grâce à un slider		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ Une page sur l'application flutter comportant une barre indiquant à quelle question du questionnaire l'utilisateur est↳ Un slider allant de 1 à 12 heures désignant le temps passé sur les réseaux sociaux↳ Quand l'utilisateur a complété tous les champs, il peut confirmer sa sélection et passer à la question suivante grâce à un bouton "suivant"↳ Si l'utilisateur le souhaite, il peut revenir en arrière grâce à une flèche.↳ La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma		
Charge Estimée (J/H) :	1.5	Assignés (J/H) : Théo de Boysson

4.2.5 Formulaire : genres littéraires	Progres		100 %
en tant que:		je veux:	
Utilisateur de l'application mobile		Pouvoir renseigner mes genres littéraires	
Description			
L'utilisateur sera en mesure de renseigner ses genres littéraires en cochant ceux parmi la liste donnée			
Definition of done			
<ul style="list-style-type: none">↳ Une page sur l'application flutter comportant une barre indiquant à quelle question du questionnaire l'utilisateur est↳ 4 cases qui contiennent des carrés cochables pour les genres littéraires suivants : polar, poésie, thriller, politique, comédie↳ Quand l'utilisateur a complété tous les champs, il peut confirmer sa selection et passé à la question suivante grâce à un bouton "suivant"↳ Si l'utilisateur le souhaite, il peut revenir en arrière grâce à une flèche↳ La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma			
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) :	Théo de Boysson

4.2.6 Formulaire : genres cinématographiques	Progres		100 %
en tant que:		je veux:	
Utilisateur de l'application mobile		Pouvoir renseigner mes genres cinématographiques	
Description			
L'utilisateur sera en mesure de renseigner ses genres cinématographiques en cochant ceux parmi la liste donnée			
Definition of done			
<ul style="list-style-type: none">↳ Une page sur l'application flutter comportant une barre indiquant à quelle question du questionnaire l'utilisateur est↳ 4 cases qui contiennent des carrés cochables pour les genres littéraires suivants : Action, Policier, Western, Horreur, comédie↳ Quand l'utilisateur a complété tous les champs, il peut confirmer sa sélection et passé à la question suivante grâce à un bouton "suivant"↳ Si l'utilisateur le souhaite, il peut revenir en arrière grâce à une flèche↳ La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma			
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) :	Théo de Boysson

4.3.1 Création d'un thème modulable et générique pour le client mobile	Progres		100 %
en tant que:		je veux:	
Développeur de l'application		Pouvoir créer un thème générique pour l'application mobile	
Description			
Dès que l'on rajoute un nouvel élément dans le code, il est directement associé au thème de l'application pour être générique			
Definition of done			
<div>↳ Créer le thème</div> <div>↳ Définir et rajouter comme extension toutes les couleurs utilisés dans l'application</div> <div>↳ Définir les différents stylese et format de text pour tout les texts de l'application</div> <div>↳ Definir les differents styles de widget que l'on peut generalise pour le code tel que ElevatedButon ou AppBar</div>			
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) :	Théo de Boysson

4.3.2 Architecture: Réorganisation du code pour le client mobile	Progres	70 %
en tant que:		je veux:
Développeur de l'application	Réorganiser tout le code du frontend avec une nouvelle architecture	
Description		
L'application doit être réorganisé pour pouvoir fournir un code claire lisible et générique		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ S'accorder avec toute l'équipe front pour se mettre d'accord et convenir d'une architecture.↳ Réaliser des shémas fonctionelles de l'architecture du front de l'application mobile.↳ Refactorisation de tout le code front↳ Passer sur tous les fichiers du front pour simplifier les fonctions, les rendre générique, créer des widgets adapté et mettre différentes fonction fichiers et widgets en ordre dans le code pour pouvoir le réutiliser dans le futur et le simplifier et le clarifier.		
Charge Estimée (J/H) :	4	Assignés (J/H) : Théo de Boysson

4.3.3 Maquette: Réorganisation de la maquette en components	Progres	100 %
en tant que:	je veux:	
Développeur de l'application	Pouvoir simplement consulter les différents composants qui seront nécessaires lors de la création de l'interface graphique	
Description		
Le figma doit etre rangé par composants sur chaque frame de sorte à ce que les développeurs puissent retrouver les composants qui seront amenés à être développé		
Definition of done		
└ Tout objet interactible doit être classé dans un component Figma └ Les composants devront être nommés et stockés dans une partie séparée du figma └ De nouvelles pages figma devront être mise en forme pour intégrer le cas de notifications pour inciter l'utilisateur à ouvrir l'application		
Charge Estimée (J/H) :	3	Assignés (J/H) : Inès Maaroufi, Zacharie lawson

4.3.4 Montée en compétence: Apprentissage de flutter via un workshop	Progres		100 %
en tant que:		je veux:	
Développer de l'application		Pouvoir apprendre la manipulation de Flutter ainsi que Android Studio	
Description			
Développement d'une application Flutter afin de pouvoir remplir une todo list depuis son téléphone mobile			
Definition of done			
└ Une application sur une page └ Un bouton créer élément qui ouvre une boîte de texte sur laquelle l'on peut rentrer le nom d'une tâche à créer └ Un objet Todo qui contient un titre ainsi que un état, lorsque l'on clique sur l'objet son etat change (true/ false) l'objet doit etre barré si celui ci est true sinon rien de particulier			
Charge Estimée (J/H) :	2	Assignés (J/H) :	Inès Maaroufi, Zacharie lawson

4.4.1 Affichage d'un film	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile		Pouvoir consulter la page d'un film et récupérer les informations le correspondant
Description		
L'utilisateur peut cliquer sur l'affiche d'un film afin de pouvoir recuperer les informations le concernant		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">\- Créer génériquement une page d'un film\- Afficher l'affiche du film\- Afficher le titre du film\- Afficher la durée et le type d'activité (film)\- Afficher le début du synopsis du film avec un bouton "voir plus..."\- Ce bouton ramène à une page créer génériquement qui affiche :\- Affiche intégralement le synopsis du film\- Afficher le nom et prénom du/des réalisateurs du film\- La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma		
Charge Estimée (J/H) :	5	Assignés (J/H) : Erwan Cariou, Inès Maaroufi

4.4.2 Génération des suggestion : Récupération des réponses de la journée et affichage de celle-ci	Progres	100 %
en tant que:	je veux:	
Utilisateur de l'application mobile	Récuperer toutes les suggestions depuis l'api pour découvrir mes recommandations	
Description		
L'application peut automatiquement récupérer les résultats de suggestions pour l'utilisateur		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ S'accorder avec l'équipe back-end sur le format d'envoi des suggestions quotidiennes↳ La page doit afficher un rond avec fausse photo de profile (a remplacer pour le prochain sprint par celle de l'utilisateur)↳ Une phrase de bienvenue doit être afficher↳ Le logo de l'application doit être affiché en haut à droite↳ Les livres et films devront être afficher dans deux listes différentes↳ Chaque liste doit avoir un titre↳ Les deux listes doivent être scrollables de haut en bas et de droite à gauche↳ Chaque liste devra correspondre à 5 films/livres discernables par leur affiche avec leur titre et leur description↳ La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma		
Charge Estimée (J/H) :	4	Assignés (J/H) : Erwan Cariou

4.4.3 Affichage d'un livre	Progres	0 %
en tant que:	je veux:	
Utilisateur de l'application mobile	Pouvoir consulter la page d'un livre et récupérer les informations le correspondant	
Description		
L'utilisateur peut cliquer sur l'affiche d'un livre afin de pouvoir récupérer les informations le concernant		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ Créer génériquement une page d'un livre↳ Afficher l'affiche du livre↳ Afficher le titre du livre↳ Afficher la durée de lecture et le type d'activité (livre)↳ Afficher le début du résumé du livre avec un bouton "voir plus..."↳ Ce bouton ramène à une page créer génériquement qui affiche :↳ Affiche intégralement le résumé du livre↳ Afficher le/les réalisateurs du livre avec leur nom et leur photo↳ La page est à réaliser en se basant sur les maquettes faites sur figma		
Charge Estimée (J/H) :	3	Assignés (J/H) : Perry Chouteau

4.4.4 Page de chargement	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Utilisateur de l'application mobile		Pouvoir avoir plusieurs écrans de chargement pour me signaler le chargement de la page
Description		
L'utilisateur va pouvoir savoir que sa page est en cours de chargement		
Definition of done		
2 pages de chargement sont à réaliser : ↳ Une première au lancement de l'application lorsque celle-ci tente d'avoir la session de l'utilisateur en cours ↳ La seconde est pendant le chargement des suggestions sur la page principale La durée d'affichage de l'écran de chargement dépend du temps que l'api met à répondre à nos requêtes. Le design de cette page est le logo Getout avec un rond de chargement rouge en dessous (voir figma)		
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) : Erwan Cariou, Inès Maaroufi

EPITECH INNOVATIVE PROJECT - PROJECT LOG DOCUMENT

4.5.1 Refonte de la partie Formulaire	Progres	0 %	
en tant que:		je veux:	
Description			
Definition of done			
Charge Estimée (J/H) :	6	Assignés (J/H) :	Théo de Boysson

4.5.2 Implémentation de intl et Bloc et adaptation du code	Progres	100 %
en tant que:		je veux:
Développeur de l'application mobile	Pouvoir utiliser facilement Bloc et Intl dans le projet.	
Description		
Implémentation des nouveaux paquet flutter_localisation et flutter_bloc.		
Definition of done		
<ul style="list-style-type: none">↳ Pouvoir générer du code grâce au paquet flutter_localisation↳ Pouvoir facilement accéder au code généré par le paquet flutter_localisation.↳ Pouvoir facilement accéder au code généré par le paquet flutter_bloc.↳ Validation de l'implémentation de ces 2 paquets, par un exemple concret sur l'application.		
Charge Estimée (J/H) :	1	Assignés (J/H) : Perry Chouteau

4.5.3 Refonte de la partie Dashboard	Progres	0 %	
en tant que:		je veux:	
Description			
Definition of done			
Charge Estimée (J/H) :	12	Assignés (J/H) :	Inès Maaroufi

EPITECH INNOVATIVE PROJECT - PROJECT LOG DOCUMENT

4.5.4 Refonte de la partie Connexion	Progres	0 %	
en tant que:		je veux:	
Description			
Definition of done			
Charge Estimée (J/H) :	12	Assignés (J/H) :	Erwan Cariou

4. Rapport d'Avancement

Avancement global pour ce rendez-vous
Global Info

Avancement individuel
Alexandre Chetrit
- What I've done AC
Erwan Cariou
- What I've done EC
Inès Maroufi
- What I've done IM
Julien Letoux
- What I've done JL
Perry Chouteau
- What I've done PC
Théo De-Boysson
- What I've done TD
Zackarie Lawson
- What I've done ZL

Points bloquants
Problem Info

Commentaire général
Comment Info