

PRAMK

Scrum Team

- Scrum Master : Killian LAWSON
- Product Owner : Pegguy LUVUVAMU TOKO
- Développeur Front-End : Adrien PREVOST
- Développeur Front-End : Ruben PEREIRA DA SILVA
- Développeur Back-End : Malick THIAM
- Développeur Back-End : Hugo Vitor GONCALVES FERNANDES

Lien vers le projet hébergé

- lien vers le site : <https://pramk.alwaysdata.net>
- Github : <https://github.com/Eclix06/PRAMK>

Description

Notre projet vise à créer une plateforme en ligne unique dédiée à la configuration et à l’achat d’ordinateurs portables entièrement personnalisés. Ce service permet aux utilisateurs de sélectionner chaque composant, du processeur à la carte graphique, en passant par le design du boîtier et les finitions esthétiques. Ainsi, les utilisateurs peuvent concevoir un appareil en totale adéquation avec leurs besoins et leurs préférences, tout en bénéficiant d’une transparence totale sur les coûts et les performances.

Conduite de projet

Répartitions des tâches :

Tâche	Responsable
Répartitions des tâches	Killian
User Story	Pegguy
Formulaires	Hugo
Backlog	Pegguy, Killian, Hugo
Wireframe	Pegguy, Killian, Hugo, Malick
Création du site	Killian, Adrien, Malick, Ruben
Système de feedback	Killian, Ruben
Markdown	Pegguy

1.Idéation et conception

Brainstorming et idéation

Afin de faire naître des idées ingénieuses et créatives pour améliorer le site nous avons réalisé des sessions de brainstorming. L'équipe discute des solutions techniques et des approches visuelles les plus adaptées. Les meilleures idées sont retenues et organisées dans un plan fonctionnel.

Analyse des besoins

La Scrum Team commence par collecter toutes les informations pertinentes pour le site web PRAMK : matériel informatique (carte mère, processeur, disque de stockage...), son identité visuelle, et les fonctionnalités attendues pour le site web. Pour se faire nous aurons besoins de :

- Analyse des utilisateurs finaux : Identification des profils types (personas) des utilisateurs cibles et définition de leurs besoins principaux, tels que la facilité de navigation ou l'accès rapide au menu.
- Système de feedback : Pour savoir ce que veulent les clients, leur vision, et leurs contraintes.

Maquettes

Après avoir obtenu les principales idées, nous avons pu réaliser le wireframe du site (sur Figma) dans laquelle l'on peut retrouver tous les éléments de design afin d'avoir un réel aperçu de PRAMK.

USER STORY	Tâche	Priorité	Critères d'acceptation	État
Conception d'un wireframe US1 : En tant que développeur je souhaite que le logo du site soit beau. 1 Un logo esthétiquement agréable à regarder. Fini Développement back et hébergement US1 : En tant que développeur, je souhaite que les utilisateurs naviguent correctement sur le site. 1 Pouvoir naviguer de page en page (de l'accueil à la page de contact). En cours US2 : En tant que développeur, je souhaite créer un formulaire pour que l'utilisateur y accède. 2 Le formulaire doit pouvoir contenir plusieurs questions de choix. En cours US2 : En tant que développeur je souhaite héberger le site. 1 On obtient le lien du site web afin d'y accéder sur un navigateur. À faire Utilisateurs US1 : En tant qu'utilisateur, je veux m'inscrire pour accéder à mon panier, le modifier et effectuer des paiements. 1 Créer un formulaire d'inscription. Fini US1 : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir choisir les différentes pièces de mon ordinateur portable. 1 L'utilisateur peut ajouter des pièces dans son panier. En cours Système de Feedback US1 : En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir répondre au questionnaire sans avoir de problèmes. 2 Corriger les bugs. À faire				

2.Développement des fonctionnalités principales

Sprint 1 : Conception d'un wireframe

Création du logo Choix de la typographie Rendre la maquette interactive

Sprint 2 : Développement back et hébergement

Réalisation de table pour la création de compte (Mysql) Héberger le site web

Sprint 3 : Utilisateurs

S'inscrire afin d'accéder et modifier son panier Possibilité d'assembler ses pièces

Sprint 4 : Système de Feedback

Formulaire permettant aux utilisateurs de laisser des avis.

3. Tests et débogages

Concernant tout ce qui est débogage nous allons faire des :

- **Affichage des erreurs en temps réel** : Lors de la sélection de chaque composant, le site devrait vérifier immédiatement si la combinaison de composants est viable. Si ce n'est pas le cas, un message d'erreur s'affichera en temps réel.
- **Test de performance** : Le site pourrait offrir un outil permettant à l'utilisateur de simuler une fois l'ordinateur monté, afin de lui donner une idée de la performance de l'assemblage proposé (par exemple, en testant les jeux, les logiciels de montage vidéo, etc.).

Voici des exemples de bugs que vous pouvez rencontrer et des moyens de les déboguer du cotés utilisateur :

- **Problème : Le site affiche des composants en rupture de stock sans possibilité d'en être informé.**
Solution : Créez un système d'indication de stock en temps réel. Lorsqu'un utilisateur sélectionne un composant en rupture de stock, une alerte apparaîtra avec une suggestion d'alternative.
- **Problème : Les utilisateurs ne peuvent pas voir la compatibilité entre la RAM et le processeur.**
Solution : Affichez une liste de compatibilité entre les processeurs et les types de RAM. Ce module peut vérifier en temps réel si la RAM choisie est compatible avec le processeur sélectionné.

Voici des exemples de bugs que vous pouvez rencontrer et des moyens de les déboguer du cotés serveur (back-end) :

- **Logs d'erreur** : Lorsqu'une erreur se produit côté serveur (par exemple, lors de l'ajout d'un composant à un panier d'assemblage), assurez-vous d'avoir des logs d'erreurs détaillés pour analyser la source du problème.

4. Hébergement

Nous allons héberger notre site web sur alwaysdata car c'est un hébergeur qu'on a déjà utilisé énormément par le passé, c'est un très bon site en matière d'efficacité.