



Project Log
Document

Description du Document

Titre	Project Log Document
Objet	Réflexion autour de l'évolution de notre projet
Auteur	Victor HOARAU
Responsable	Elodie BERTHAUD
E-mail	Elodie.berthaud@epitech.eu
Mots-clefs	
Promotion	2020
Date de mise à jour	10 Février 2019
Version du modèle	5

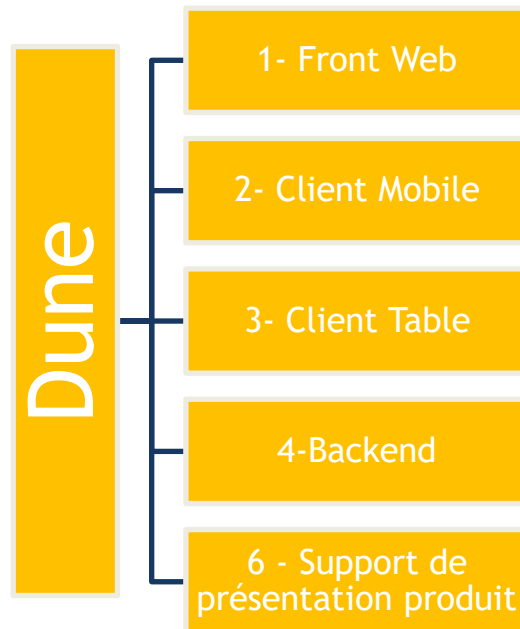
Date	Version	Auteur	Section(s)	Commentaires
10/02/2019	5	Elodie Berthaud	Toutes	- Refontes des Dods pour le sprint en cours. - Ajout de livrables.
05/02/2019	4.3	Elodie Berthaud	Toutes	KickOff + Rapport d'avancement
07/01/2019	4.2	Elodie Berthaud	Rapport d'avancement	Ajout du Rapport d'avancement pour le Delivery du 09/01/2019
02/12/2018	4.1	Elodie Berthaud	Rapports d'avancement	Ajout du rapport d'avancement pour le Kick-Off du 05/12/2018
03/11/2018	4	Elodie Berthaud	Toutes	Refonte partielle du document.

30/09/2018	3.3	BERTHAUD Elodie	Rapport d'avancement	Mise à jour des tâches accomplies à ce jour.
31/08/2018	3.2	Thomas GUICHARD	Toutes	Ajout du rapport d'avancement. Mise à jour des « Definition of done ».
17/07/2018	3.1	Elodie BERTHAUD	Toutes	Refonte de toutes les sections : livrables et stories
05/05/2018	3.0	Victor HOARAU	Toutes	
5/03/2018	2.0	Victor HOARAU Elodie BERTHAUD	Toutes	Modification de contenus général, Rédaction de sections
4/03/2018	1.0	Victor HOARAU	Toutes	Rédaction de sections

Table des matières

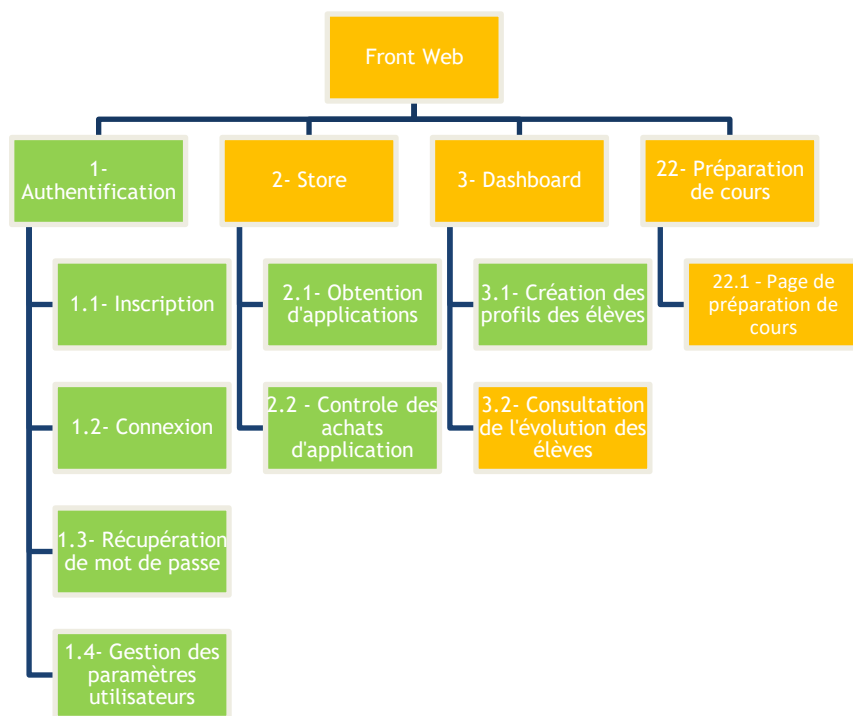
Organigramme des livrables de Dune	5
Les cartes de nos livrables.....	6
Front Web – Application Web	6
Client Smartphone – Application Mobile	6
Client table – Application Dune Table	7
Backend– API REST	7
Support de présentation produit – Site vitrine WordPress.....	8
Tableau pour chacune des stories.....	8
Front Web	9
Client Mobile.....	13
Client Table	16
Backend	20
Support de présentation produit.....	24
Rapport d’avancement.....	26
05/04/2018 — Rapport d’avancement pour le Kick Off du premier sprint Lors de la Forward.	26
05/05/2018 — Rapport d’avancement pour le Follow-up du premier sprint.....	27
02/06/2018 — Rapport d’avancement pour le Delivery du premier sprint.	27
09/07/2018 – Rapport d’avancement pour le Kick Off du premier sprint.....	27
31/08/2018 – Rapport d’avancement pour le Follow-Up du 05/09/2018	28
30/09/2018 – Rapport d’avancement pour le Delivery du deuxième Sprint.....	28
02/11/2018 – Rapport d’avancement pour le Kick-Off du troisième sprint	28
02/12/2018 – Rapport d’avancement pour le FollowUp du 04/12/2018	30
07/01/2019 – Rapport d’avancement pour le Delivery du 09/01/2019	31
07/02/2019 – Rapport d’avancement pour le kickOff du 07/02/2019	32

Organigramme des livrables de Dune

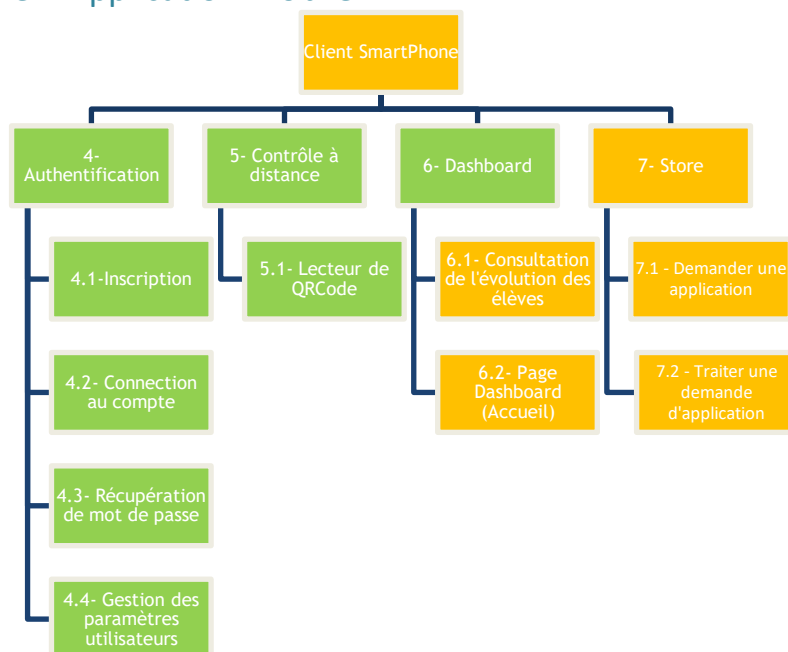


Les cartes de nos livrables

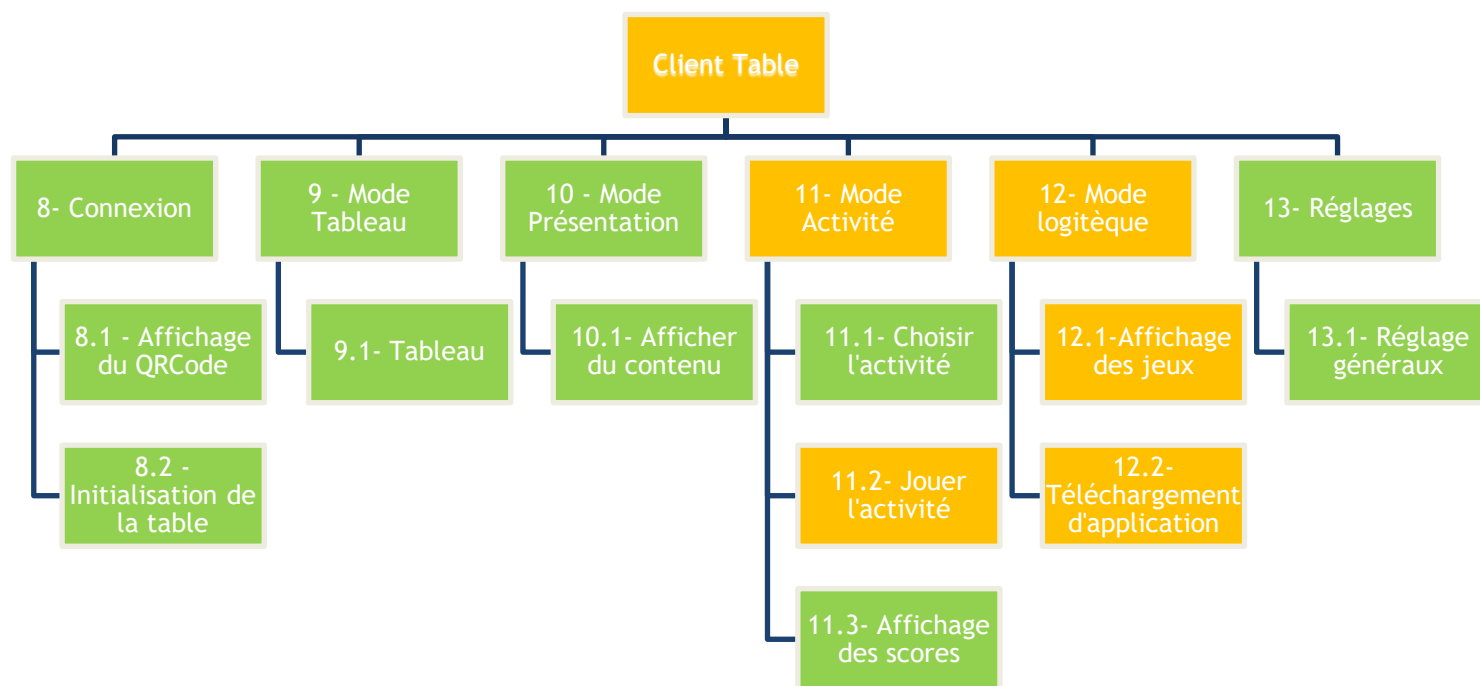
Front Web – Application Web



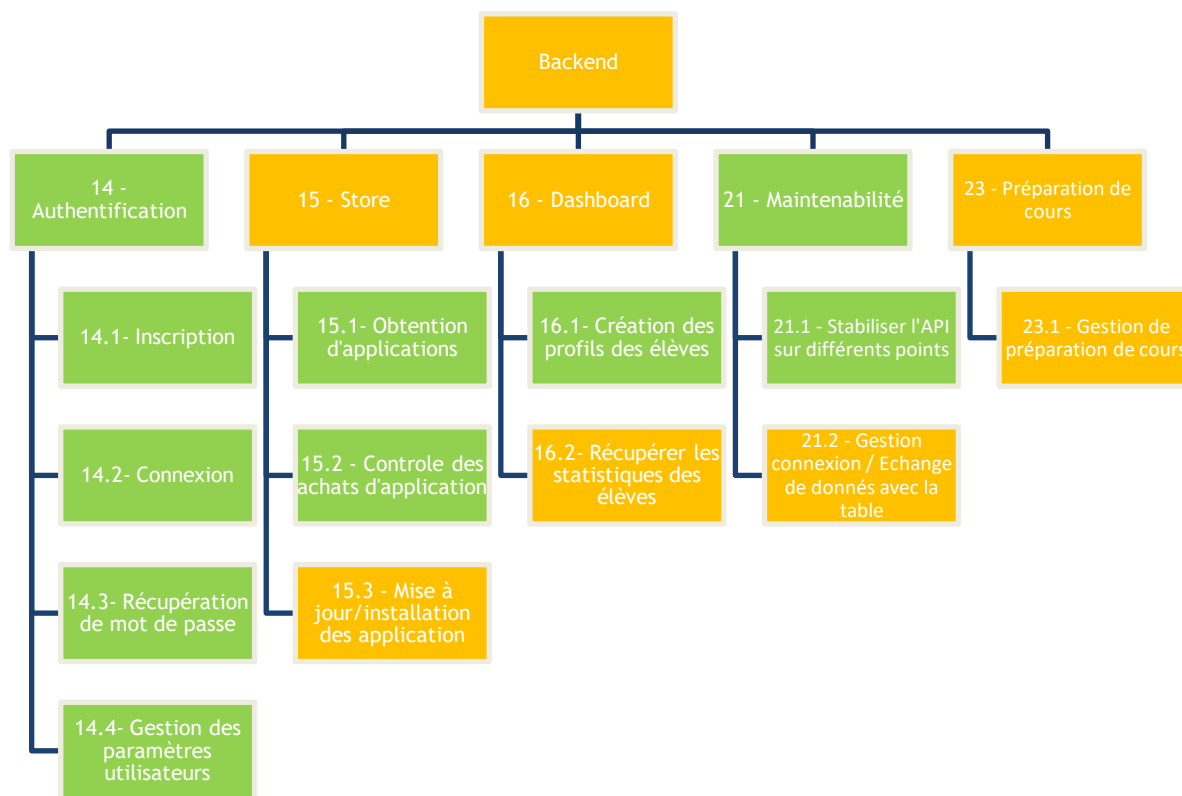
Client Smartphone – Application Mobile



Client table – Application Dune Table



Backend– API REST



Support de présentation produit – Site vitrine WordPress

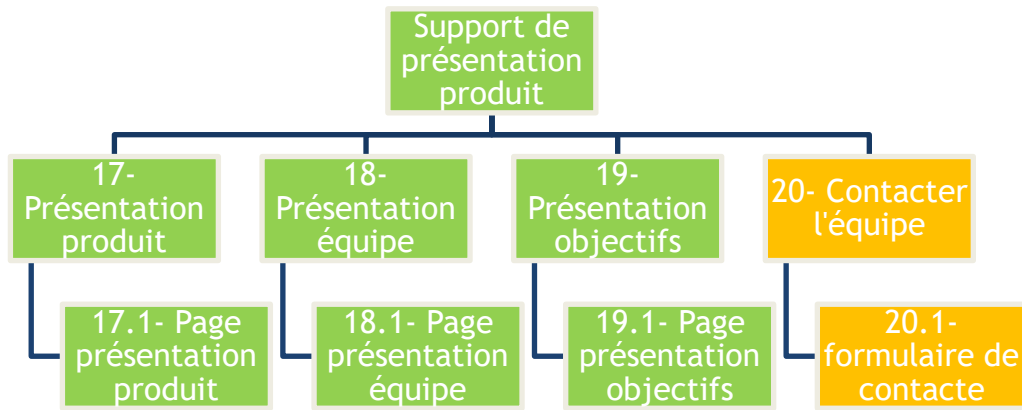


Tableau pour chacune des stories

Front Web

1.1 – Inscription

En tant que :	Je veux :
Directeur d'établissement	Créer un compte pour un professeur
Description :	
Les directeurs pourront créer des comptes pour que leurs professeurs puissent utiliser Dune avec leurs élèves.	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> Ajouter un professeur dans un établissement 	
Charge Estimée	3 jours

1.2 – Connexion

En tant que :	Je veux :
Professeur	Me connecter à mon espace personnel
Description :	
Les professeurs peuvent accéder à leur espace personnel via login et mot de passe.	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> Le professeur entre son login et son mot de passe, puis nous interrogeons l'API pour le connecter. Le professeur accède à ces pages personnelles : trombinoscope, profil élève statistique ... 	
Charge Estimée :	3 jours

1.3 – Récupération de mot de passe

En tant que :	Je veux :
Professeur	Récupérer mon mot de passe en cas d'oubli
Description :	
Les professeurs peuvent changer de mot de passe s'ils l'ont oublié. Dans ce cas-là, il reçoit un mail de confirmation de changement de mot de passe.	
Definition of Done :	

- Envoyer un email de changement de mot de passe (Dépend du back-end)
- Modifier le mot de passe via l'API (Dépend du back-end)
- Créer le front pour l'interface de changement de mot de passe

Charge Estimée : 4 jours

1.4 – Gestion des paramètres utilisateur

En tant que : Professeur, Directeur Je veux : Gérer mes paramètres

Description : L'utilisateur (professeur ou directeur) peut modifier ses diverses informations (email, numéros de téléphone, adresse, ...).

Definition of Done :

- Possibilité de modifier les informations du profil utilisateur.
- Requête l'API pour mettre à jour les informations demandées.

Charge Estimée : 2j

2.1 – Obtention d'application

En tant que : Professeur Je veux : Télécharger des applications

Description : Les professeurs pourront soumettre une demande d'achat d'application au directeur. Cela enverra un email au directeur ainsi qu'une notification sur son espace personnel.

Definition of Done :

- Une page qui recense les différentes applications que la plate-forme Dune propose
- Possibilité de choisir une application.
- L'application n'est pas possédée directement. Une requête à l'API sera faite pour que le directeur de l'établissement approuve cette demande d'achat d'application.

- Une notification sera envoyée pour que le professeur puisse savoir si sa demande d'achat a été approuvée ou non.

Charge Estimée : 5j

2.2 – Control des achats des application

En tant que : Directeur Je veux : Contrôler les achats que font les professeurs

Description : Le directeur de l'établissement reçoit un email et une notification lorsqu'un professeur soumet une demande d'achat d'application. Il a alors accès à une interface de gestion des achats sur son espace personnel,

Definition of Done :

- Une page qui recense les demandes d'achat d'applications faites par les professeurs.
- Une notification envoyée sur l'espace du directeur lors d'une demande d'achat.
- Requête l'API pour approuver ou non cet achat.

Charge Estimée : 5j

3.1 – Création des profils des élèves

En tant que : Professeur Je veux : Créer des profils pour chaque élèves

Description : Les professeurs pourront créer le profil de chaque élève à leur arrivée dans l'établissement.

Definition of Done :

- Une page d'ajout d'élève simple, avec un formulaire.
- Une pré-sélection de la classe à laquelle ajouter l'élève
- Un formulaire d'informations sur l'élève
- Requête l'API pour avoir la liste des classes de l'établissement + ajouter un élève à la base de données.

Charge Estimée : 2j

3.2– Consultation de l'évolution des élèves

En tant que : Directeur, Professeur Je veux : Consulter l'évolution du niveau des élèves

Description :

Les professeurs/directeurs pourront accéder à l'évolution du niveau de chaque élève.

Definition of Done :

- Sur la page profil élève, il y a un bouton « statistique »
- En cliquant sur ce bouton, l'utilisateur accède à toutes les statistiques
- Il y a la présence de graphiques en camembert (ex. pour les scores par matières), des diagrammes en bâton (ex. pour voir l'évolution globale des scores).
- Il y a aussi la présence d'un bouton « Historique »
- Ce bouton mène à une page qui recense les derniers jeux auxquels les élèves ont joué.
- Les statistiques seront aussi présentes sur le Dashboard, avec un tableau de classement de tous les élèves, un graphique d'évolution des scores et le nombre de parties jouées, disponibles directement sur la page d'accueil du site.

Charge Estimée : 3j

22.1– Page de préparation de cours

En tant que :

Professeur

Je veux :

Sauvegarder des médias sur le serveur pour les afficher sur la table pendant un cours

Description :

Les professeurs pourront upload des fichiers depuis l'application web, afin de proposer différents contenus sur la table en mode tableau.

Definition of Done :

Une page entière comprenant les éléments suivants :

- Un formulaire
- Possibilité de choisir la catégorie du média (ex. vidéo, image, ...).
- Entrer un titre à ce document
- Un champ pour choisir le document
- Une check box qui permet de partager ou non le fichier avec toute l'école.
- Un bouton valider
- Visualiser le fichier
- Un système de re-validation (ex. « En êtes-vous sûr ? »).

Un onglet permettant de gérer les fichiers déjà présents :

- L'affichage en liste des fichiers.
- Un bouton sur chaque item de la liste, permettant de supprimer ou modifier le fichier (Ex. changer le titre).
- Un bouton pour tout supprimer.

Charge Estimée : 5j

Client Mobile

4.1 inscription

En tant que :	Je veux :
Directeur d'établissement	Créer un compte pour un professeur
Description :	
Les directeurs pourront créer des comptes pour que leurs professeurs puissent utiliser Dune avec leurs élèves.	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> Ajouter un professeur dans un établissement 	
Charge Estimée	3 jours

4.2 – Connection au compte

En tant que :	Je veux :
Professeur	Me connecter
Description :	
Les professeurs pourront se connecter à leur compte	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> L'API doit gérer la connexion en vérifiant le login et le mot de passe Le professeur accède ensuite à ses pages personnelles Technologies : React native Dialogue avec l'API REST 	
Charge Estimée :	5 jours

4.3 – Récupération de mot de passe

En tant que :	Je veux :
Professeur, Directeur	Récupérer mes identifiants
Description :	
Le professeur/directeur doit pouvoir récupérer ses identifiants en cas de perte	
Definition of Done :	

- Envoyer un email de changement de mot de passe
- Modifier le mot de passe via l'API
- Créer le front pour l'interface de changement de mot de passe
- Technologie : React Native
- Dialogue avec l'API REST

Charge Estimée :	5j
------------------	----

4.4 – Gestion des paramètres de l'utilisateur

En tant que :	Je veux :
---------------	-----------

Professeur	Modifier mes informations
------------	---------------------------

Description :

Les professeurs pourront modifier les informations de leur profil.

Definition of Done :

- L'API permet de modifier les données de l'utilisateur
- Créer le front de changement d'information
- Technologie : React Native
- Dialogue avec l'API REST

Charge Estimée :	3j
------------------	----

5.1 – Control à distance

En tant que :	Je veux :
---------------	-----------

Professeur	Me connecter sur la table
------------	---------------------------

Description :

Le professeur pourra se connecter à son compte sur la table en scannant un QRCode affiché sur celle-ci, depuis l'application mobile. Ce QRCode connectera automatiquement la table au compte connecté sur le mobile.

Definition of Done :

Charge Estimée :	
------------------	--

6.1 – Consultation de l'évolution des élèves

En tant que :	Je veux :
Professeur, Directeur	Consulter des informations
Description :	
L'équipe pédagogique aura accès à un trombinoscope de l'entièreté de ses élèves	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> • Sur la page profil élève, il y a un bouton « statistique » • En cliquant sur ce bouton, l'utilisateur accède à toutes les statistiques • Il y a la présence de graphiques en camembert (ex. pour les scores par matières), des diagrammes en bâton (ex. pour voir l'évolution globale des scores). • Il y a aussi la présence d'un bouton « Historique » • Ce bouton mène à une page qui recense les derniers jeux auxquels les élèves ont joué. 	
Charge Estimée :	7j

6.2 – Page Dashboard (Accueil)

En tant que :	Je veux :
Professeur, Directeur	Accéder à l'application
Description :	
L'utilisateur accède à une page d'accueil lorsqu'il se connecte sur l'application mobile.	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> • Le Dashboard est la page principale de l'application • L'utilisateur peut accéder au trombinoscope via un bouton placé sous le nombre total d'élèves concerné. • L'utilisateur peut accéder à la page de résultats ordonnés par classes via un bouton • L'utilisateur peut accéder à la page QR Code afin qu'il puisse se connecter à la table Dune. • L'utilisateur peut accéder à la page des demandes d'application via un bouton placé sous le nombre de demande en cours. 	
Charge Estimée :	3j

7.1 – Demander une application

En tant que :	Je veux :
Professeur	Télécharger des applications
Description :	
L'équipe pédagogique pourra consulter une liste de jeu/application disponible sur le store	

Definition of Done :

- Le professeur clique sur le bouton « Soumettre une demande » présent sur une application
- Une fois validé ou refusée par le directeur, le professeur reçoit une nouvelle notification lui indiquant si sa demande a été acceptée ou non.

Charge Estimée : 3j

7.2 – Traiter une demande d'application

En tant que : Directeur	Je veux : Contrôler les achats que font les professeurs
----------------------------	--

Description :
Le directeur de l'établissement reçoit un email et une notification lorsqu'un professeur soumet une demande d'achat d'application. Il a alors accès à une interface de gestion d'achats sur son espace personnel.

Definition of Done :

- Lorsqu'un ou plusieurs professeurs envoient une demande, le directeur reçoit une notification
- Il peut ensuite accéder à une page répertoriant différentes demandes d'application
- Depuis cette page, il décide de valider ou non les groupes de demande renvoyant ainsi une notification aux(x) professeur(s) ayant fait la demande

Charge Estimée : 3j

Client Table

8.1 – Connexion – Génération du QRCode

En tant que : Professeur	Je veux : Me connecter à mon compte Dune
-----------------------------	---

Description :
Les professeurs pourront se connecter à leur compte.

Definition of Done :

- Affichage d'un QRCode qui sera scanné par l'application mobile

Charge Estimée :	5j
------------------	----

8.2 – Connexion – Initialisation de la table

En tant que : Professeur	Je veux : Démarrer pour la première fois la table Dune
-----------------------------	--

Description :
L'utilisateur de Dune devra démarrer la table pour la première fois. Lors de cette action, la table demandera une clef d'activation. Une fois celle-ci rentrée, la table se verra attribuée un token qui l'identifiera.

Definition of Done :

- La table demande une clef de licence lors de sa première utilisation (uniquement)

Charge Estimée :	2j
------------------	----

9.1 – Tableau

En tant que : Professeur	Je veux : Utiliser la table comme support d'écriture
-----------------------------	---

Description :
Le professeur pourra utiliser la table comme un tableau blanc.

Definition of Done :

- Créer une zone où le professeur pourra écrire
- Palette de couleur
- Gomme

Charge Estimée :	5j
------------------	----

10.1 – Mode présentation

En tant que : Professeur	Je veux : Afficher des médias
-----------------------------	----------------------------------

Description :
Le professeur pourra afficher des médias comme des images, vidéos, diaporamas, etc

Definition of Done :

- Affichage d'images ou de vidéos

Charge Estimée :	3j
------------------	----

11.1 – Préparer une activité

En tant que : Professeur	Je veux : Lancer des applications sur la table
-----------------------------	---

Description :
Le professeur pourra lancer des applications sur la table pour laisser les élèves y participer

Definition of Done :

- Possibilité d'ajouter des élèves à la session
- Possibilité de sélectionner le mode exercice ou le mode entraînement
- Lancement du jeu

Charge Estimée : 2j

11.2 – Jouer l'activité

En tant que : Elève Je veux : Jouer l'activité

Description : Les élèves pourront jouer l'activité que le professeur a lancée sur la table

Definition of Done :

- Le jeu se lance
- Les enfants sont placés autour de la table
- Un tutoriel se lance, l'utilisateur peut l'ignorer avec un bouton
- Après le lancement du tutoriel, un chronomètre est lancé (en back)
- Les enfants se retrouvent devant une table avec plusieurs groupes d'éléments (légumes, fruits, ...)
- Les enfants doivent compter certains types d'aliments (ex. Dire le nombre de légumes rouges ou verts)
- Des boutons sont présents sur l'écran pour donner les réponses
- Les réponses sont immédiatement corrigées
- Le score final n'est pas affiché à la fin du jeu
- Les scores sont générés en back et envoyés à l'API

Charge Estimée : 5j

11.3 – Affichage des scores

En tant que :	Je veux :
Professeur, Élève	Voir les résultats à la fin du jeu
Description :	
Le professeur et les élèves pourront voir les scores/récompenses attribués à chaque fin de partie	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> Afficher un écran de fin de jeu Scores Animations ludiques 	
Charge Estimée :	2j

12.1 – Affichage des jeux

En tant que :	Je veux :
Professeur	Voir les jeux présents dans ma bibliothèque pour lancer une activité
Description :	
Le professeur pourra voir la liste de ses activités présentes dans la bibliothèque et pourra en lancer une depuis cette vue.	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> La librairie se charge selon les jeux présents sur la table (Déjà téléchargés) Un menu permet de télécharger les jeux disponibles pour l'école L'utilisateur peut rechercher un jeu par nom, développeur, éditeur, ... 	
Charge Estimée :	1/2j

12.2 – Téléchargement d'application

En tant que :	Je veux :
Professeur	Télécharger des applications sur ma table
Description :	
L'équipe pédagogique pourra consulter une liste de jeu/application disponible sur le store	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> Sur le menu des jeux disponibles, lorsque l'utilisateur clique sur un jeu, il a accès à une modal dans laquelle il peut lire une brève description de l'activité. Après avoir appuyé sur le bouton d'installation, l'application se télécharge et le jeu disparaît de la liste « Applications disponibles ». Un widget permet de constater que le téléchargement est en cours. Après son téléchargement, son installation s'effectue directement. 	

- Le téléchargement et l'installation des paquets se fait à travers des commandes npm.
- Après l'installation de l'activité, l'utilisateur peut accéder à son activité via le store.

Charge Estimée : 4j

13.1 – Paramètres généraux de la table

En tant que :	Je veux :
Professeur	Effectuer des réglages sur la table
Description :	
Le professeur pourra effectuer des réglages comme le son, la luminosité, ... sur la table	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> • Une page contenant les réglages de la Table (Son, luminosité, ...) 	
Charge Estimée :	1j

Backend

14.1 – Inscription

En tant que :	Je veux :
Application web / Mobile	Utiliser l'API pour créer un utilisateur
Description :	
Le développeur de l'application web/mobile pourra appeler l'API pour créer un compte utilisateur.	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier les données reçues • Enregistrement du compte dans la base de données • Envoyer un mail à l'utilisateur 	
Charge Estimée :	5j

14.2 – Connexion

En tant que :	Je veux :
Application web / Mobile	Utiliser l'API pour connecter un utilisateur
Description :	
Le développeur de l'application web/mobile pourra appeler l'API pour connecter un utilisateur à son compte.	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> • Comparer les données reçues • Renvoyer l'authentification selon le résultat 	

Charge Estimée :	5j
------------------	----

14.3 – Récupération des identifiants

En tant que :	Je veux :
Application web / Mobile	Utiliser l'API pour récupérer les identifiants d'un utilisateur

Description :
Le développeur de l'application web/mobile pourra appeler l'API pour récupérer les identifiants d'un utilisateur

Definition of Done :

- **Modification du mot de passe**
- **Envoyer un mail avec le mot de passe**

Charge Estimée :	5j
------------------	----

14.4 – Gestion des informations utilisateurs

En tant que :	Je veux :
Application web / Mobile	Utiliser l'API pour récupérer/modifier les informations d'un utilisateur

Description :
Le développeur de l'application web/mobile pourra appeler l'API pour récupérer/modifier les informations de l'utilisateur

Definition of Done :

- **Comparaisons entre données enregistrées et données reçues**
- **Ajouter l'écart de données**

Charge Estimée :	5j
------------------	----

15.1 – Obtention d'application

En tant que :	Je veux :
Application web	Utiliser l'API pour faire une demande d'achat d'application

Description :
Le développeur de l'application web/mobile pourra appeler l'API pour faire une demande d'achat d'application

Definition of Done :

- **Réception des informations du jeu/professeur/école**
- **Ajout dans la base de données**

Charge Estimée :	3j
------------------	----

15.2 – Control des achats d'application

En tant que :	Je veux :
Application web	Utiliser l'API pour accepter ou refuser une demande d'achat d'application
Description :	
Le développeur de l'application web pourra appeler l'API pour accepter ou refuser une demande d'achat d'application	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> • Envoie les informations sur les jeux demandés par les professeurs • Gestion des jeux achetés selon l'autorisation ou non d'un directeur 	
Charge Estimée :	5j

15.3 – Mise à jour/Installation d'application

En tant que :	Je veux :
Application web	Utiliser l'API pour lancer la mise à jour/installation d'une application
Description :	
Le développeur de l'application web pourra appeler l'API pour lancer la mise à jour/installation d'une application présente dans la bibliothèque de l'utilisateur	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> • Création d'une route permettant l'envoi à la table d'une liste d'applications installables et/ou qui disposent d'une mise à jour. • Création d'une route permettant à la table de sélectionner des applications que l'utilisateur veut installer/mettre à jour. • Modification de la base de données pour y enregistrer les jeux disponibles au téléchargement. 	
Charge Estimée :	6j

16.1 – Création de profil élève

En tant que :	Je veux :
Application web/Mobile	Envoyer l'ajout d'un élève à l'API
Description :	
L'API reçoit la demande de création de compte élèves, traite les informations et crée le compte.	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none"> • Ajouter un élève dans la base de données 	
Charge Estimée :	2j

16.2 – Récupérer les statistiques des élèves

En tant que :	Je veux :
Application web/Mobile	Récupérer les statistiques des élèves
Description :	

L'API reçoit une demande de statistique, vérifie l'utilisateur et renvoie les statistiques demandées.

Definition of Done :

- Route de récupération des résultats d'une partie des étudiants (score/100 par étudiant).
- Modification de la base de données pour enregistrer les statistiques des étudiants pour pouvoir les grader.
- Route permettant l'envoi des statistiques et notations des étudiants
- Route de modification de notation pour un étudiant.
- Route de récupération d'un « classement de classe » pour les notations des étudiants.

Charge Estimée : 7j

21.1 – Maintenabilité de l'API

En tant que : Développeur Je veux : Que l'API que j'utilise soit stable

Description : L'API doit être parfaitement stable et passer par des phases de vérification complètes afin qu'elle soit parfaitement utilisable.

Definition of Done :

- Vérifier toutes les routes
- Corrections de bugs
- Amélioration de la sécurité

Charge Estimée : 5j

21.2 – Gestion connexion / échange de données avec la table

En tant que : Développeur Je veux : Echanger des données entre la table et l'API

Description : L'API et la table communiquent pour échanger des données

Definition of Done :

- Création de token spécifique pour la table, et le renvoyer à la connexion d'un professeur.
- Permettre à une table d'utiliser les routes utilisateurs via le nouveau token.

- Route de récupération des jeux présents ou non sur la table (Logiteque).
- Refaire les routes déjà présente dans l'API pour la table (Utilisation du nouveau token).
- Route de création de licence
- Route de test de validité de licence.
- Route d'utilisation de licence.

Charge Estimée :	6j
------------------	----

23.1 – Gestion de préparation de cours

En tant que : Développeur	Je veux : Ajouter, supprimer, modifier, consulter des cours à montrer aux élèves.
------------------------------	--

Description :
L'API permet au développeur de mettre en place une interface de gestion de cours

Definition of Done :

- Création de nouvelles tables en base de données.
- Création d'une route d'upload de fichier sur le serveur.
- Création de deux dossiers sur le serveur : Partage / Professeur.
- Création d'une route pour consulter les cours présents sur le serveur.
- Création d'une route permettant de modifier les cours présents sur le serveur.
- Création d'une route permettant de supprimer les cours présents sur le serveur.
- Création d'une route permettant d'ajouter un cours sur le serveur.

Charge Estimée :	5j
------------------	----

Support de présentation produit

17.1 – Présentation du projet

En tant que : Client potentiel/investisseur	Je veux : Me documenter sur le projet Dune
--	---

Description :
Le visiteur a un accès à une présentation complète de Dune

Definition of Done :

- Architecture de la page

Charge Estimée :	1 jour
------------------	--------

18.1 – Présentation de l'équipe

En tant que : Client potentiel/investisseur	Je veux : Connaître les créateurs de Dune
--	--

Description :			
Le visiteur a un accès à une présentation de l'équipe Dune.			
Definition of Done :			
<ul style="list-style-type: none">• Architecture de la page			
Charge Estimée :			1 jour

19.1 – Présentation des objectifs

En tant que :		Je veux :	
Client potentiel/investisseur		Me documenter sur les objectifs de Dune	
Description :			
Le visiteur a un accès à une présentation complète des objectifs de Dune			
Definition of Done :			
<ul style="list-style-type: none">• Architecture de la page			
Charge Estimée :		1 jour	

20.1 – Contacter l'équipe Dune

En tant que :	Je veux :
Client potentiel/investisseur	Contacter les créateurs de Dune
Description :	
Le visiteur a accès à un formulaire de contacte pour échanger avec l'équipe Dune pour se renseigner sur le projet si celui-ci l'intéresse	
Definition of Done :	
<ul style="list-style-type: none">• Architecture de la page• Envoyer un email via le formulaire de contacte. Celui-ci envoie un email à l'équipe Dune directement sur une adresse mail pré-rentrée dans la configuration WordPress.	
Charge Estimée :	1 jour

Rapport d'avancement

05/04/2018 — Rapport d'avancement pour le Kick Off du premier sprint Lors de la Forward.

Voici notre rapport du premier sprint. La réalisation de notre prototype était basée sur les objectifs de la Forward : Avoir un rendu autant visuel que fonctionnel. Deux groupes étaient donc à l'œuvre dans notre projet.

Il y avait l'équipe de l'application mobile ainsi que celle du logiciel. Nous sommes donc restés sur les directives techniques que nous avons imaginées au début. Concernant le côté développement mobile, Maxence et Elodie se sont occupés des pages profil/statistiques de l'élève et trombinoscope. Pierre s'est occupé de la navigation de l'application et Thomas de toutes les pages de jeux.

Concernant le côté table, nous sommes donc partis sur la technologie QT. Martin s'est occupé du menu de la table ainsi que de la Logithèque.

Artem a fait un jeu d'exemple et Florian a s'est occupé du mode tableau. Romain s'est occupé de l'architecture du logiciel.

Enfin, Victor a tenté une connexion Bluetooth mais nous avons rencontré des problèmes et nous n'avons donc pas pu l'implémenter.

Concernant la construction matérielle de la table, tout le monde a participé a la confection de celle-ci.

Fasses à ces réalisations nous nous sommes rendu compte que nous devrions revoir peut-être certaines technologies utilisées et nous allons y réfléchir, notamment au niveau du Bluetooth et de l'interface de la table avec QT.

En conclusion nous avons tous fait à part égale notre charge de travail concernant ce prototype, même-si certaines fonctionnalités n'ont pas pu être utilisées, tout le monde a travaillé.

05/05/2018 — Rapport d'avancement pour le Follow-up du premier sprint.

Après concertation du groupe, il a été décidé de refondre le logiciel, en passant du framework c++ « Qt » vers du « React Js », jugé plus léger et plus adapté aux applications que nous destinons à la table.

Un jeu démo a dû être réalisé par Victor.

La refonte de l'interface a été confiée à Florian et Artem.

Elodie a commencé la réalisation de maquettes du site.

Des difficultés d'organisation du travail ont été rencontrées étant donné les plannings incompatibles dans le groupe.

Thomas et Maxence ont commencé à implémenter la gestion des bases de données et e l'authentification sur l'appli.

Romain a été chargé de la gestion des interactions entre le téléphone et la table.

02/06/2018 — Rapport d'avancement pour le Delivery du premier sprint.

Un jeu démo a été livré par Victor.

La refonte de l'interface a été confiée à Florian et Artem.

Artem a implémenté la lecture de médias sur la table.

Elodie a réalisé les maquettes du site et la connexion au serveur.

Thomas et Maxence ont implémenté le système d'authentification à la table à l'aide d'un qrcode, et le système d'authentification sur le site.

Romain a initialisé une API de collecte de données pour le serveur.

Le système de navigation a été implémenté en Back-end par Florian et en Front-end par Martin

09/07/2018 - Rapport d'avancement pour le Kick Off du premier sprint

Pour ce Sprint :

- Elodie prendra en charge l'authentification et la modification des informations concernant les utilisateurs sur l'application Web
- Martin réalisera les visuels du client de la table (connexion, mode présentation, mode activité, espace professeur, réglages)
- Thomas se chargera de l'authentification depuis le client smartphone
- Romain implémentera l'authentification et les requêtes (get, post, edit) sur le serveur
- Maxence travaillera sur les visuels du client smartphone pour la connexion, le lancement des sessions et la synchronisation avec le store.
- Artem s'occupera de la fonctionnalité de lecture de médias sur la table, ainsi que de la navigation sur la table

- Victor développera une application pédagogique pour la table, en ReactJS.

31/08/2018 - Rapport d'avancement pour le Follow-Up du 05/09/2018

-Pas d'avancement – retard

30/09/2018 - Rapport d'avancement pour le Delivery du deuxième Sprint

Pour ce Delivery :

- Elodie : Features (1.1, 1.2, 1.3) + Interface choix de type de compte avant la connexion
- Romain : a étudié les possibilités serveur pour supporter Dune. Installation de 4 ftp pour 4 hébergements (API, WEBAPP, WORDPRESS, APPTable). Chaque app est sur un port donné. Ce sont des serveurs de dev. Serveurs de prod en préparation + authentification API en cours.
- Artem : Page de connexion correspondant au design de la table. Affichage du QRCode pour se connecter.
- Martin : En collaboration avec Artem (Même tâche)
- Maxence : Confection du site vitrine Wordpress. Features (16.1, 17.1, 18.1, 19.1)
- Thomas : Front de connexion au compte (Application mobile), Interface de récupération de mot de passe (Application mobile), Interface de modification des informations du compte du professeur (Application mobile). Features (7.1, 7.2, 7.3)
- Victor : Jeu de mathématiques

02/11/2018 - Rapport d'avancement pour le Kick-Off du troisième sprint

Pour ce Kick-Off :

Du retard a été rattrapé sur toutes les sections. En effets, la connexion est désormais possible avec l'API. Donc, Les applications Web et Mobiles possèdent une fonctionnalité connexion et déconnexion. Sur ces plateformes, nous pouvons également ajouter des professeurs à la base de données. Nous pouvons également récupérer un mot de passe si celui-ci est perdu. De plus, il est possible de modifier les informations du compte. Sur le côté API, il y a donc la routes d'authentification qui a été faites. Il y a

également différentes routes comme vous le verrai plus en détail ci-dessous. L'API est munie d'un système sécurisé pour toutes les requêtes (token).

La table génère un QR Code comportant un token. Elle a également un nouveau menu et une page de paramètres.

L'application mobile peut désormais scanner ce QR Code et transférer son contenu à l'API.

Un début de format de début de jeu/fin de jeu a été mis en place.

- Elodie a mis en place le back-end de l'application web (Connexion à l'API) avec l'utilisation de Redux-Saga. Elle a fait la connexion et déconnexion sur l'application Web. L'ajout de professeur, la modification du profil. Elle a également effectué la gestion de permission des routes (Drawer non accessible en hors connexion, redirection vers la page de connexion lors de l'expiration de la session/(Token), redirection 404, redirection lors du succès de la connexion, ...).
- Romain a terminé les routes suivantes de l'API :
 - Connexion -> Il renvoie désormais toutes les informations nécessaires pour le succès d'une tentative de connexion, ainsi que les différentes erreurs.
 - Ajout de professeur -> Il traite les données afin d'ajouter un professeur à la base de données. Il renvoie un succès ou une erreur avec son type (401, 501, ...). Il envoie ensuite un email à l'adresse email renseigné par l'utilisateur qui a ajouté ce professeur avec son mot de passe.
 - Ajout d'un élève
 - Modification de mot de passe -> Il génère un nouveau mot de passe et envoie celui-ci à l'utilisateur par mail.
 - Modification des informations du profile de l'utilisateur.
 - Anticipation des routes pour la gestion des jeux sur le store, ainsi que celles de l'installation de la table.

Les requêtes sont toutes sécurisées. En effet, lors de l'authentification, un token est envoyé à l'utilisateur. Ce token doit être réutilisé pour toute requête à l'API.

- Thomas et Maxence ont mis en place le back-end de l'application mobile (Connexion à l'API). Ils ont fait la connexion de l'utilisateur, la modification de données du profil de l'utilisateur, la récupération du mot de passe. Ils ont également fait la lecture du QR Code afin de récupérer le token de la table pour le renvoyer à l'API, afin d'effectuer la connexion de la table au

compte de l'utilisateur connecté sur l'application mobile.

- Artem et Martin ont refait le menu de la table. Ils ont généré un QR Code avec en son sein le token qui leur est renvoyé par l'API. Ils ont également fait une page pour les réglages de la table.
- Victor a mis en place deux « animations » différentes : Celle du début d'un jeu (Ajout des élèves qui participeront à l'activité, ...), puis celle de la fin du jeu (Score, animations, ...)

02/12/2018 - Rapport d'avancement pour le FollowUp du 04/12/2018

Pour ce Kick-off :

- Partie mobile :
 - Maxence a migré son environnement de développement sur Expo. Il a aussi ajouté la fonctionnalité d'ajout de professeur
 - Thomas a fait un début de trombinoscope, en affichant les élèves d'un établissement. Chaque élève est cliquable et renvoie sur la page de son profil où ses informations sont récupérées et affichées. Il a migré l'application sur Expo pour permettre les tests sur IOS. Les champs sur la page édition des informations du profil ont été ajoutés. Enfin, le menu déroulant a été redessiné (Couleurs, logo + bouton de menu).
- Partie table :
 - Artem a transformé le site de la table en application Electron exécutable. Il va donc pouvoir contrôler les jeux téléchargés plus facilement, ainsi que communiquer plus proprement avec l'API.
 - Martin a implémenté un message de confirmation de connexion à la table à chaque fois qu'un professeur se connecte.
 - Victor a implémenté les fenêtres de lancement et de fin de jeu sur la table.
- Sur l'application Web :
 - Elodie a amélioré le système de modification de photo de profil, ainsi que commencé le front du Store avec trois onglets différents.
- Sur l'API
 - Romain a effectué des corrections sur différentes routes pour éviter le crash de l'API. Il a mis en place l'environnement Dev et

Prod. Enfin, il a fait le système d'upload d'image sur le serveur via l'API.

Pour ce FollowUp, nous estimons notre avancement global à environ 30% par rapport aux objectifs de notre sprint.

07/01/2019 - Rapport d'avancement pour le Delivery du 09/01/2019

Pour ce Delivery, nous avons fait des modifications dans le PLD (Sur le SVN sous la forme de V20.

Partie Mobile :

- Thomas a mis en place un trombinoscope affichant tous les élèves concernés par l'utilisateur actuel. Il possède deux filtres, un par classe, l'autre par recherche textuelle du nom et prénom. Chaque cellule mène à la page profil de l'étudiant ciblé regroupant diverses informations sur lui. L'utilisateur peut modifier ses informations. Il a aussi mis en place un système de vérification de token utilisateur à chaque lancement de l'application afin de vérifier si sa session n'est pas expirée. Si oui, il est redirigé vers l'écran de connexion, sinon il est redirigé sur la page Dashboard.
- Maxence a fait les vues pour les pages store de l'application mobile. Il liste également des applications actuellement disponibles sur le store, et celle que l'école possède déjà.

Partie Web :

- Elodie a fait l'upload des images sur les profils des élèves, création de profil élève, modification d'Email/Mot de passe, les filtres de recherche sur le trombinoscope, le système de demande d'application + de notification au directeur/professeur quant au statut de cette demande, les jeux disponibles sur le store ainsi que les jeux que possède déjà l'école.

Partie Table :

- Artem a fait l'initialisation de la table dès la première utilisation, ainsi que la stabilisation du fonctionnement de la table.
- Martin a refait le responsive des apps tableau et médias, il a fait la déconnexion de la session ainsi que le début des vues de la bibliothèque.
- Victor a installé un jeu sur la table, il a fait le système d'enchaînement de jeu (Choix des élèves + lancement du jeu + affichage des scores, animation de fin). Cependant nous estimons que le jeu n'est pas assez intuitif alors nous le laissons en cours car nous allons réfléchir et confectionner un autre jeu lors de l'inter sprint.

Partie API :

- Romain a fait le système de store : Listage des applications disponibles sur le store, listage des applications disponibles dans la bibliothèque de l'école, système de demande d'application, système de notification des professeurs/directeurs quant au statut des applications demandées/acceptées/refusées. Il a fait la modification des Emails/Mots de

pas, la stabilisation de l'API et il a également refait la documentation de l'API ce qui n'était pas dans les dods.

07/02/2019 - Rapport d'avancement pour le kickOff du 07/02/2019

Pour ce Kick-Off, nous avons rattrapé quelques retards et fait des modifications :

Partie mobile :

Maxence :

- Refonte du front du store, front des notifs, mise à jour des routes, intégration de l'ajout directeur dur la branche.

Thomas :

- Mise à jour de toutes les routes, Possibilité de modifier le mot de passe, possibilité de modifier l'email, refonte du design de la page Utilisateur et profil étudiant.

Site Web :

- Passage en production, ajout d'une fonctionnalité aux notifications, modification globales, correction de bugs, modification d'UX, ...

Table :

Martin :

- Refonte de la page média

Artem :

- Vérification des requêtes de la table, requêtes de la page bibliothèque

Victor :

- Mise à jour de la librairie
- Ajout d'une interface utilisateur pour récupérer les jeux achetés dans la librairie de la table

API :

- Ajout du log sur l'API et visualisation des logs sur le serveur

- Changement des routes POST en PUT
- Utilisation du token pour récupérer les informations de l'utilisateur
- Modification des notifs (Envoie mail + nouvelles route notifs popup)
- Envoie du mail au changement d'Email et changement de mot de passe
- Changement de mot de passe, 8 caractères minimum