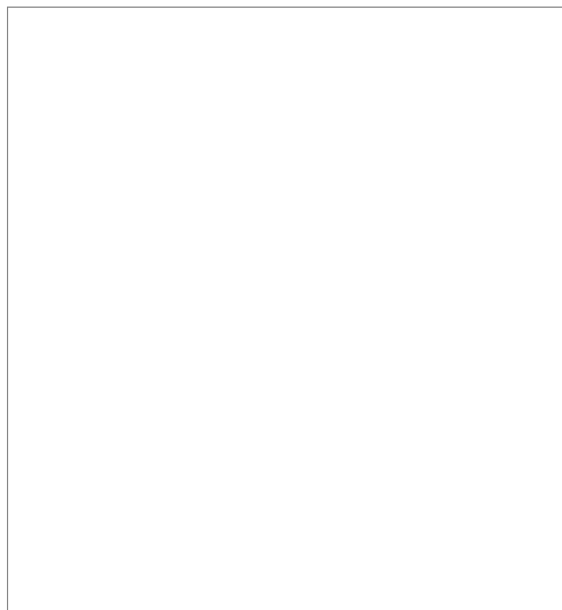




Cahier des charges
Projet création d'un générateur de Site Sportif



Sommaire

Introduction

I-Répartition des tâches

- a) Programmation du générateur
- b) Interface Administration du Site
- c) Interface utilisateur du Site
- d) Responsable

II-Détails des tâches à effectuées

- a) Les Attentes
 - i) générateur*
 - ii) Administration*
 - iii) Interface*
- b) Les améliorations possibles

III-Dépôt et convention

- a) Git et Github
- b) Convention des appellation de variables
- c) Délai

IV-Bilan

Introduction

Nous avons obtenu de la part d'un client un projet intéressant. Celui ci va nous obliger à mettre en œuvre la plupart de nos connaissances pour arriver a un résultat plus qu'honorable.

L'objectif de ce projet est de créer une application web permettant au personnes qui le souhaitent de créer leur site web sportif sans écrire la moindre ligne de code.

Pour mettre en œuvre ce projet nous avons une équipe de huit développeur. Nous utiliseront les outils de versionnage pour que notre programme soit le plus propre possible.

Des délais seront fixé pour que le projet avance et soit finis le plus rapidement et le plus simplement possible. Des réunions seront fixé chaque semaine pour permettre de discuter des problème, des résolutions à mettre en place. A l'issu de chaque réunion un récapitulatif sera envoyer a chacun des développeur pour plus de clarté.

Pour finir je souhaiterai que chaque fonction soit accompagné de son test unitaire.

I-Répartition des tâches

Le travail effectué est découpé en trois parties que nous avons définies lors de notre première réunion.

a) Programmation du générateur

Cette tâche consiste en la création du logiciel au niveau de ce qui ne se voit pas. Elle sera la gestion de la base de données, la gestion des formulaires... Cette tâche englobera du PHP, du HTML5, CSS3 mais aussi du SQL pour implémenter la base de données du site.

Les développeurs chargés de la programmation en PHP, HTML et CSS sont Guillaume Gas et Yohan Garnier.
Le développeur chargé du SQL est Cyprien Degeorge.

b) Interface Administration du Site

Cette interface est celle que l'utilisateur ayant créé le site pourra consulter pour modifier les informations présentes sur son site. Dans la tâche qui a été assignée, les développeurs devront uniquement s'occuper de la présentation de l'interface sans trop se préoccuper du code PHP qui leur sera fourni par la première équipe.

Les deux développeurs sont Nicolas Gaurin et Thomas Buchet.

c) Interface Utilisateur du Site

Cette tâche ressemble beaucoup à celle décrite précédemment. Elle consiste en la création d'un code HTML et CSS de base (théoriquement modifiable par l'administrateur du site). L'interface ainsi créée sera utilisée par toute personne qui consultera le site généré par notre application.

Les deux développeurs assignés à cette tâche sont César Récoché et Guillaume Dos Santos.

d) Responsable

Une quatrième et dernière tâche a été définie. Elle consiste en la rédaction du cahier des charges, la communication entre les équipes. Le développeur en charge de cette tâche devra avoir une vision d'ensemble du projet pour pouvoir répondre aux différentes questions des équipes. Il devra aussi gérer le dépôt de versionnage.

Le développeur est Émile Cadorel

II-Détails des Tâches à effectuées

//a faire

III-Dépôt et convention

a) Git et Github

Comme vous avez pu le constater nous avons crée un dépôt sur site de versionnage Github. Celui ci nous donne la possibilité de versionner notre projet tout en ordonnant les tâches. Le système de versionnage utiliser par ce site est git, j'invite donc les personnes qui ne connaisse pas ce système à lire de la documentation pour pouvoir l'utiliser sans faire de fausse manipulation et détruire le dépôt de l'équipe.

Le dépôt devra contenir un dossier trunk qui sera lui même découper en plusieurs dossier (les sources, les scripts...).

Toute les tentative non-essentiel au projet ou pas forcément sécurisé se feront uniquement dans le dossier test qui sera placer lui aussi à la racine.

b) Convention des appellations de variable

i) le php

Les indentations doivent permettre un lisibilité du code correct, pas de retour a la ligne avant un {, les } doivent être sur une ligne seul.

```
Exemple : if(machin){  
            echo bidule ;  
        }
```

Les conditions qui n'engendre qu'une seule ligne de code doivent tout de même avoir des {};

Les noms de classe ne doivent contenir que des caractères alphanumérique(pas de _). Les fonction, les méthodes et les variable doivent respecter les même normes. La seul exception a cette règle sont les variables de classe qui doivent toute commence par un m_ (abréviation de my).

Les constantes commence par un _ et un _ sépare chacun des mot de cette constante. Elle doivent être entièrement en majuscule. exemple: _URL_SITE.

Il est interdit de mettre de commentaire de séparation entre les morceaux de code

Exemple :

```
////////////////////START
```

Ceci ne doit surtout pas apparaître.

ii) le html et le css

le html doit avoir des balises écrites en majuscule pour pouvoir bien les distinguer du reste du code.

Attention: l'utilisation de code css à l'intérieur de fichier html est à proscrire.

Le code css devra respecter les mêmes normes d'appellation que le php, ainsi que les mêmes normes d'accolade.

iii) Le SQL

Les noms de tables SQL (même si la casse n'est pas comptabilisée) doivent être uniquement en majuscule. Les attributs doivent commencer par une majuscule et avoir une majuscule à chaque nouveau mot commencé. Exemple : NumEtudiant.

Bilan : Chaque personne qui ne respecte pas les normes aura une étoile à chaque norme violée.

3) Les Délais

Comme Github nous le permet nous allons utiliser le système de milestone et de issues. Un milestone est une étape à longue durée qui comporte plusieurs issues. On peut lui donner une date limite. Les issues quand à elle sont des devoirs que chaque développeur à qui sont assignées ces issues devront remplir. Une fois une issue terminée le milestone associé va progresser en pourcentage.