

**Projet Applications Web****DodleMe !**

On souhaite mettre en œuvre une application web gérant les disponibilités d'un groupe de personnes pour fixer des événements (style « doodle® »).

**Version 1**

Le système fonctionne sur la base d'événements qui sont constitués d'une description et d'une liste de créneaux (date et heure).

- a) Chaque utilisateur doit pouvoir créer un événement et proposer des créneaux.
- b) Lors de la connexion à l'application, la liste totale des événements doit apparaître. Un utilisateur lambda doit pouvoir fournir une réponse à l'événement de son choix. Une réponse pourra être considérée comme l'association d'un créneau d'un événement avec un utilisateur et une disponibilité (oui/non). Ces réponses seront publiques.

**Version 2**

- a) Dans cette étape, on souhaite ajouter la notion de profil utilisateur au système. On définira un profil comme un objet associant un nom d'utilisateur, un nom, un prénom (à minima).
- b) Un utilisateur pourra dès lors se « connecter » à l'application (la saisie du compte utilisateur sera suffisante). L'authentification n'est pas comprise dans cette version. A partir de son profil, un utilisateur doit pouvoir accéder à la liste des événements qu'il a créé et à la liste des événements auxquels il a participé (ie: donné une réponse).

**Version 3**

Dans cette version :

- a) Un utilisateur ayant créé un événement pourra le clôturer et ainsi fixer une date (créneau) finale. Ce choix sera automatiquement proposé par l'application et se fera en fonction du plus grand nombre de participant ayant positivement répondu à un créneau.
- b) Les utilisateurs ayant répondu à un événement clôturé seront « notifiés » par un message lors de leur prochaine connexion à l'application.

**Version 4**

**Dans cette version, nous vous laissons choisir la fonctionnalité à ajouter :**

- a) Géolocalisation de utilisateurs et proposition d'un lieu pour la tenue de l'événement ;
- b) Notification « Temps-Réel » des clôtures d'événements via des WebSockets.
- c) Gestion des authentifications
- d) Internationalisation de l'application (via les modules Angular idioines).

**Organisation du projet et travail attendu**

La réalisation du projet comporte deux parties :

**Partie I : Conception de l'application**

Concevez et rédigez l'application permettant de répondre aux spécifications précédemment énoncées. Constituez un dossier qui comportera les diagrammes UML adéquats exprimant le résultat de l'analyse de cette application.

**Partie II : Développement d'une maquette de l'application**

Une maquette de la solution envisagée doit être développée. Celle-ci devra donner une image fidèle de la solution réelle ensuite déployée.

## Évaluation

Le projet donnera lieu à une soutenance. A cette échéance, chaque **trinôme** devra présenter son projet et faire une démonstration. Ce même jour, vous devez rendre le rapport et votre code sous chamilo. Votre projet sera évalué en fonction des choix techniques que vous effectuerez, de la qualité technique du code produit, de la qualité de la documentation, de son respect du sujet, du respect de l'échéance, de l'ergonomie de votre application et de son allure générale.

Tout retard dans la fourniture des livrables sera sanctionné dans l'évaluation.

Consignes diverses :

- Les fonctionnalités supplémentaires que vous mettrez en œuvre seront aussi comptabilisées à la condition que tous les éléments du projet aient été correctement traités au préalable ET sont soumises à l'accord préalable de l'équipe enseignante.

- **RAPPEL DES ÉCHEANCES :**  
- **Date de l'évaluation : 27/03/2017 FI et 29/05/2017 FA**