

Masters 1 & 2 - Web Mobile - PWA

Projet fil rouge - Etape 1

Par Julien SOSTHENE - 2020

Sommaire

1. But de l'étape
2. Travail à fournir
3. Conseils pour la réalisation

1. But de l'étape

Il s'agit de concevoir l'application avant de se lancer dans la production, d'identifier les verrous techniques et de déterminer la répartition des tâches.

Il s'agira de finir cette conception sur le premier jour du module, voire les deux premiers jours.

2. Travail à fournir

Il faudra fournir un document PDF/Une archive Zip comprenant:

- La liste des vues nécessaires et leurs liens de navigation (diagramme)
- Les wireframes y correspondant ou une maquette interactive (ex: Adobe XD)
- Une liste des verrous techniques et technologiques identifiés et des solutions envisagées
- Un résumé de la répartition prévisionnelle des tâches dans l'équipe pour la partie front-end
- Une réflexion sur les outils techniques à employer

3. Conseils pour la réalisation

- Imaginez votre parcours dans l'application pour dresser la liste des vues et le diagramme en découlant
- Pensez que l'état d'une partie sera partagé à travers un serveur, il faut commencer à imaginer quelle forme ça pourra prendre et les données associées à l'état d'une partie!
- Pensez qu'on peut simultanément participer à plusieurs parties!

- En concevant votre application, pensez que sa mise en place se fera en deux étapes, et concevez des interfaces qui s'adapteront aux deux dès le début:
 - i. L'état de la partie est local et un seul utilisateur joue le rôle de tous les joueurs successivement (les données sont stockées localement)
 - ii. L'état de la partie est en ligne et synchronisé par une requête de l'application au serveur. Un joueur doit attendre son tour, lequel est déclenché par le serveur.