

Dossier de projet : (SAÉ 3)

Table des matières

Partie I : CADRAGE DU PROJET	2
A. Objectif du projet :	2
B. Analyse du contexte avec analyse de l'existant :	2
C. Modèle de contexte :	3
A. Mise en avant des contraintes et des risques :	5
B. Gestion des risques :	5
C. Définition du projet (produit) :	5
Partie II : EXPRESSION DU BESOIN	6
A. Identification des processus métiers :	6
B. Modèle de conception :	7
C. Identification et hiérarchisation des besoins fonctionnels :	7
D. Identification des besoins non fonctionnels :	8
Critères qualité logicielle retenus	8
Critères ergonomiques	9
Analyse d'accessibilité	11
Partie III : RÉALISATION	11
Choix de réalisation :	12
Environnement technique :	12
Organisation du projet :	13
Critères de développement	13
Planification du projet : (GanttProject)	13
Organisation de l'équipe projet	14
Prochainement :	14

Partie I : CADRAGE DU PROJET

A. Objectif du projet :

L'objectif principal de ce projet va être de répondre au besoin d'achat des fans d'accessoires de films et séries avec un système d'enchères anglaises. Plus concrètement, notre site web permettra à des entreprises cinématographiques de lister des accessoires utilisés dans des films ou séries, qui pourront ensuite être mis aux enchères et celui qui a la plus grande mise récupère le lot.

B. Analyse du contexte avec analyse de l'existant :



Frédéric Freney

Photographe

✉ frederic.freney@outlook.com ☎ +33 6 72 82 16 43 📍 Paris, France 🇫🇷 Français 📅 03/06/1983

Profil

Frédéric est un photographe de 39 ans travaillant dans la région parisienne. Il est marié et a 2 enfants, un de 7 ans et l'autre de 9 ans. Il a l'habitude de regarder des films cultes pendant le week-end avec sa famille ou ses amis, que ce soit Titanic, Harry Potter ou encore Mad Max.

Ces petites pauses dans son temps libre lui ont permis de développer une passion pour ces différentes oeuvres cinématographiques.

Personnalité

- Extravertie
- Créatif
- Rigoureux

Besoins

« J'aimerais pouvoir acheter des accessoires de films que j'aime particulièrement comme le choixpeau magique de Harry Potter avec laquelle je pourrais faire rêver mes enfants. »

Frustration

« Je suis obligé de chercher sur beaucoup de sites pour trouver ce qu'il me faut, sachant que je préfère acheter des accessoires faits en collaboration avec les entreprise cinématographiques pour rémunérer ceux qui ont réellement participés aux films que j'adore.

À cause de mon travail et de mes occupations personnels je n'ai pas le temps de chercher sur de nombreux sites. »

Passions

- Passer du temps avec sa famille et ses amis
- Regarder des films/séries
- Voyager

Niveau en informatique

Ordinateur ● ● ● ● ● Téléphone ● ● ● ● ●



Sarah Essentiel

Caissière

✉ sarah.essentiel@gmail.com

☎ +33 6 82 73 91 64

📍 Marseille, France

🇫🇷 Française

📅 07/01/1963

Profil

Sarah est une retraitée de 64 ans qui aime les films. Elle a développé une passion pour le cinéma au fil des ans. Sarah passe son temps libre à regarder des films classiques et contemporains, et elle possède même une collection de ses films préférés sur DVD.

Elle est également membre d'un ciné-club local où elle discute de différents films avec les autres membres.

Personnalité

- Amicale
- Extrovertie
- Généreuse

Besoins

« J'aimerais pouvoir acheter des accessoires de films pour les montrer à mes amis du ciné-club et avoir une petite collection des objets de mes films préférés. »

Frustration

« Je ne suis pas familière avec les achats en ligne, je perds donc en général beaucoup de temps pour acheter les objets qui m'intéressent. »

« J'ai des problèmes de vue dus à mon âge, il faut donc que les éléments du site soient bien lisibles. »

Passions

- Regarder des films
- Marcher et passer du temps avec ses petits enfants
- Partager sa passion pour les films

Niveau en informatique

Ordinateur



Téléphone



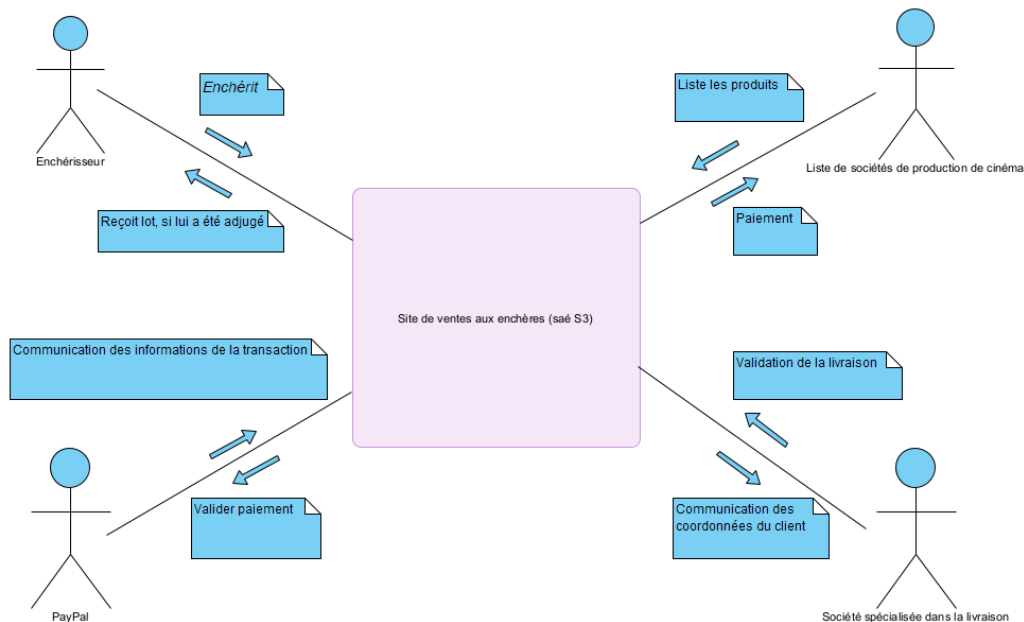
(3^{ème} Persona inclus en annexe)

C. Modèle de contexte :

Ce modèle nous montre les interactions qui se feront entre les différents utilisateurs de notre site. Dans un premier temps nous avons les sociétés de production d'accessoires qui liste leurs produits.

Puis l'enchérisseur enchérit ou surenchérit sur le produit qu'il désire, pour donner suite à son enchérissement l'utilisateur paie et PayPal s'occupe de la communication des informations

de la transaction mais aussi pour la validation du paiement, une fois cette étape achevée, l'entreprise reçoit son paiement et les sociétés de livraison entrent en action pour livrer le produit à l'utilisateur gagnant de l'enchère.



Quand on recherche des exemples de sites d'enchères qui sont spécialisés dans les répliques d'accessoires, on trouve peu de résultats, mais le site CATAWIKI se démarque.

Catawiki est une plateforme d'enchères en ligne pour l'achat et la vente d'objets spéciaux et d'objets de collection, elle a été fondée en 2008 en tant que communauté en ligne pour les collectionneurs, dans une variété de catégories, dont les répliques d'accessoires de films et séries.

Cependant, nous pensons que leurs frais sont très élevés et abusifs (9% pour l'acheteur et 12,5% pour le vendeur), ce qui peut dissuader les enchérisseurs.

L'avantage qu'à CATAWIKI est son ancienneté, ce qui leur permet d'avoir beaucoup de contenu et de clients, ainsi que l'accessibilité de leur application disponible sur le web et mobile.

Ou sinon on peut aussi trouver un site de ventes d'accessoires de films et de séries, qui n'est pas spécialisé dans les enchères qui est nommé "europosters".

Europosters a été créé en 1999, le site propose des multitudes d'articles. On trouve des tasses, des t-shirts, des figurines à collectionner, des répliques ...

Cependant, leur service n'est pas réactif, les utilisateurs se plaignent de poster non reçues et d'une absence de réponse du service client, néanmoins quand ils prennent connaissance du problème, généralement cela fini positivement.

Selon nous, leur atout est de proposer un large catalogue de produits tout en étant ciblé sur "les jeunes". Ce qu'on peut en conclure c'est que nos concurrents se démarquent

essentiellement par deux choses : la portabilité et la diversité. En revanche ils ne proposent pas d'enchères ce qui limite leur utilisateur à un prix fixe, ne profitant ainsi que de leur propre estimation. Notre site nous permettra de pallier ce défaut et d'enrichir la diversité des moyens de vente.

A. Mise en avant des contraintes et des risques :

Au cours de la réalisation de notre projet, nous devons prendre en compte plusieurs contraintes, permettant de répondre à de potentielles problématiques, qui interviendraient dans le cadre du non-respect des contraintes.

En premier lieu, il nous est imposé une exigence temporelle, qui consiste en une date donnée avant laquelle nous devons rendre le produit fonctionnel. Le risque majeur est la non-atteinte des objectifs fixés par manque de temps.

Nous devons de plus, avoir un site qui respecte les contraintes judiciaires, notamment celles imposées par le RGPD, ainsi que le respect des droits d'auteur. Ces derniers sont principalement liés aux images qui seront utilisées lors des mises en ligne des produits. En cas de non-respect de ces lois ceci pourrait entraîner des risques judiciaires.

Nous avons ensuite pour obligation d'apporter à notre utilisateur une interface ergonomique, le risque ici, est que ce dernier pourrait ne pas être satisfait de notre offre et non attiré par notre site.

Nous devons aussi faire une application en temps réel ce qui implique un risque de conflits des données lors de leur modification.

On retrouve également pour contrainte, la gestion d'enchères. Il est nécessaire d'intégrer cette fonctionnalité. Sinon on risquerait de perdre les utilisateurs potentiels de notre site.

B. Gestion des risques :

Afin de répondre aux contraintes et aux risques vus précédemment, nous mettrons en place un système de gestion de ces derniers.

Dans un premier temps, dans le cadre de l'exigence temporelle, nous nous imposerons une stratégie d'acceptation et en dernier recours une stratégie de réduction, qui consistera à ne pas faire certains de nos besoins secondaires prévus pour le site.

Nous prévoyons une stratégie de réserve afin d'avoir un minimum de problèmes judiciaires. C'est-à-dire nous allons accorder des ressources que ce soit temporelles ou informationnelles.

Afin de satisfaire l'utilisateur avec une interface réactive, nous avons prévu d'utiliser le Framework AstroJS.

En ce qui concerne le risque de conflit des données, nous allons opter pour une stratégie de réserve de temps pour limiter les difficultés que nous pourrions rencontrer.

Nous avons pour objectifs de mettre en place un système d'enchères ce qui nous demande de mettre en place une stratégie de réserve tout allouant du temps et des informations pour nos enchères.

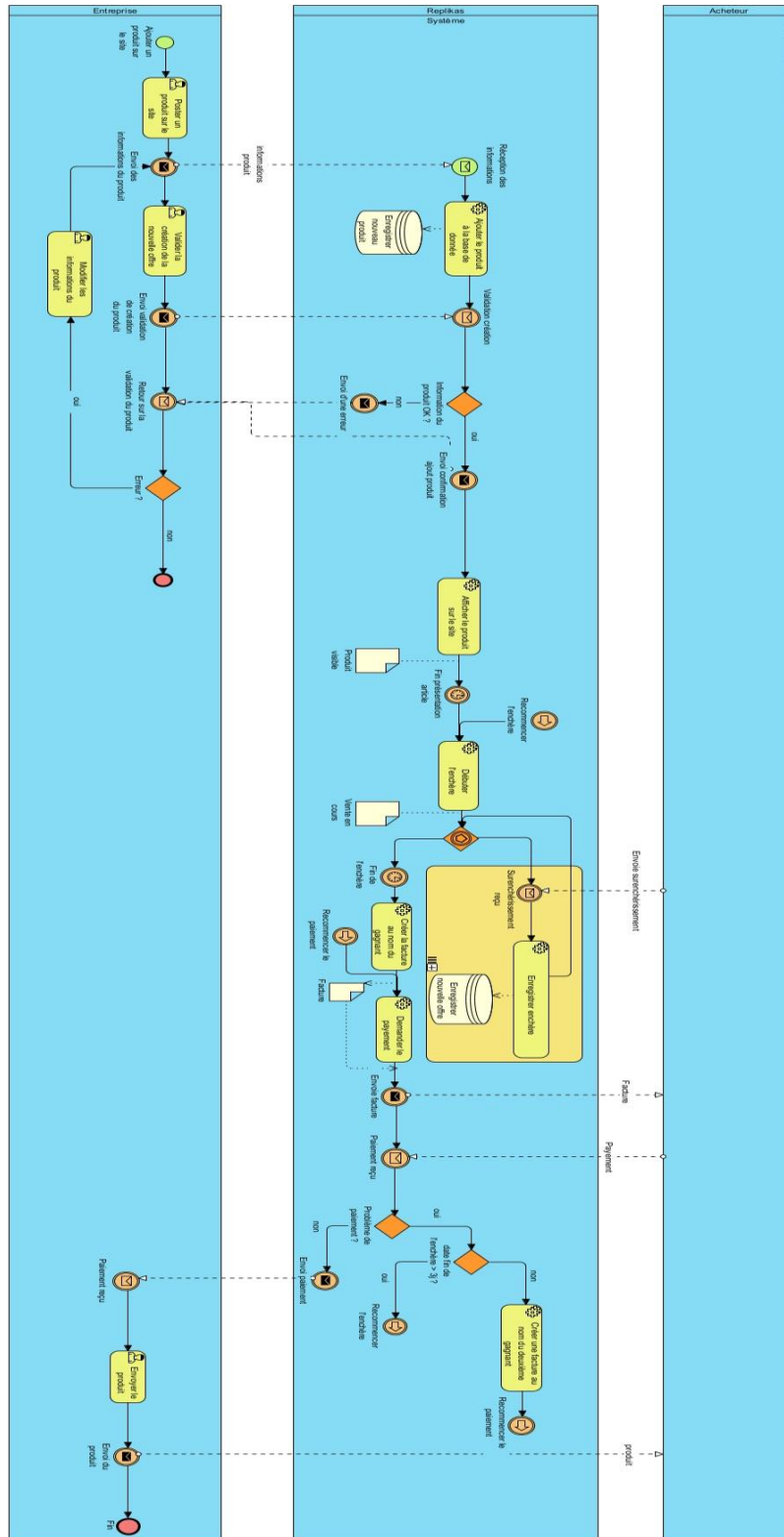
C. Définition du projet (produit) :

Nous allons réaliser un site d'enchères en ligne nommé **Replikas**, vendant des répliques d'accessoires de films et séries produits par les entreprises cinématographiques, qui

fonctionnera avec un système d'enchères anglais, donc ascendant, il s'agit d'un système où le gagnant est celui qui a la plus grande mise à la fin.

Partie II : EXPRESSION DU BESOIN

A. Identification des processus métiers :

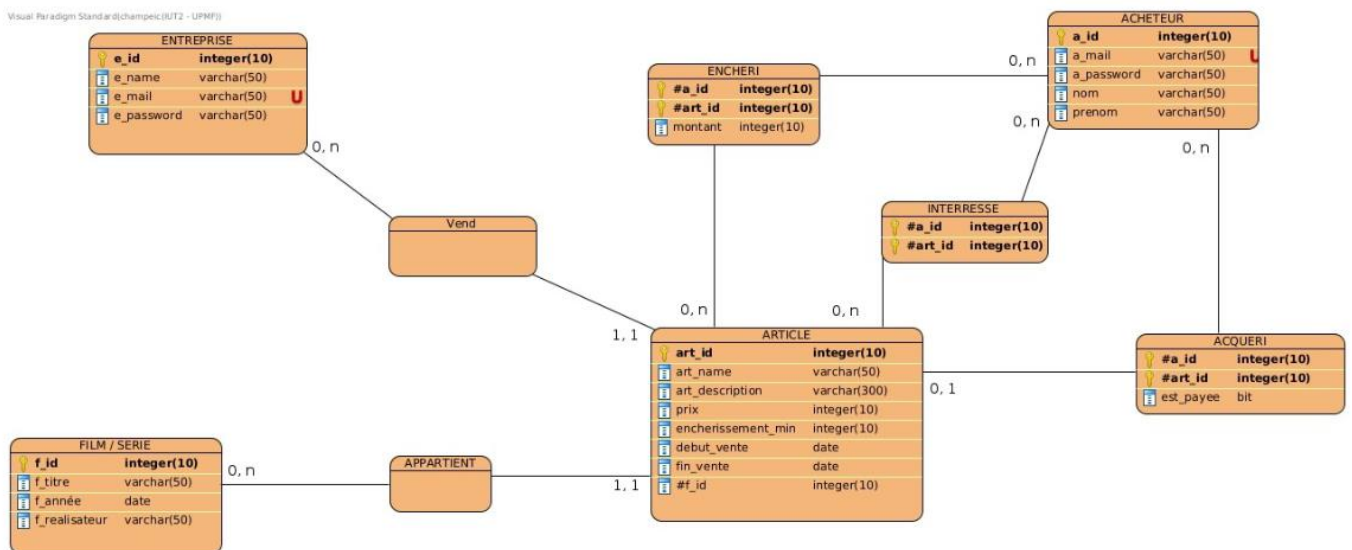


Processus d'enchère

Lors du processus d'enchère, une entreprise va dans un premier temps créer un produit en envoyant les données nécessaires directement sur notre site. Ces données sont directement stockées dans notre base de données, et le produit est affiché sur le site pendant une période donnée, pendant laquelle les utilisateurs peuvent uniquement consulter l'article. Lorsque cette période touche à sa fin, l'enchère débute et les acheteurs peuvent enchérir. À la fin de l'enchère, nous demandons au gagnant de payer. Si le paiement est effectué, nous transférons l'argent à l'entreprise et nous informons l'entreprise qu'elle peut envoyer le produit. S'il y a un problème de paiement, nous laissons la 2ème personnes ayant la plus grande mise gagner l'article. Et si le produit n'a toujours pas été payé 3 jours après la fin de l'enchère, nous recommençons une nouvelle enchère.

(La partie qui traite le processus de signalement sera inclus en annexe)

B. Modèle de conception :



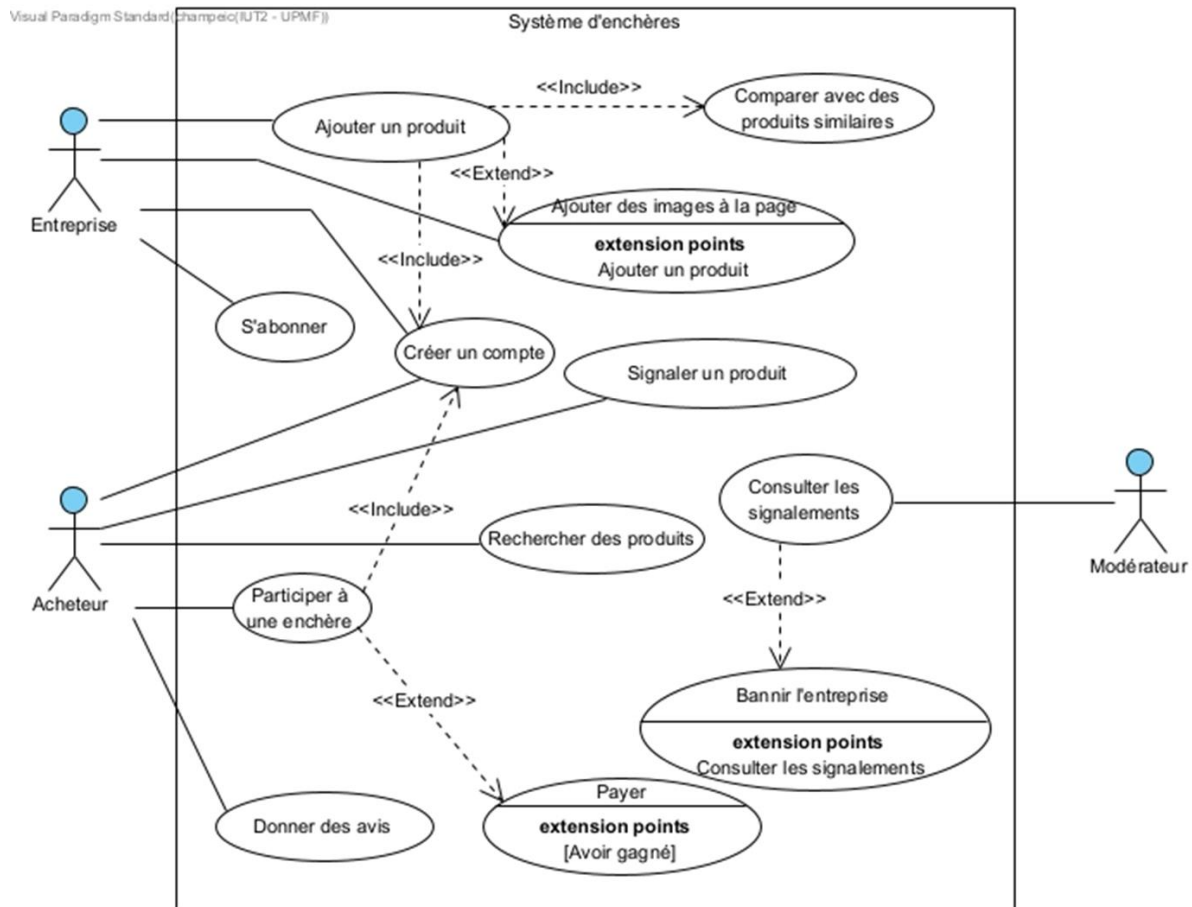
C. Identification et hiérarchisation des besoins fonctionnels :

Du côté de l'acheteur nous avons comme besoin primaire la possibilité d'enchérir sur des objets imités de films et séries, créer par des entreprises spécialisé dans la création d'imitation des objets cinématographique, l'acheteur a aussi la possibilité de payer son enchère directement sur le site, il a aussi la possibilité de créer un compte par lequel il pourra interagir avec les entreprises mais aussi rechercher des produits en fonction de ses besoins. En matière de besoin secondaire l'acheteur recevra un mail de confirmation d'achat, et ainsi un mail d'affirmation de l'expédition de son colis, mais il pourra aussi écrire des commentaires et interagir avec d'autres utilisateurs, l'acheteur peut aussi signaler une publication si une anomalie est détectée par ce dernier.

Du côté du vendeur nous avons comme besoin primaire le fait de pouvoir mettre des produits aux enchères. Le vendeur devrait aussi avoir la possibilité de promouvoir ses produits en monnayant un peu d'argent. Il pourra aussi personnaliser la page de vente de

son produit pour la rendre plus attractive et comparer ses produits avec les autres vendeurs utilisateurs de l'application. Ces besoins n'étant pas strictement nécessaires au bon fonctionnement de l'application seront donc secondaires.

Le site devra recueillir le consentement des utilisateurs sur l'utilisation de cookies dans leur machine, car nous aurons besoin de cookies pour gérer l'authentification. Ce besoin est primaire car le recueil du consentement est une obligation du RGPD. Le site devra évidemment pouvoir enregistrer et identifier les différents comptes client/vendeur et les produits mis en ligne.



D. Identification des besoins non fonctionnels :

Critères qualité logicielle retenus

Nous pensons mettre en place une **maintenance curative** car, le site doit pouvoir être maintenable sur le court terme et nous devons mettre en place une structure de code simple et concise afin de s'adapter aux nouvelles fonctionnalités sans se perdre dans le développement. Pour vérifier cela, il faudra que chacune des fonctions aient au moins 5 lignes de commentaires pour définir ses différents paramètres et expliquer ce qu'elle fait.

Les utilisateurs pourront interagir avec le site web de manière efficace aussi bien pour les enchères que les autres interactions afin que même ceux qui ont de très mauvaise

connexion/performances puissent y accéder sans ou avec très peu de problèmes de lag. Et pour cela nous comptons mettre en place une **efficacité en temps**, principalement assurée par l'utilisation du Framework [AstroJS](#) (voir environnement technique), pour tester cela nous pensons faire des tests de performance avec l'outil [LightHouse](#), le score de test LightHouse visé par notre projet est d'au moins 90/100.

Notre projet inclura un système de paiement et plusieurs données confidentielles telles que des adresses de livraison, c'est pour cela qu'on devra prévoir une **tolérance aux fautes**. Nous développerons pour cela plusieurs tests unitaires pour avoir une couverture maximale avec l'outil [Jest](#). Nous implémenterons aussi quantité de tests de cas d'utilisation automatisés avec l'outil [PlayWright](#). Nous nous attendons à un taux de couverture d'au moins 80% avec un pourcentage de réussite de 95%.

Nous ferons aussi essayer notre site à des utilisateurs test pour révéler d'éventuels cas particuliers non prévus, et cela nous permettra aussi de vérifier que notre site soit **facile d'utilisation**, puisque les utilisateurs doivent être capables d'enchérir et de poster des produits facilement. Pour vérifier cela nous pensons mettre en place des questionnaires SUS (System Usability Scale) qui devront avoir un score d'au moins 70% pour considérer que les utilisateurs sont satisfaits.

Étant donné que nous collectons des données privées, le respect de la réglementation (**conformité réglementaire**) est essentiel à prendre en compte dans le cadre du projet afin d'obtenir un résultat conforme à la législation et protéger les données utilisateurs en analysant l'impact sur les données personnelles.

Critères ergonomiques

Nos interfaces suivront tout d'abord des critères de **guidage** puisque nous aurons des utilisateurs qui ont des niveaux très variés en informatique, il faut donc qu'ils soient capables de se déplacer aisément dans le site et qu'ils comprennent les différentes fonctionnalités qui leurs sont possibles.

Nous allons aussi prendre en compte les critères de **contrôle explicite** qui permettent à l'utilisateur de bien comprendre le résultat de chacune des actions qu'il fait sur le site. Pour l'acheteur de savoir si son enchérissement a bien été pris en compte, ou pour l'entreprise d'être sûre d'avoir posté un produit.

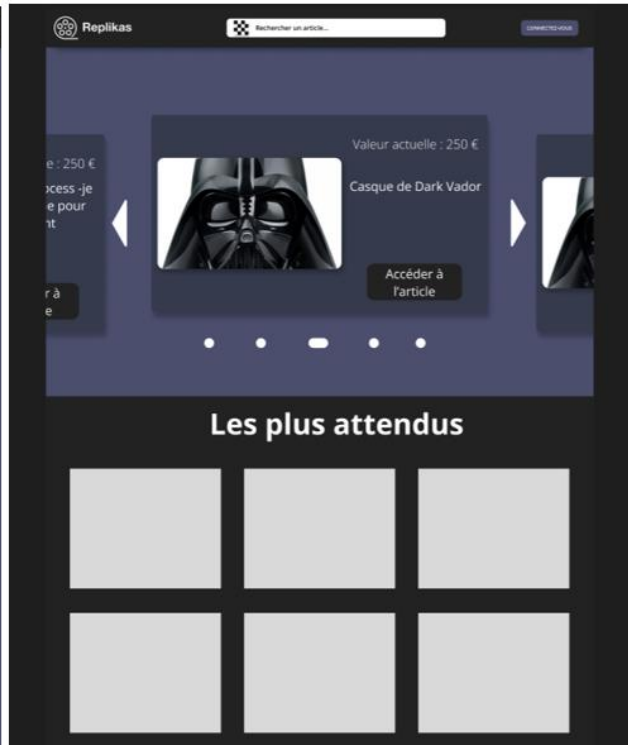
Comme certains de nos utilisateurs n'auront pas l'habitude d'utiliser des outils informatiques, il faut prévenir les erreurs (**gestion des erreurs**) qui pourraient être faites par l'utilisateur et donner des messages d'erreurs explicites lorsqu'une erreur survient.

Pour que l'utilisateur ne soit pas perdu d'une page à l'autre, nous allons prendre en compte les critères d'**homogénéité** et de **cohérence** dans notre site.

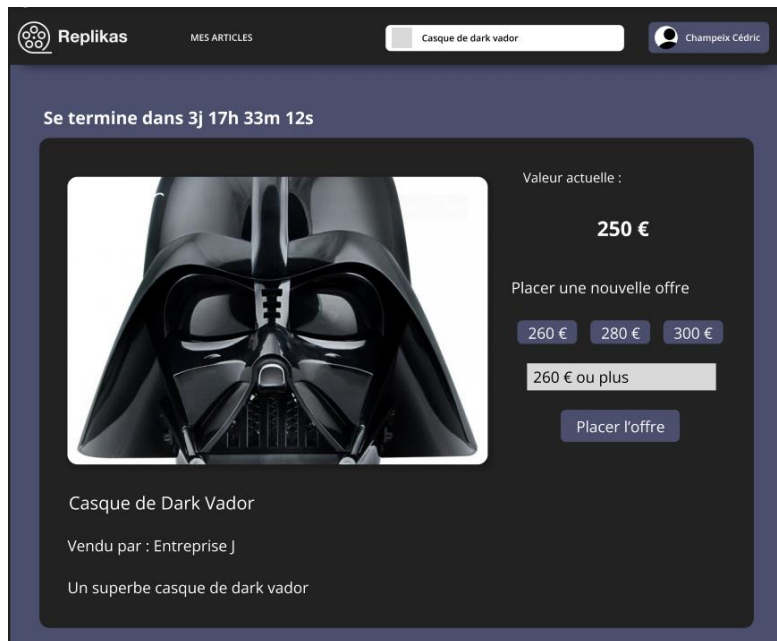
The screenshot shows the 'Création d'Article' (Create Article) form on the Replikas website. The form is titled 'Création d'Article' and has a subtitle 'Ici vous pourrez personnaliser votre produit à votre guise afin de satisfaire la demande des clients'. It contains several input fields and sections:

- Intitulé du produit :** A text input field with an example: 'Ex : Sabre Laser (Dark Vader)...'
- Description du produit :** A text input field with an example: 'Ex : Réplique du sabre d'Anakin Skywalker utilisé lors du tournage du film "Star Wars : Un Nouvel Espoir"'. Below it, a note states: 'Note : Les effets lumineux sont indisponibles (rajoutés via effets spéciaux)'.
- Œuvre(s) d'origine (film/série) :** A text input field with an example: 'Ex : Star Wars : Un Nouvel Espoir'.
- Catégories du produit : (max 5)** A dropdown menu.
- Sélectionner une date et une heure de début :** Two input fields for date and time, with examples: '17/01/2023' and '15h00'.
- Sélectionner une date et une heure de fin :** Two input fields for date and time, with examples: '25/01/2023' and '20h00'.
- Prix de Base du produit :** A text input field with an example: 'Ex : 2300'.
- Enchère minimum :** A text input field with an example: 'Ex : 1, 5, 10, 20, 50 ou 100'.

On a pour exemple la page de création d'articles, qui démontre le respect du critère de guidage par stratégie d'incitation. En effet, nous indiquons les formats de dates adéquats et nous donnons des exemples pour le prix de base.



Dans cet exemple, on peut percevoir le critère d'homogénéité et de cohérence. En effet sur deux pages distinctes on retrouve les mêmes couleurs, ainsi que le bouton "Accéder à l'article" similaire sur les deux pages.



À travers cette page d'enchère, nous pouvons voir que nous prenons bien en compte le critère de gestion des erreurs puisque nous proposons à l'utilisateur des prix pour placer une nouvelle offre, de plus lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton "placer l'offre", un pop-up apparaît pour que l'utilisateur puisse confirmer son choix.

Analyse d'accessibilité

Nous prévoyons d'accueillir des personnes âgées sur notre site qui ne seront pas nécessairement à l'aise avec le maniement d'un ordinateur pour cela nous avons développé une interface structurée pour faciliter la navigation.

Ces personnes ont par ailleurs généralement des problèmes de vue, nous offrirons donc une interface structurée et simple à comprendre avec des polices grandes et lisibles, ainsi que des liens et boutons larges et faciles à localiser et à cliquer. Notre thème de couleurs sera contrasté ce qui aidera les personnes daltoniennes.

Partie III : RÉALISATION

Choix de réalisation :

Avec pour objectif de trouver le meilleur compromis concernant les outils utilisés que ce soit au niveau Framework ou langage, du côté du backend, comme frontend. Outils que nous avons pris soin de classer par ordre de préférence au sein de l'équipe projet.

En premier lieu, nous avons imaginé faire le site avec un backend JavaScript et Type Script en utilisant le Framework [AstroJS](#). Ce dernier permet de produire des sites optimisés, qui chargent très rapidement et ce Framework a l'avantage d'être simple d'utilisation.

Nous avons également envisagé de réaliser un backend et un frontend avec le Framework [Next.js](#), qui est très adapté pour les applications web complexes.

Notre dernière option serait l'utilisation de [PHP](#) au niveau du backend avec un peu de JavaScript en frontend.

Environnement technique :

Au cours de l'étape consacrée à la gestion de notre projet, nous avons pris des décisions et faisons des compromis pour trouver des outils et moyens techniques avec lesquels notre production sera optimale.

Avec pour objectif de proposer des diagrammes représentant la structure ou le comportement du système que nous avons pour finalité de produire, nous avons utilisé Visual Paradigme, un programme que nous avons eu l'occasion d'utiliser durant nos heures d'enseignement au sein de l'IUT. Une expérience qui nous a conduit à utiliser ce programme, dont la polyvalence nous a convaincu, car il permet à lui seul de produire la majeure partie des diagrammes dont nous avons besoin.

Afin d'organiser l'avancement de notre projet nous avons recours à l'outil de gestion de projet Trello. Un site en ligne offrant une structure sous forme de listes de tâches. Nous avons fait le choix de les organiser en trois catégories, les tâches accomplies pour conserver un historique des actions effectuées, des tâches en cours d'accomplissement, ainsi que de celles à accomplir.

En vue de l'amélioration de la communication au cœur de l'équipe projet, nous avons fait le choix d'utiliser Discord. Cela, en effet, nous donne accès à des canaux vocaux ou textuels et nous permet de centraliser l'ensemble des informations et des liens vers les autres outils utilisés ainsi que de partager facilement de petits fichiers. De plus, la forte activité des membres de notre équipe sur ce programme, nous certifie une présence accrue et minimise l'apprentissage de ses utilisateurs.

Lors de la création du dossier de projet nous avons pris pour décision d'adopter Google Docs, un site de traitement de texte en ligne. Permettant l'accès au contenu et à la mise en page de notre dossier depuis plusieurs réseaux et ordinateurs différents.

Pour la partie développement nous utiliserons [AstroJS](#), un Framework JavaScript/Type Script permettant de créer des sites Web statiques optimisés en utilisant le(s) Framework(s) frontend de notre choix.

Nous aurons recours à l'éditeur de code Visual Studio Code, qui nous permettra de créer et modifier le code de notre application. Il supporte de nombreux langages, intègre la mise en évidence de la syntaxe, la complétion intelligente du code et la prise en charge du débogage. Son marketplace dispose d'une extension Astro, qui permet de prendre en compte la syntaxe spécifique au Framework [AstroJS](#).

Organisation du projet :

Critères de développement

Il existe différentes manières de choisir la bonne approche qui permettra d'avancer efficacement dans le projet, ces critères serviront à découper le projet de plusieurs façons pour mieux l'organiser en fonction du contexte. Dans le cadre de notre projet nous nous orientons sur un découpage adaptatif, temporel et prédictif.

Adaptatif car les besoins des clients peuvent évoluer tout au long du projet, cette approche permet donc au maître d'œuvre de s'adapter aux changements et de s'assurer que le projet est toujours aligné sur les besoins des clients.

Temporel car les contraintes temporelles sont apportées par la structure du projet imposé de par la répartition du temps de travail de par les dates de rendus et les différentes étapes à réaliser par semaine cela implique de découper le projet dans son ensemble et chacune des tâches à réaliser temporellement pour avoir un aperçu de la charge de travail et du nombre d'heures/jours mis en jeu pour finaliser le projet d'où la réalisation d'un diagramme Gantt afin de structurer la charge de travail au cours du projet en fonction des différents critères.

Prédictif car le cadrage réalisé à l'avance nous sert actuellement à savoir vers où le projet doit s'orienter afin de le mener au mieux cela implique une planification à l'avance du projet avant son démarrage afin de repérer comment attribuer les tâches, de s'assurer de délivrer le produit attendu en divergeant un minimum de l'idée principale une telle organisation nécessite des profils différents et des points de vue différents pour limiter au mieux les changements comme réaliser au cours du questionnaire pour identifier ceux-ci.

Planification du projet : (GanttProject)

SAE3 Développement d'une application

20 déc. 2022

Team 5

<https://iut2.univ-grenoble-alpes.fr/>

Chef de projet

Dates du projet

9 nov. 2022 - 27 janv. 2023

Avancée

63%

Tâches

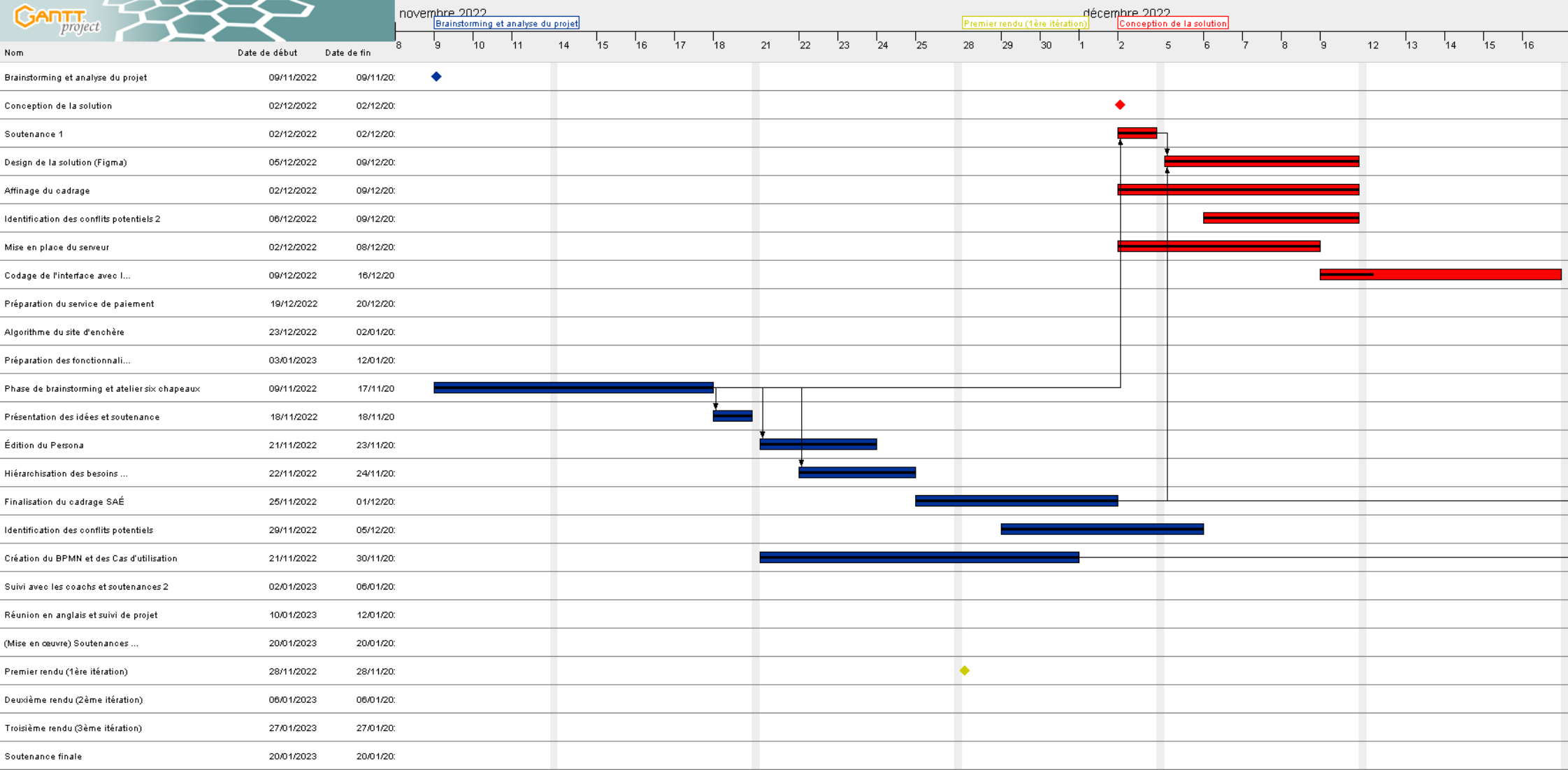
25

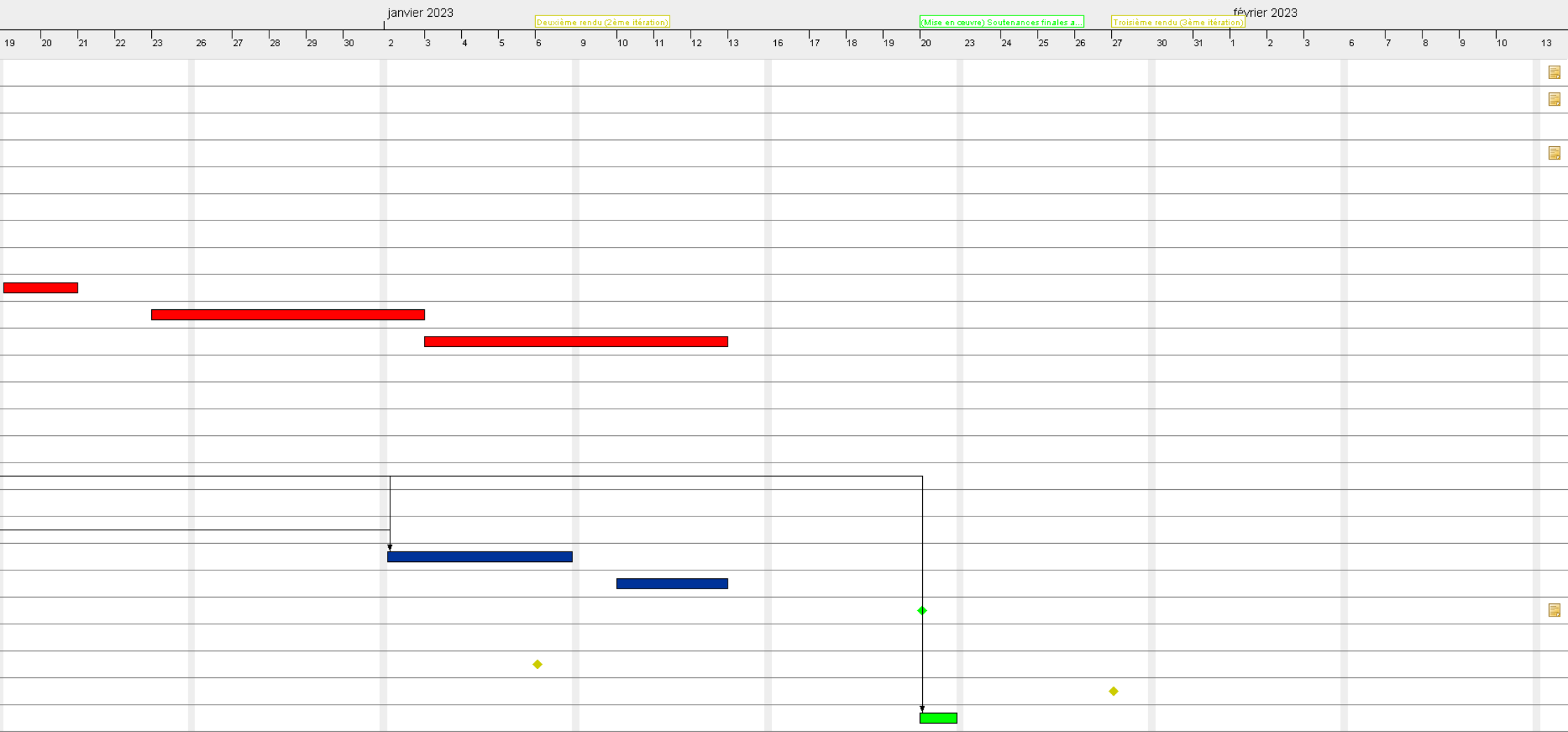
Ressources

0

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Brainstorming et analyse du projet	09/11/2022	09/11/2022
<i>Étape 1 : Brainstorming et analyse du projet (09/11/2022 - 05/01/2023)</i>		
Conception de la solution	02/12/2022	02/12/2022
<i>Étape 2 : Développement de la solution (02/12/2022 - 20/01/2023)</i>		
Soutenance 1	02/12/2022	02/12/2022
Design de la solution (Figma)	05/12/2022	09/12/2022
<i>Le design de la solution dépend de la soutenance 1 et de la finalisation du cadrage SAÉ, car il s'agit de déterminer la meilleure manière de répondre aux besoins et aux objectifs du projet.</i>		
Affinage du cadrage	02/12/2022	09/12/2022
Identification des conflits potentiels 2	06/12/2022	09/12/2022
Mise en place du serveur	02/12/2022	08/12/2022
Codage de l'interface avec les méthodes principales	09/12/2022	16/12/2022
Préparation du service de paiement	19/12/2022	20/12/2022
Algorithme du site d'enchère	23/12/2022	02/01/2023
Préparation des fonctionnalités Client-Gestionnaire	03/01/2023	12/01/2023
Phase de brainstorming et atelier six chapeaux	09/11/2022	17/11/2022
Présentation des idées et soutenance	18/11/2022	18/11/2022
Édition du Persona	21/11/2022	23/11/2022
Hiérarchisation des besoins et réflexion sur le travail en groupe	22/11/2022	24/11/2022
Finalisation du cadrage SAÉ	25/11/2022	01/12/2022
Identification des conflits potentiels	29/11/2022	05/12/2022
Création du BPMN et des Cas d'utilisation	21/11/2022	30/11/2022
Suivi avec les coachs et soutenances 2	02/01/2023	06/01/2023
Réunion en anglais et suivi de projet	10/01/2023	12/01/2023
(Mise en œuvre) Soutenances finales avec démonstration	20/01/2023	20/01/2023
<i>Étape 3 : Soutenance finale - Mise en œuvre (20/01/2023)</i>		
<i>Cette étape consiste simplement en une soutenance finale, qui dépend de la finalisation de l'analyse et de la soutenance finale avec démonstration. Cette soutenance consiste à présenter le projet et à le défendre devant un jury.</i>		
Premier rendu (1ère itération)	28/11/2022	28/11/2022
Deuxième rendu (2ème itération)	06/01/2023	06/01/2023
Troisième rendu (3ème itération)	27/01/2023	27/01/2023
Soutenance finale	20/01/2023	20/01/2023





Organisation de l'équipe projet

Notre équipe est composée de quatre développeurs principaux, Matis Basso, Mohammed Friouichen, Cédric Champeix et Gaspard Culis. Ce dernier est développeur en chef, il devra donc aider et assister les autres développeurs notamment sur le début du projet ou il devra enseigner l'utilisation du Framework AstroJS avec lequel il est le seul à avoir de l'expérience. En dehors de ça, il est chargé de l'implémentation d'une API REST qui sera utilisée par le frontend.

Mathis Basso est chargé de la réalisation du modèle de données et de l'implémentation du mécanisme d'enchères. Mohammed Friouichen est quant à lui chargé de l'aspect sécurité du développement, notamment en veillant à ce que des protocoles sécurisés soient utilisés pour les communications client / serveur. Le chef de projet Cédric Champeix s'occupera de la modélisation et de la gestion de la base de données.

Mohammed Benaicha sera sur le début du projet chargé de la réalisation de maquettes IHM, et aidera les développeurs concernant l'implantation de cette dernière sur l'autre partie du projet.

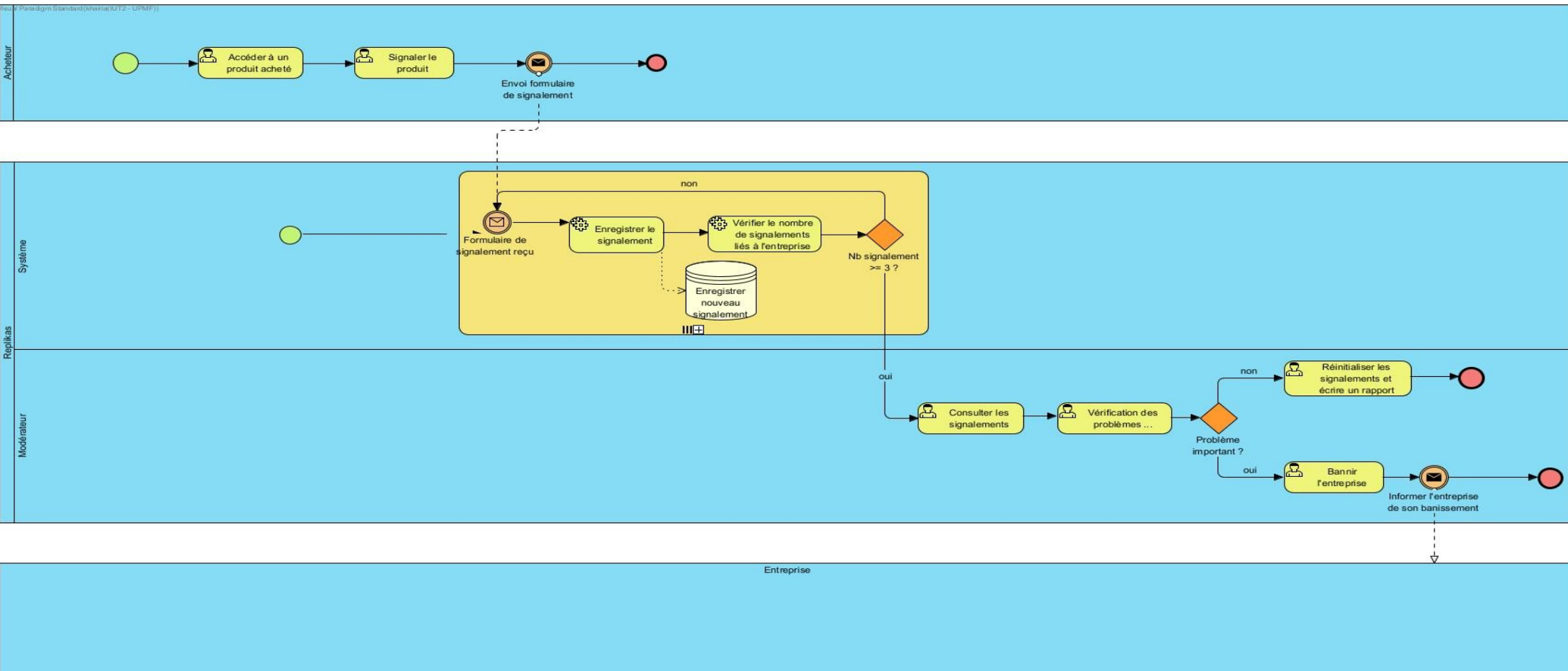
Pour finir, Ahmed Khairi est un élément polyvalent chargé d'aider pendant les parties les plus difficiles et chronophages du projet. Il sera sur la fin du projet chargé de configurer le serveur sur lequel notre application sera déployée, et d'exécuter un certain nombre de tests de pénétration pour découvrir d'éventuelles vulnérabilités sur notre application telles que des vulnérabilités XSS et injections SQL.

Prochainement :

En 3e itération, notre projet sera complet et le site web devra être fonctionnelle, avec toutes les fonctionnalités clés présentées et sera en mesure de répondre aux besoins des utilisateurs, bien évidemment il sera bien conçu et facile à utiliser, avec une interface utilisateur intuitive et une expérience utilisateur agréable et surtout le projet sera bien documenté.

Ainsi les fonctionnalités qu'on a présenté tel que le paiement, la gestion des utilisateurs, la gestion des enchères et la gestions des commentaires seront disponibles et fonctionnelles.

Annexe



Processus de signalement

Lorsqu'un utilisateur achète un produit il a directement la possibilité de signaler ce dernier, pour faire ceci il doit remplir et envoyer un formulaire de signalement, ce formulaire est directement stocké dans notre base de données. Nous vérifions le nombre de signalement liée à l'entreprise, si le nombre de signalement est supérieur à trois, tous les signalements sont analysés, si un problème majeur est trouvé l'entreprise est banni et un mail est envoyé pour informer l'entreprise, sinon on réinitialise les signalements et un rapport est rédigé pour expliquer la décision.



Thomas Nguyen

Ingénieur en Informatique

✉ thomas.nguyen@gmail.com ☎ 06 85 41 32 94 📍 Lyon, France 📅 28/04/1997 🇫🇷 Français

👤 Homme

Profil

Thomas Nguyen est un jeune diplômé en ingénierie Informatique, âgé de 25 ans, il travaille depuis 1 an dans la création logiciel, et au cours des années il a mélangé dans sa vie sa passion pour les séries et les œuvres cinématographiques avec son boulot.

Il s'agit d'un grand fan de Breaking Bad et Interstellar. Il aime les nouvelles technologies et les nouvelles tendances. Très actif sur les réseaux sociaux, il aime partager ses avis sur les films et les séries qu'il a vu.

Il est très curieux et aime découvrir de nouvelles choses, il est très ouvert d'esprit.

Frustrations

Difficulté d'achat de répliques d'accessoires de films de qualité.

expositions ou des enchères assez inaccessibles au grand public.

Besoins

« Je souhaite acquérir des accessoires des films/séries qui m'ont marqué pour la valeur émotionnelle qu'ils m'ont apportés et pour faire du roleplay avec mes amis »

Passions

- Séries et Films
- Jeux vidéos
- Expositions
- Lecture (Sci-Fi et Fantastique)
- Roleplay

Niveau en Informatique

Ordinateur



Téléphone



Personnalité

Thomas est un ingénieur en informatique débutant, il est très motivé et travaille dur pour atteindre ses objectifs.

Il est aussi sociable et aime travailler en équipe. Thomas est très curieux c'est pourquoi il aime apprendre de nouvelles choses.

Ayant un esprit d'analyse, il est capable de résoudre des problèmes complexes et il est très créatif.

C'est une personne plutôt introvertie et qui se concentre beaucoup sur elle-même afin d'atteindre ces objectifs et qui n'a pas besoin de beaucoup de contact avec les autres pour se sentir bien.