

Devis du projet

1. Généralités

1.1. Nature du projet

Le présent projet vise la conception et la réalisation d'un site web impliquant l'utilisation des technologies Web enseignées au Collège qui sont les suivantes : HTML, CSS, PHP Orienté Objet, MySQL, Javascript, jQuery, ... Votre site devra donc pouvoir être réalisé avec ces technologies en les intégrant toutes. De plus, le site Web doit contenir des éléments multimédias optimisés comme des images, du son, des vidéos, et ce, selon le besoin. Le site doit être multi plateformes (Mac et PC) et doit se comporter adéquatement sur les principaux navigateurs (Chrome, Edge, Safari, FireFox...).

Vous pouvez aussi utiliser un CMS qui vous paraît pertinent pour votre application.

Finalement, votre site doit comporter une partie client et une partie administrateur.

La réalisation sera structurée en fonction de la méthodologie de gestion de projet **AGILE** avec la méthode **SCRUM**.

1.2 Mandat

Le mandat consiste à créer une plateforme d'échange et de partage entre **gamers**. Les membres peuvent vendre ou acheter des jeux. Ils peuvent aussi en emprunter pour une durée limitée.

Finalement, ils peuvent déposer des commentaires sur un jeu et/ou le noter.

Ils peuvent aussi exposer des tutoriaux ou des astuces.

Les personnes désirant utiliser les services de cette plateforme doivent s'inscrire en tant que membre et doivent être **validées** par un administrateur avant de pouvoir commencer à utiliser la plateforme.

Lors de son inscription, le membre inscrit les informations relatives à son identification (nom, prénom, adresse, téléphone, courriel, ...).

Quand il souhaite mettre un jeu en vente ou en location, il inscrit les données qui lui sont relatives (nom, type, public concerné, concepteur, démo ...).

Chaque membre pourra afficher les statistiques le concernant filtrées selon les critères de son choix.

Un client qui souhaite louer/acheter un jeu le fait directement sur le site, après s'être identifié. La transaction sera achevée directement selon la disponibilité du jeu. Le paiement pourra se faire au comptant, par chèque ou par Paypal.

Un membre pourra être banni de la plateforme par un administrateur de manière définitive ou temporaire en cas de plaintes répétées des autres usagers.

L'administrateur principal du site (super admin) est le seul habilité à créer des utilisateurs **administrateurs du site**.

Enfin, les utilisateurs pourront communiquer entre eux par l'intermédiaire d'une fonctionnalité de **messagerie interne** que vous développerez.

Vous devez aussi prévoir un **système de notation des gamers** et des **jeux**.

1.3 Supervision du projet

Le projet sera réalisé sous la supervision du professeur :

Fayçal Abouzaid : fabouzaid@cmaisonneuve.qc.ca

1.4. Équipes de projet

Le projet est réalisé en équipes de 4 étudiants.

2. Éléments fournis

La présente section décrit l'ensemble des éléments qui vous sont fournis au cours du projet.

2.1. Product Backlog

Le « *product backlog* » vous est fourni pour présenter le site Web à réaliser durant le cours. Cette documentation contient les tâches prioritaires du site à réaliser et les « *user stories* » correspondantes. Vous devrez le remplir selon vos propres données.

3. Éléments à réaliser

La présente section décrit l'ensemble des éléments à réaliser au cours du projet.

3.1. Conception graphique

Ce document permet de présenter sous forme visuelle chacune des pages du site autant pour la section '**client**' que pour la section '**admin**'. La charte graphique claire et exhaustive, incluant les spécifications des couleurs (fonds, textes et liens) et des polices de caractères utilisées (taille, variante, et poids) doit être présente.

Par la suite, chacune des interfaces est présentée et accompagnée d'une courte description. De plus, le document de conception graphique doit inclure pour chacun des gabarits présentés, un schéma illustrant la structure des conteneurs <div> qui permettront d'intégrer le design dans une page Web structurée en CSS.

3.2. Analyse

Vous devez faire l'analyse du site Web vous-mêmes à savoir :

- Le diagramme entité-relation de la base de données ;
- Le diagramme de classes ;

Le diagramme de classes doit être complété au fur et à mesure des sprints et des tâches à réaliser pour suivre le patron de conception «Modèle Vue Contrôleur ». Toute méthode utile à la réalisation du projet peut et doit être ajoutée au diagramme de classes.

3.3. Programmation

Sprint 1/Sprint 2

Pour chacun des sprints, les étudiants doivent remettre

- Le « *sprint backlog* » mis à jour
Le « *sprint backlog* » remis est mis à jour avec le nombre d'heures réellement passées sur chacune des tâches. Pour chacune d'entre elles il doit être précisé si la tâche a été finalisée ou pas.
- Le « *sprint backlog* » du prochain sprint. Celui-ci doit impérativement contenir les tâches non finalisées du « *sprint* » précédent.
- Les « *user stories* » rédigés tout au long du sprint.

- Le diagramme de classes mis à jour avec les classes Vue et Contrôleur ou les méthodes utiles au projet.
- Le produit en ligne dont les tâches prioritaires du « *sprint backlog* » ont été implémentées, testées, validées.
- Le guide utilisateur (côté administration) de la partie développée.

Sprint 3 – Produit final

Pour ce dernier sprint, les étudiants doivent remettre

- Les « *sprint backlog* » mis à jour
Le « *sprint backlog* » remis est mis à jour avec le nombre d'heures réellement passées sur chacune des tâches. Pour chacune d'entre elles il doit être précisé si la tâche a été finalisée ou pas. Toutes les tâches réalisées durant les différents sprints doivent s'y retrouver.
- Le diagramme de classes final.
- Le produit final en ligne testé et validé.
- Le guide utilisateur final.

4. Convention à suivre

Suivre les normes de programmation, d'archivage et de documentation :

<http://www.php-fig.org/psr/>

<https://www.phpdoc.org/>

<https://severin-bruhart.com/blog/php-bonnes-pratiques-et-conventions/>