

JOUR 1

premières réflexions sur le sujet :

analyse du sujet : choses à faire : emprunt de matériel, prêt de matériel, demande de services, proposer des services, dates : ponctuelle / sur une période, rémunération (florain), location, dates, utilisateurs, comptes, planning, moteur de recherche, messagerie + notifs, notes

priorisation des objectifs :

comptes utilisateurs > Offres / Demandes > moteur de recherche > dates (planning) > rémunération > notes > messagerie > notifs

- pages à faire avec scenebuilder :
 - page de connexion
 - page d'inscription
 - Mon profil
 - Profil public (annulé)
 - gérer mes annonces
 - prêt de matériel et propositions de services
 - demandes de matériel et de services
 - messagerie (probablement annulé)
 - créer une annonce
 - détails d'une annonce
 - modifier une annonce
 - + une barre de menu commune
- ébauche de structure de données :

UserA réfère à l'user qui a posté l'annonce, UserB réfère à celui qui y répond

 - User
 - id
 - username
 - nom
 - prénom
 - email
 - mot de passe
 - solde en F
 - adresse
 - ville
 - planning
 - annonces
 - évaluation
 - Annonce
 - id_annonce
 - type (demandeService, demandeMateriel, offreService, offreMateriel)
 - titre
 - description
 - id_user_référent (id_userA)

- prix
- Transaction
 - id_transaction
 - id_annonce
 - id_userB
 - statut
 - planning
 - durée
- planning
 - trouver comment faire

Objectifs de la journée :

(première réflexion, diminuée après réflexion : proposer service, connexion, création de compte)

créer les scènes avec Scenebuilder -> la plupart ont été faites

gérer les changements de scènes -> le switch a été géré pour les scènes construites

gérer le back des connexions -> NON

créer les json -> json des User créé

trouver comment gérer les plannings -> trouvé une solution, en cours d'implémentation

JOUR 2

Objectifs de la journée :

json des annonces -> fait

back des annonces -> fait = affichage des annonces dans les pages (pas encore par user)

avancer le calendrier -> en cours (affichage fait)

back de user (connexion, inscription, ...) -> fait

JOUR 3

Objectifs de la journée :

finir le back des annonces (trier les annonces par user, consulter les annonces, fix les erreurs d'hier) -> fait

calendrier -> back fait (utils calendrier)

pouvoir supprimer un user, une annonce, modifier user, annonce -> fait

début des transactions -> fait

recherche -> fait

affichage profil -> fait

refactor les erreurs et bêtises d'implémentations, de logique de code -> fait

JOUR 4

reflexion sur les transactions :

UserA poste une annonce

UseB réserve l'annonce
Une transaction est créée : status En Attente
Si UserA refuse la transaction : status Refusée
Si UserA accepte la transaction : status Acceptée
Si UserB note la transaction : status Notée

Objectifs de la journée :

lier le calendrier à l'application (ajouter les disponibilités des users, des annonces) -> fait
terminer les transactions -> fait
implémenter le échanges de florains -> fait
commencer la notation -> fait
compléter les tests unitaires -> en cours

JOUR 5

Objectifs de la journée :

page pour report des bugs -> fait
sommeil d'un utilisateur -> fait
messagerie -> fait
finir la notation -> fait
finir les tests -> fait
front -> fait
CSS -> fait
fix ce qui ne va pas -> fait

Schéma de données final :

- User
 - id
 - lastname
 - firstname
 - transactionReferent
 - address
 - city
 - isAdmin
 - idConversations
 - planning
 - password
 - eval
 - annonces
 - transactionsClient
 - solde
 - email
- Annonces
 - id_annonce
 - panning

- catégorie (demandeService, demandeMateriel, offreService, offreMateriel)
 - prix
 - id_user_référent (id_userA)
 - titre
 - description
 - actif (true/false)
- Transaction
 - planning
 - idAnnonce
 - idClient
 - status
- planning
 - trouver comment faire
- calendars
 - entries
 - titre
- conversations
- messages
- entries
 - enddate
 - titre
 - recurring
 - endtime
 - zoneid
 - fullday
 - id
 - starttime
 - startdate
- notes
 - id
 - note
 - usernameClient
 - Commentaire
 - UsernameREferent
 - annonceld
- report
 - referent
 - time
 - message