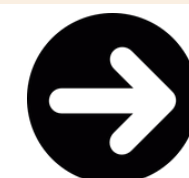


PRÉSENTATION DU PROJET

MENU MAKER by
Qwenta



SOMMAIRE

1. Contexte du projet
2. Aperçu de la maquette
3. Méthodologie utilisée
4. Tableau Kanban
5. Spécifications techniques
6. Veille technologique
7. Conclusion
8. Questions

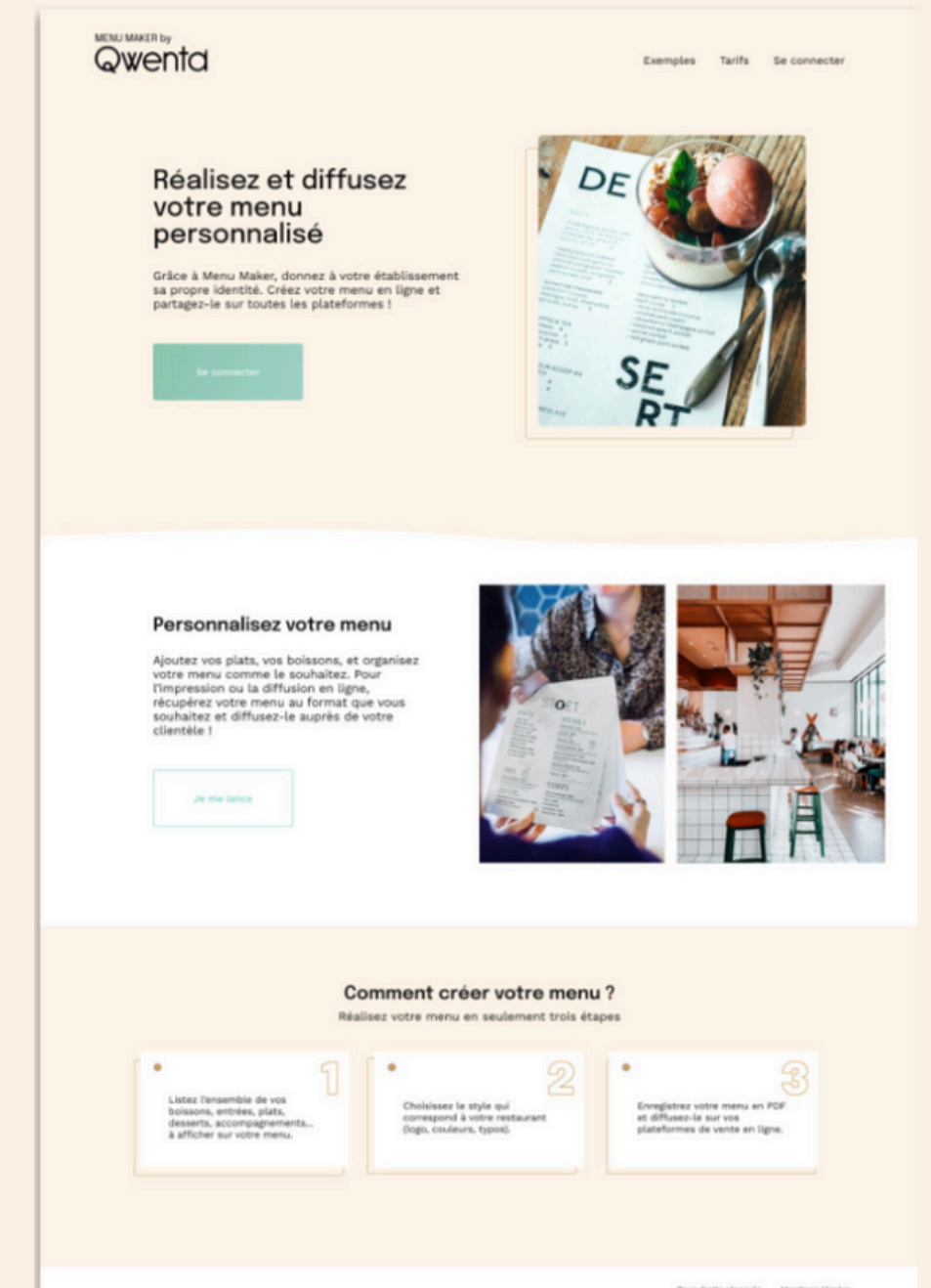


CONTEXTE DU PROJET



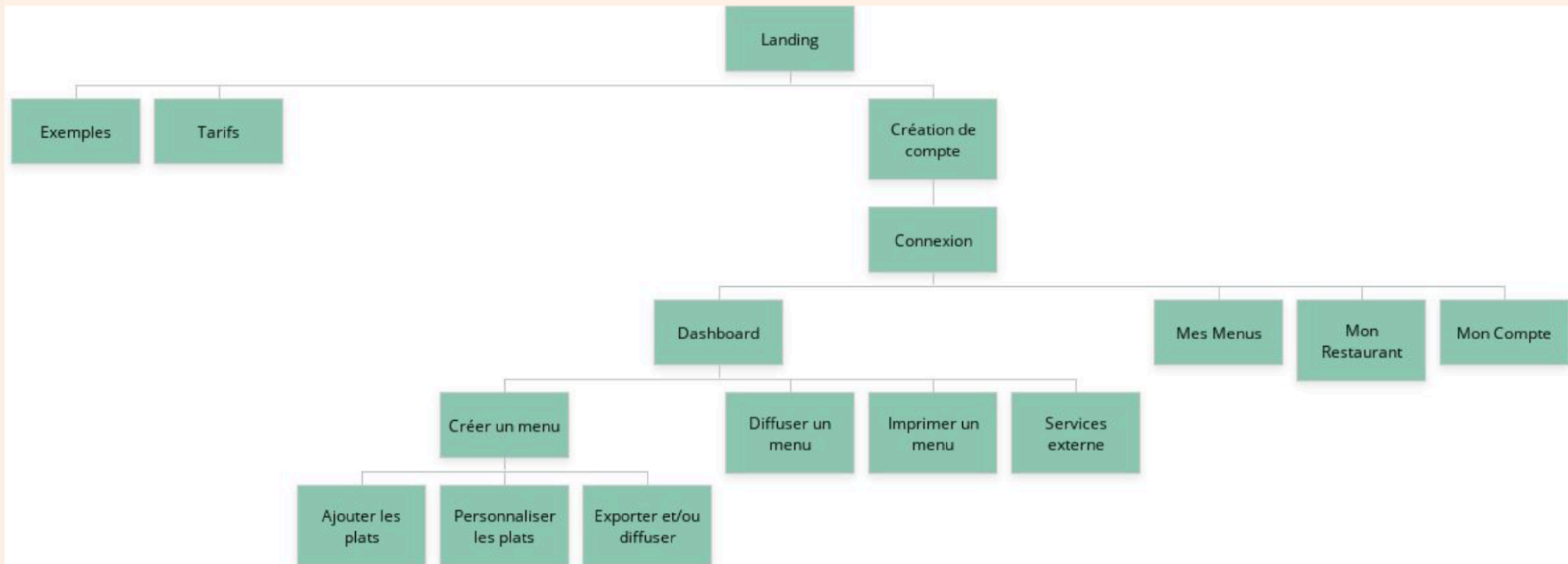
Qwenta, une société innovante souhaitant offrir des solutions numériques aux professionnels.

- **Collaboration** : Qwenta a choisi de travailler avec l'agence Webgencia pour le développement de son projet « Menu Maker ».
- **Objectif du projet Menu Maker** : Créer un site intuitif et rapide permettant aux restaurateurs de concevoir et publier leurs menus facilement, sans compétences techniques.

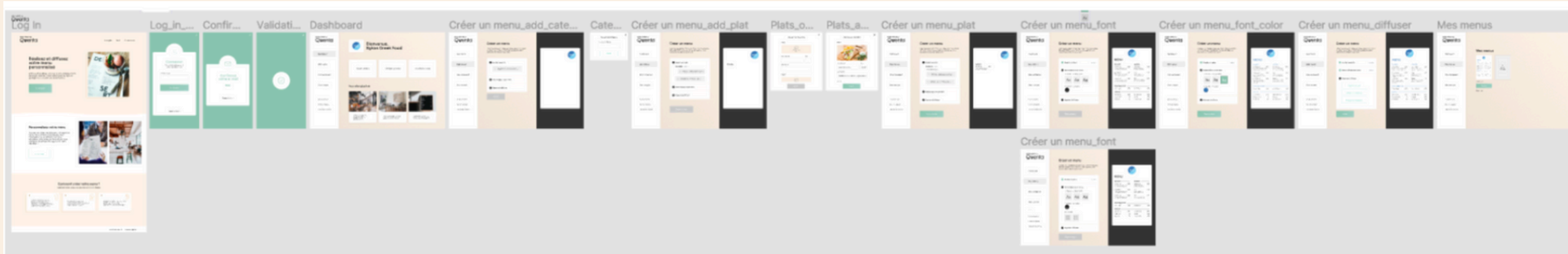


SPÉCIFICATION FONCTIONNELLES

Arborescence du site :



APERÇU DE LA MAQUETTE



Démonstration des fonctionnalités clés de la maquette :

1. **Création de menus** : Ajout de plats par catégories (entrée, plat, dessert) avec nom, description et prix.
2. **Personnalisation** : Choix des polices, couleurs, et ajout du logo pour refléter l'identité visuelle du restaurant.
3. **Exportation et diffusion** : Export en PDF ou partage direct sur des plateformes (Deliveroo, Instagram).
4. **Impression directe** : Impression immédiate du menu pour un usage en restaurant.
5. **Simplicité et accessibilité** : Interface intuitive et accessible pour tous les utilisateurs.



MÉTHODOLOGIE UTILISÉE : AGILE ET SCRUM

- **Agile** : est une méthodologie de gestion de projet qui favorise la flexibilité, l'adaptation rapide aux changements, et la collaboration avec les parties prenantes. Elle repose sur des itérations courtes, appelées sprints, pour livrer des parties du projet progressivement.
- **Scrum** : est un cadre de travail Agile qui utilise des sprints pour structurer le projet. Chaque sprint est une période définie pendant laquelle une équipe se concentre sur des objectifs spécifiques, en livrant un produit fonctionnel à la fin.

STRUCTURATION EN SPRINTS DANS LE PROJET MENU MAKER

Un sprint est une période de travail fixe, généralement de 1 à 4 semaines, où une équipe de développement se concentre sur des objectifs spécifiques à accomplir. Avant chaque sprint, l'équipe planifie les tâches à réaliser à partir du backlog du produit. À la fin du sprint, l'équipe présente un produit fonctionnel et valide, accompagné d'une revue et rétrospective pour améliorer les processus. Cela permet de livrer régulièrement des fonctionnalités et d'ajuster les priorités en fonction des retours.

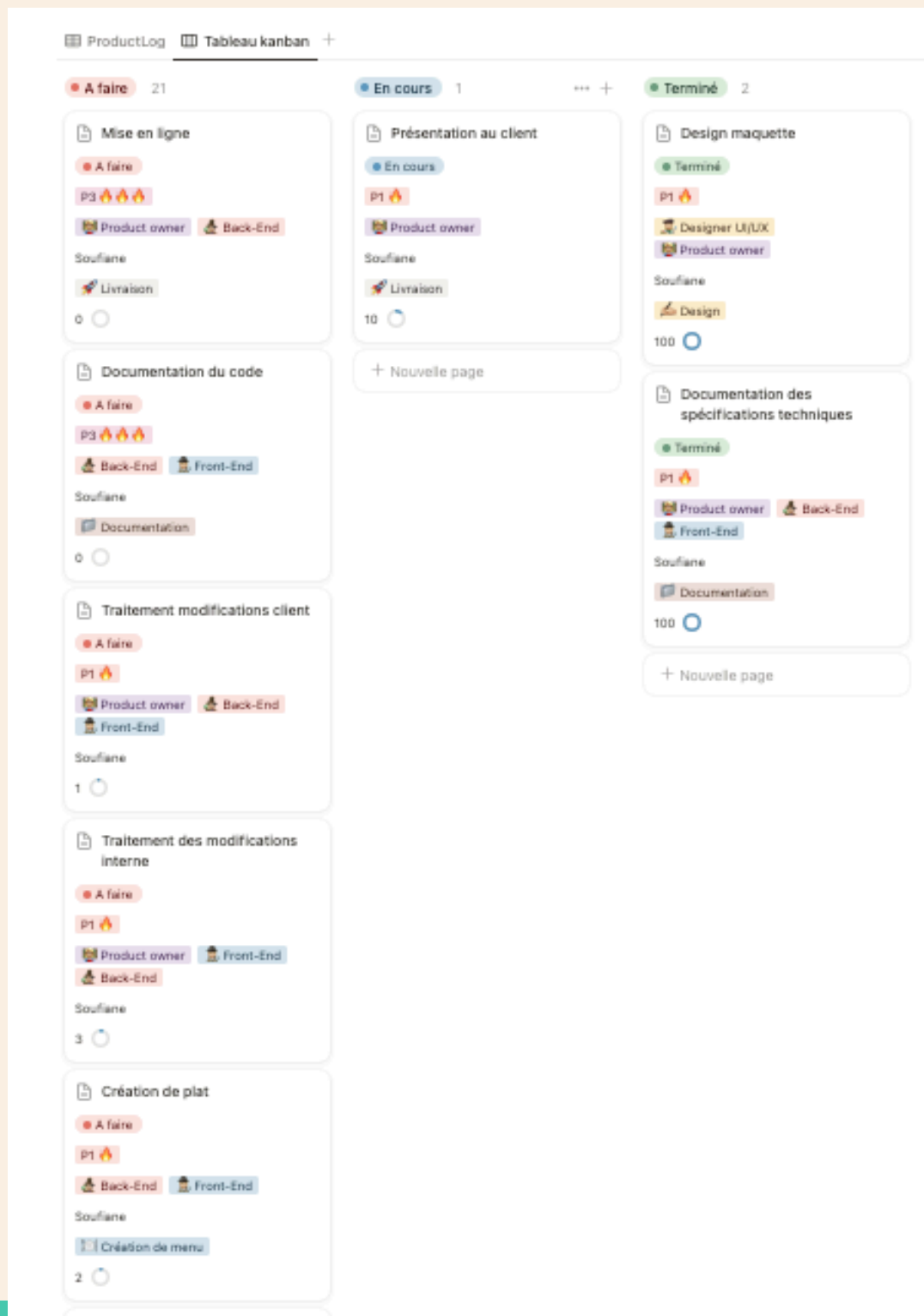


AVANTAGES DE CETTE APPROCHE POUR LE PROJET MENU MAKER.

- **Adaptation aux retours** : Grâce aux sprints, l'équipe peut intégrer les retours des utilisateurs à chaque étape du projet, ce qui permet d'optimiser l'outil selon les besoins réels des restaurateurs.
- **Livraison progressive** : En livrant des fonctionnalités fonctionnelles à la fin de chaque sprint, l'équipe peut tester le produit en conditions réelles et s'assurer de sa qualité.
- **Réduction des risques** : La méthodologie Scrum permet d'identifier et de corriger les problèmes plus rapidement en ayant des revues régulières, ce qui assure un produit final plus solide.



SUIVI DU PROJET AVEC LE KANBAN

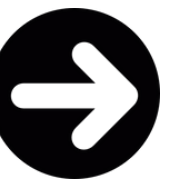


Le tableau Kanban nous sert à structurer et suivre les étapes du projet Menu Maker. Les tâches y sont classées en 3 grandes catégories : « À faire », « En cours » et « Terminé ». Cela permet d’avoir une vision globale et bien organisée de l’avancement du projet.

Nous avons utilisé Notion pour réaliser notre tableau kanban



[Liens vers le Kanban](#)



EXPLICATION DU KANBAN


Les **User Stories** représentent les fonctionnalités à développer, décrites du point de vue de l'utilisateur. Chaque User Story est associée à une priorité et à une fonctionnalité majeure.

Pour consulter le détail de chaque User Story, il suffit de cliquer sur le nom correspondant dans le tableau. Cela ouvre une vue détaillée qui décrit les objectifs, les critères d'acceptation, et les informations associées à cette User Story

Aa Cartes	🔼 Priorité	👤 Répartition des responsabilités	🔼 Epic
📄 Documentation des spécifications techniques	P1 🔥	👤 Product owner 👤 Back-End 👤 Front-End	📄 Documentation
📄 Design maquette	P1 🔥	👤 Designer UI/UX 👤 Product owner	📄 Design
📄 Landing non connectée	P1 🔥	👤 Front-End	📄 Landing
📄 Page login	P1 🔥	👤 Product owner	🔌 Connexion
📄 Nouvel utilisateur	P1 🔥	👤 Front-End 👤 Back-End	🔌 Connexion
📄 Création de plat	P1 🔥	👤 Back office 👤 Front-End	📄 Création de menu
📄 Création de plat	P1 🔥	👤 Back-End 👤 Front-End	📄 Création de menu
📄 Style de menu	P1 🔥	👤 Front-End 👤 Designer UI/UX	📄 Création de menu
📄 Exportation PDF	P1 🔥	👤 Back-End	Exportation
📄 Commander l'impression d'un menu	P1 🔥	👤 Back-End 👤 Back office	📄 Back Office
📄 Menus précédents	P1 🔥	👤 Front-End	Accueil
📄 Présentation au client	P1 🔥	👤 Product owner	🚀 Livraison
📄 Traitement des modifications interne	P1 🔥	👤 Product owner 👤 Front-End 👤 Back-End	
📄 Traitement modifications client	P1 🔥	👤 Product owner 👤 Back-End 👤 Front-End	
📄 Informations légales	P2 🔥🔥	👤 Front-End	📄 Landing
📄 Tarifs	P2 🔥🔥	👤 Front-End	📄 Landing
📄 Exportation Deliveroo	P2 🔥🔥	👤 Front-End 👤 Back-End	📄 Création de menu
📄 Partage sur Instagram	P2 🔥🔥	👤 Back-End 👤 Front-End	📄 Création de menu
📄 Déconnexion	P2 🔥🔥	👤 Front-End 👤 Back-End	🔌 Connexion
📄 Infos utilisateur	P2 🔥🔥	👤 Designer UI/UX 👤 Front-End 👤 Back-End	🔌 Connexion
📄 Dashboard	P2 🔥🔥	👤 Front-End 👤 Back-End	🔌 Connexion
📄 Branding restaurateur	P3 🔥🔥🔥	👤 Designer UI/UX 👤 Back-End 👤 Front-End	
📄 Documentation du code	P3 🔥🔥🔥	👤 Back-End 👤 Front-End	📄 Documentation
📄 Mise en ligne	P3 🔥🔥🔥	👤 Product owner 👤 Back-End	🚀 Livraison
+ Nouvelle page			

MENU MAKER by

Qwenta



Menu Maker by Qwenta

Voici la liste des différents besoins utilisateurs pour le site "Menu Maker by Qwenta".

Légende des colonnes :

- Cartes : regroupe les différentes cartes.
- Priorité : représente la priorité de la story, de P1 à P3 (P1 étant la priorité la plus élevée).
- Epic : définit le thème de la story, à quel moment elle intervient lors de la navigation sur le site.
- Product Owner : le responsable des user stories créées.

Pour afficher le détail de chaque carte, survolez-la avec votre souris et cliquez sur "Open".

ProductLog

Tableau kanban

🔼 Priorité

🔼 Epic

👤 Product Owner

+ Ajouter un filtre

Aa Cartes

🔼 Priorité

👤 Répartition des responsabilités

🔼 Epic

📄 Documentation des spécifications techniques	P1 🔥	👤 Product owner 👤 Back-End 👤 Front-End	📄 Documentation
📄 Design maquette	P1 🔥	👤 Designer UI/UX 👤 Product owner	📄 Design
📄 Landing non connectée	P1 🔥	👤 Front-End	📄 Landing

Landing non connectée

Type

Story

Priorité

P1 🔥

Product Owner

Soufiane

Epic

Landing

Estimation temps...

8

👤 Répartition des re...

Front-End

Sprint

Vide

État

A faire

+ Ajouter une propriété

+ Ajouter un commentaire...

User story

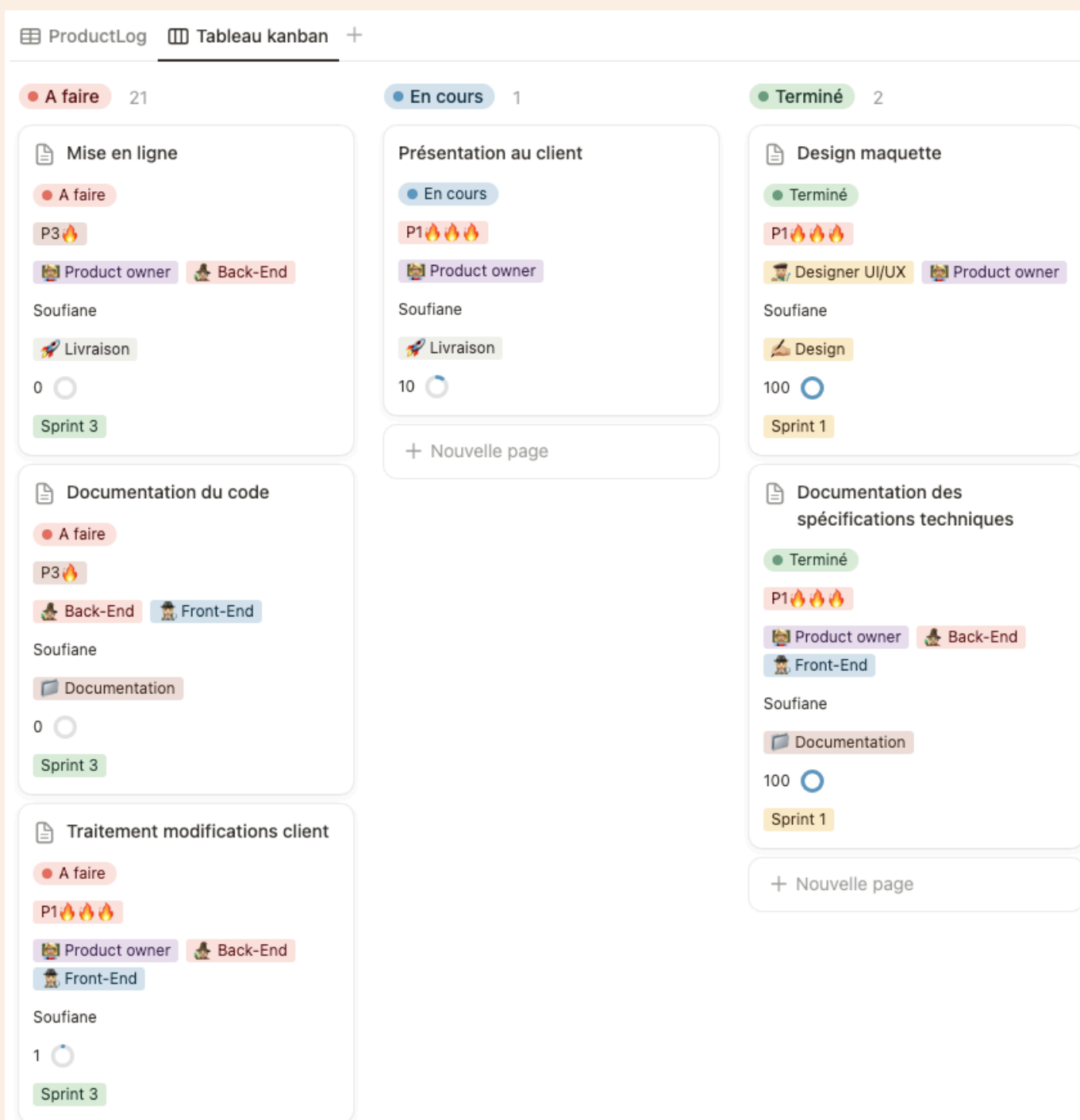
En tant qu'internaute ne connaissant pas forcément Menu Maker, je veux pouvoir comprendre l'utilité de cette application.

Succès

L'internaute doit pouvoir avoir accès aux différentes sections de la landing page non connectée :



EXPLICATION DU KANBAN



Ce tableau joue un rôle clé dans la gestion du projet, car il centralise toutes les informations nécessaires pour suivre l'avancement.

Voici comment il nous aide :

- 1. Priorisation des tâches :** Les tâches sont classées par priorité (P1, P2, P3), ce qui nous permet de nous concentrer sur les éléments critiques en premier.
- 1. Répartition des responsabilités :** Chaque tâche est assignée à un ou plusieurs membres de l'équipe (Product Owner, Front-End, Back-End.), garantissant que tout le monde connaît ses rôles et responsabilités. Certaines étapes nécessitent une collaboration étroite entre plusieurs membres, comme le travail conjoint entre le Front-End et le Back-End pour assurer une intégration fluide des fonctionnalités.
- 1. Lien avec les fonctionnalités principales :** Les tâches sont regroupées par Epic (ex. Connexion, Création de menu, Exportation), ce qui nous donne une vue d'ensemble sur l'état d'avancement des fonctionnalités principales."



SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

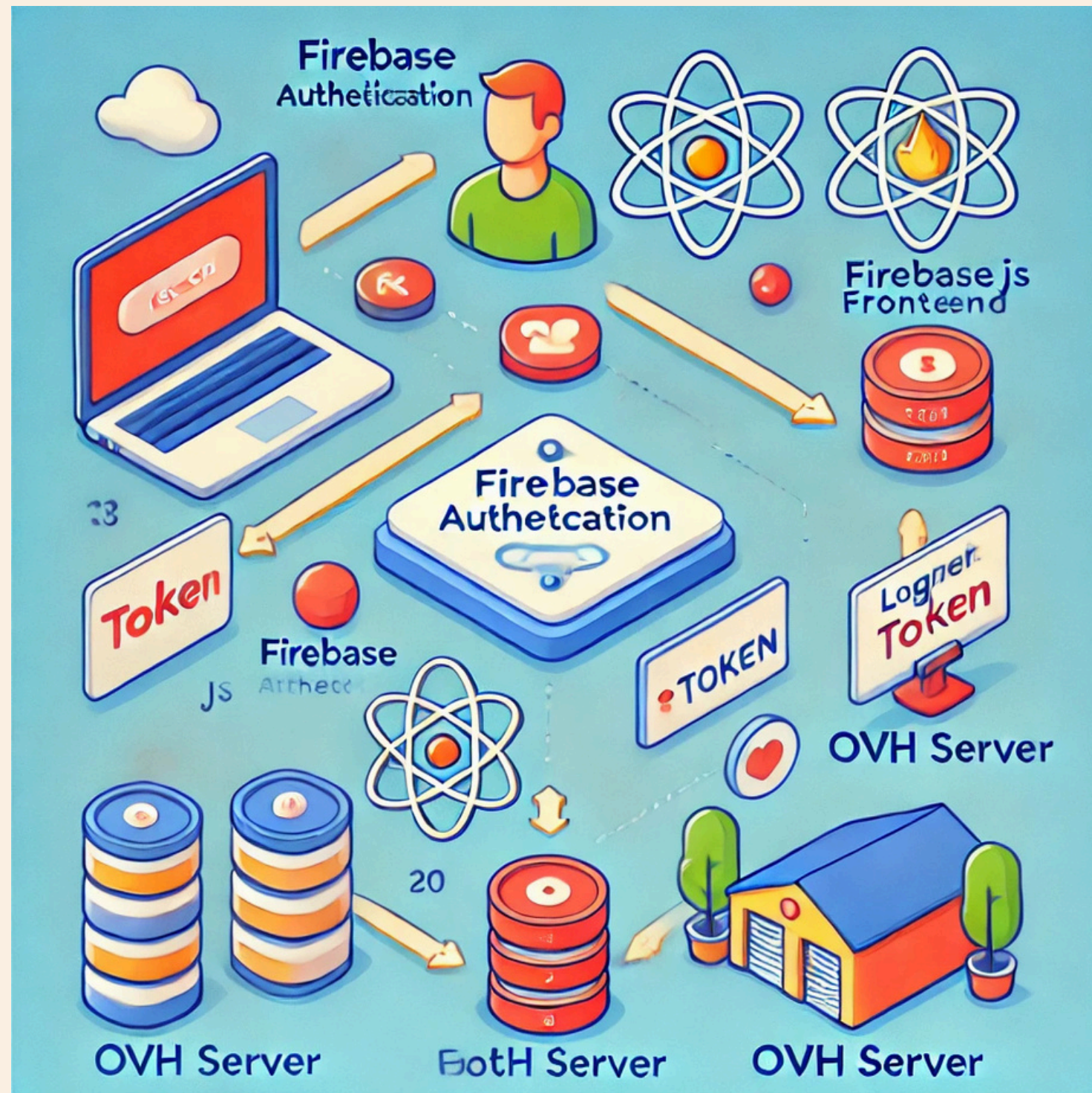
Le projet Menu Maker repose sur des choix technologiques adaptés pour répondre aux besoins fonctionnels identifiés.

Liste des principales spécifications techniques (sous forme de tableau ou liste concise) :

- **Connexion/Création de compte** : Mise en place d'une authentification sécurisée via **MongoDB** pour stocker les données utilisateurs et une **API** d'authentification pour gérer les accès.
- **Déconnexion** : Utilisation d'une API et de **JWT (JSON Web Token)** pour gérer la suppression sécurisée des sessions actives.
- **Création de menu** : Intégration de **React** pour gérer l'interface dynamique et de **modales** pour une organisation intuitive des catégories directement sur l'écran.
- **Personnalisation de menus** : Utilisation de **React** pour une personnalisation interactive, combinée à une **API (CRUD)** pour modifier les préférences et à **MongoDB** pour un stockage flexible et évolutif.
- **Exportation en PDF** : Utilisation de bibliothèques comme **jsPDF** ou **html2pdf.js** pour convertir les menus en **fichiers PDF** prêts à être imprimés ou partagés.
- **Impression de menus** : Intégration de la fonction **window.print()** et de **styles CSS @media print** pour une impression directement depuis le site, avec une mise en page adaptée.



SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES



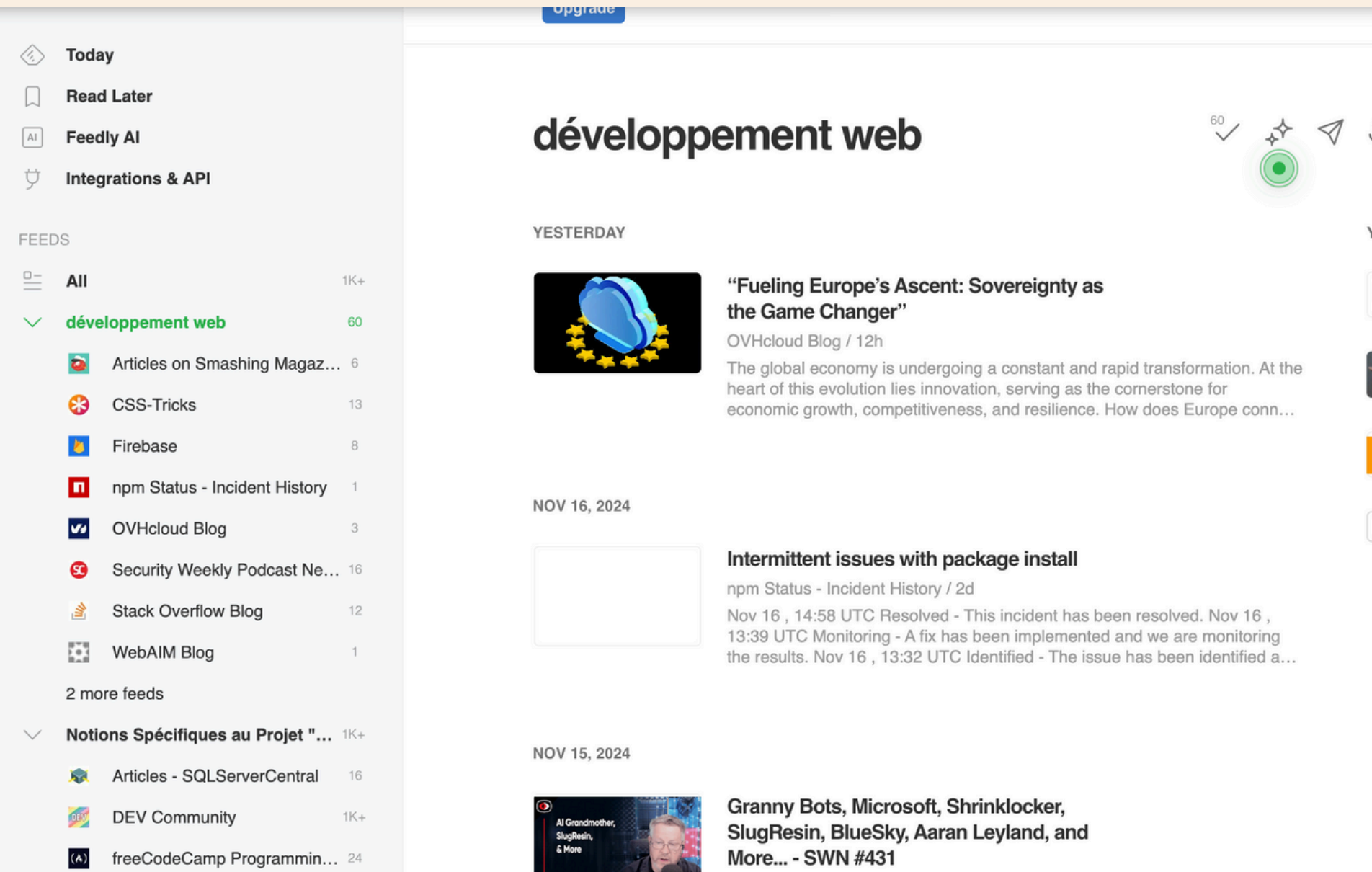
Explication du Cheminement

- **Début:** Un utilisateur s'authentifie sur l'application Firebase.
- **Authentification:** Un jeton d'authentification est généré et envoyé à l'application JavaScript.
- **Application JavaScript:** L'application utilise le jeton pour se connecter aux services Firebase, notamment la base de données en temps réel.
- **Serveur OVH:** L'application JavaScript s'appuie sur un serveur OVH pour la gestion des données.
- **Serveur Go:** Le serveur OVH utilise un serveur Go (Goth Server) pour le stockage et la récupération des données.
- **Serveur OVH:** Le serveur Go interagit avec un autre serveur OVH pour le stockage et la récupération des données.
- **Frontend:** Un site web utilisant JavaScript utilise le jeton pour interagir avec les services Firebase, notamment la base de données en temps réel.
- **Fin:** L'utilisateur interagit avec le site web via le frontend JavaScript, accédant aux données du serveur OVH.





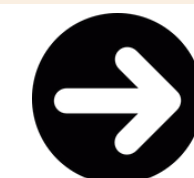
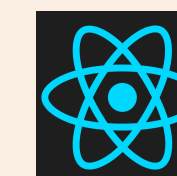
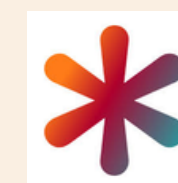
VEILLE TECHNOLOGIQUE



1. Méthode de classification des sources d'information :

- **Outil utilisé** : Feedly pour organiser les sources par deux axes de curation :
 - **Axe 1** : Notions spécifiques au projet "Menu Maker"
 - Technologies liées au projet comme SQL / NoSQL et React pour élaborer les spécifications techniques.
 - **Axe 2** : Développement Web général
 - Veille sur des sujets plus larges : frameworks, accessibilité web, bibliothèques populaires, et sécurité.

Exemple de sources des axes :



CONCLUSION

Cette présentation retrace les principaux aspects du projet Menu Maker, en commençant par une mise en contexte du projet et en explorant la méthodologie Agile et Scrum adoptée. Nous avons également mis en avant l'utilisation du tableau Kanban sur Notion, qui a facilité le suivi et la coordination des tâches de manière structurée. Les spécifications techniques ont été détaillées, ainsi que la veille technologique effectuée via l'outil Feedly, qui s'est avéré essentiel pour rester informés sur les technologies clés du développement et les bonnes pratiques du web. En réunissant ces éléments, nous avons mis en place une approche solide pour garantir la livraison d'un produit de qualité, conforme aux attentes du client, dans les délais impartis.



QUESTIONS ?

