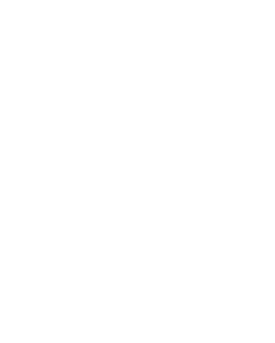
**Une image contenant cœur, Graphique, clipart

Description générée automatiquement**



**Document d'Architecture Technique (DAT)**

**[Au temps donnée]**

**1.Introduction**

1.1 Objectif du document

1.2 Portée du projet

1.3 Références

**2. Vue d'Ensemble de l'Architecture**

2.1 Description du projet

2.2 Objectifs de l'architecture technique

2.3 Principaux acteurs et leurs rôles

**3. Architecture Globale**

3.1 Schéma architectural global

3.2 Composants principaux

3.3 Flux de données entre les composants

**4. Technologie Utilisée**

4.1 Langages de programmation

4.2 Bases de données

4.3 Frameworks

4.4 Outils de développement

4.5 Autres technologies pertinentes

**5. Architecture Logicielle**

5.1 Description des modules logiciels

5.2 Interactions entre les modules

5.3 Modèles de conception utilisés (le cas échéant)

**6. Architecture Matérielle**

6.1 Configuration matérielle recommandée

6.2 Serveurs et équipements réseau

6.3 Hébergement (cloud, serveurs dédiés, etc.)

**7. Sécurité**

7.1 Protocoles de sécurité

7.2 Gestion des identités et des accès

7.3 Mesures de protection contre les menaces

**8. Performances**

8.1 Objectifs de performances

8.2 Mesures de performance prévues

8.3 Stratégies d'optimisation

**9. Maintenance et Évolutivité**

9.1 Stratégies de sauvegarde

9.2 Procédures de maintenance

9.3 Mécanismes d'extension prévus

**10. Intégration Continue et Déploiement**

10.1 Outils CI/CD utilisés

10.2 Fréquence des déploiements

10.3 Processus de gestion des versions

**11. Gestion des Erreurs**

11.1 Stratégies de gestion des erreurs

11.2 Journalisation et suivi des erreurs

11.3 Procédures de résolution des incidents

**12. Conventions de Codage**

12.1 Conventions de nommage

12.2 Structuration du code

12.3 Bonnes pratiques de codage

**13. Glossaire**

[Liste des termes techniques utilisés dans le document avec leurs définitions]

**14. Références**

[Liste des références utilisées dans le document]

**1.1 Objectif du document**

Ce document décrit l’architecture des applications du projet «Au temps Donnée » et son déploiement dans le cadre de la conception du système d’information de l’association. Ces différentes plateformes sont destinées aux gérants de l’associations ainsi qu’à ses bénévoles , bénéficiaire et toutes personne faisant partie intégrante de cette organisation. La présentation initiale de l’architecture fonctionnelle de «Au temps Donnée», c’est-à-dire les concepts techniques sur lesquels s’appuie l’application et ses interfaces pour fonctionner, permet d’aborder les préconisations en termes d’architecture technique, de configurations logicielles et matérielles, d’organisation des données, et de sécurité. La dispersion de l’organisation à l’échelon régionale, impose de mettre en œuvre les mécanismes capables d’assurer la haute disponibilité de des applications. Cette haute disponibilité permettra d’instaurer un accord de niveau de service entre les utilisateurs et les employés ou bénévoles au service de l’association. Ces mécanismes de haute disponibilité sont identiques à ceux du sites des « resto du cœur ».

**1.2 Portée du projet**

Le projet vise à créer une application WEB complète pour faciliter la gestion des activités bénévoles, des bénéficiaires et des opérations administratives de l'association "Au temps Donné". L'application comprendra des espaces dédiés aux bénévoles, aux bénéficiaires et à l'administration, avec des fonctionnalités telles que le recrutement en ligne, la gestion des plannings, le suivi des demandes et des activités, la gestion des stocks, la planification des tournées de collecte, etc.

**1.3 Références**

Ce document s'appuie sur les informations fournies par l'association "Au temps Donné" concernant ses besoins et ses objectifs. Les références principales incluent le cahier des charges du projet, les entretiens avec les membres de l'association et les documents existants liés aux activités actuelles de l'association.

**2.1 Description du projet**

Le projet couvrira les fonctionnalités relatives à la gestions des bénéficiaires et bénévoles dans l’association, ainsi que des employés travaillant au services de celles-ci . Ce dispositif permet de proposer aux bénéficiaire des activités :

• éducatives, culturelles, de loisirs et sportives.

•Aide alimentaire

•Aide médicale,

•Assistance sociale ,

•Transport et déplacement,

•Autres besoins spécifiques pour personne dans le besoin

L’application est constituée de plusieurs parties : 1. Interface d’accueil web :  Au niveau du public où les utilisateurs inscrit ou non pourront consulter les actualités de l’organisation , les évènements prévus , et se renseigner sur comment apporter leur aides ( physique ou financière) ou demander de l’aide. Une fois inscrit avec un rôle validé une interface bénéficiaire ou l’utilisateur pourra s’inscrire pour recevoir ou participer à une des aides proposée par l’association. Une interface bénévoles ou l’utilisateur pourra participer aux aides proposé par l’association en s’inscrivant.

Une interface administrateur pour gérer les donnes des utilisateurs , mettre à jour les différentes interfaces ainsi que les activités et information relatives à l’information

Une application mobile proposant les mêmes fonctionnalités avec une interface spéciale pour les travailleurs qui se chargeront de la manutention sur laquelle ils pourront :

• scanner les denrées pour les stocker en entrepôts

•charger les lieux et routes des entrepôts ou maraude à desservir (pour les conducteurs de camion)

• gérer les stocks

**2.2 Objectifs de l'architecture technique**

L'architecture technique du projet vise à atteindre les objectifs suivants :

* **Centralisation et Gestion Efficace :** Assurer la centralisation des données relatives aux bénévoles, bénéficiaires, activités et opérations administratives pour une gestion efficace et optimisée.
* **Accessibilité et Confidentialité :** Garantir un accès facile et sécurisé aux différents espaces (bénévoles, bénéficiaires, administration) tout en assurant la confidentialité des informations sensibles.
* **Interactivité et Expérience Utilisateur :** Créer une interface conviviale pour une interaction facile et intuitive, notamment pour la gestion des plannings, des affectations, et des comptes individuels.
* **Formation en Ligne :** Faciliter la formation des bénévoles grâce à des modules en ligne, contribuant ainsi à renforcer leurs compétences et leur engagement.

**2.3 Principaux acteurs et leurs rôles**

Les principaux acteurs impliqués dans le système et leurs rôles respectifs sont les suivants :

* **Bénévoles :** Ils utilisent l'application pour s'inscrire en ligne, accéder à leurs espaces privés, gérer leurs plannings, suivre des formations, et interagir avec d'autres bénévoles.
* **Bénéficiaires :** Ils utilisent l'application pour créer et gérer leurs comptes individuels, suivre l'évolution de leurs demandes et des activités auxquelles ils participent.
* **Administration :** Les administrateurs et gestionnaires de l'association utilisent l'application pour gérer les stocks, planifier les tournées de collecte, superviser les services offerts, gérer les bénévoles, et assurer le suivi des activités.
* **Système :** Le système agit en tant que facilitateur, gérant les transactions entre les différents acteurs, assurant la sécurité des données, et garantissant le bon fonctionnement de l'application.

Ces rôles définissent les interactions entre les différentes parties prenantes et établissent la dynamique au sein de l'application.

**3.1 Schéma architectural global**

**Une image contenant capture d’écran, diagramme, texte, conception

Description générée automatiquement**

**3.2 Composants principaux**

**Composant réseaux :**

* Data center :
* Serveur :
* Routeurs :
* Ordinateur d’administration :
* Firewall :
* Born wifi :
* Baie réseau
* Vpn WireGuard

**Composant web :**

* Interfaces web :
* Application Android :
* Base de données :
* Api :
* Sécurité Web :
* Gestion d’authentification :
* Service email :
* Administration web et support :

**3.3 Flux de données entre les composants**

**4.1 Langages de programmation**

Les langages de programmation que nous utilisons pour ce projet sont «  HTML , CSS et Javascript » pour le front des applications web

Node.Js comme outils de liaison entre notre front et notre back

**4.2 Bases de données**

**4.3 Frameworks**

Notre utilisation de Node.Js comme outil principale pour ce projet , nous amène a utiliser les framework mis à disposition par celle-ci telle que

Expresse : comme serveur (développer)

**4.4 Outils de développement**

**4.5 Autres technologies pertinentes**