

Cinéphoria

# Gestion de Projet pour le Développement De l'application Web et mobile

Studi

Joël DERMONT  
27/01/2025

## Sommaire

Phase 1 : Analyse des besoins, étude préalable et rédaction du cahier des charges.....	2
Phase 2 : Élaboration des diagrammes.....	2
Phase 3 : Architecture du système .....	2
Phase 4 : Réalisation des maquettes sous Figma .....	3
Phase 5 : Planification du développement.....	3

Voici les étapes que j'ai suivi pour mener à bien mon projet:

## **Phase 1 : Analyse des besoins, étude préalable et rédaction du cahier des charges**

- Définir le périmètre fonctionnel : Identifier les fonctionnalités principales de l'application (films, séances, réservations, etc...).
- Analyse technique et choix des outils : Choisir les technologies à utiliser (Symfony pour le backend, Flutter pour le mobile).
- Définir l'identité visuelle : Créer le logo, la palette de couleurs, et la typographie de l'application.

## **Phase 2 : Élaboration des diagrammes**

- Diagramme des cas d'utilisation : Décrire les interactions entre les utilisateurs et l'application (ex. : un utilisateur peut réserver un film).
- Modèle Conceptuel de Données (MCD) : Définir les entités principales (films, utilisateurs, réservations, etc...) et leurs relations.
- Diagramme de classe UML : Illustrer la structure des objets et leurs relations dans le code.

## **Phase 3 : Architecture du système**

- Choix de la technologie frontend : Décider des outils et technologies pour l'interface utilisateur (HTML5, Bootstrap, CSS, JQuery, AJAX pour l'application web, Flutter pour le mobile).
- Choix de la technologie backend : Choisir Symfony pour gérer la logique et la base de données du site web.
- Sécurité : Planifier la gestion des utilisateurs et la protection des données (authentification, autorisation, etc...).

- Élaboration de l'API : Préparer une API pour connecter le backend à l'application mobile.

## **Phase 4 : Réalisation des maquettes sous Figma**

- Création des maquettes : Concevoir l'interface utilisateur (UI) du site web et de l'application mobile sous Figma en définissant l'apparence, la navigation et les interactions.
- Prototypage : Créer un prototype interactif dans Figma pour simuler l'expérience utilisateur.

## **Phase 5 : Planification du développement**

- Découper le projet en tâches : Diviser le travail en petites tâches claires et attribuer des priorités. Utilisation de Trello sous forme d'un Kanban.
- Environnement de développement avec XAMPP pour l'application web : Utiliser XAMPP pour configurer l'environnement local pour le développement Symfony.
- Environnement de développement avec Android Studio pour l'application mobile : Utiliser Android Studio pour configurer l'environnement local pour le développement Flutter.
- Gestion du déploiement : Déployer les application en ligne et préparer un système pour tester et déployer automatiquement les mises à jour.
- Tests : Planifier des tests techniques et utilisateurs pour valider les fonctionnalités et l'interface.