

Titre professionnel DWWM

Projet tutoré « Sugar Meter »



Contexte du projet

Réaliser une application web mobile de sensibilisation à la nutrition destinée à connaître la quantité de sucre consommée quotidiennement.

Cahier des charges

Sugar Meter consiste en l'affichage de la quantité de sucre consommée quotidiennement, au travers de produits alimentaires industriels, sous la forme explicite de nombres de morceaux de sucre. Afin de connaître la quantité de sucre ingérée chaque jour, l'utilisateur procède selon les étapes suivantes :

1. Ajout d'un produit alimentaire dans son espace personnel « garde manger »
2. Sélection d'un produit de son « garde manger »
3. Indication de la quantité de produit consommée
4. Consultation de la quantité totale de sucre absorbée à un instant de la journée
5. Consultation de la quantité totale de sucre consommée sur une journée écoulée

Sugar Meter sera développée sous la forme d'une application web mobile destinée à être utilisée principalement sur smartphones. L'expérience utilisateur devra donc être adaptée à ce type d'appareils.

Il est important de noter que la composition de la majorité des aliments industriels est déjà référencée dans la base de données communautaire [Open Food Facts](#). Toutes les données nutritionnelles utilisées par *Sugar Meter* devront donc être issues de cette base de données de référence.

Charte graphique

L'ergonomie de *Sugar Meter* devra être dans l'esprit des applications smartphones natives. Ainsi, l'interface graphique et la palette couleurs devront être proches des recommandations « Flat design » et la proposition inhérente [Material design](#) de Google. Afin de correspondre au contexte de la nutrition, la palette couleurs sera dans des teintes vives vertes ou bleues.

Socle technique

Sugar Meter devra reposer sur les technologies web traditionnelles et l'architecture « open source » la plus communément disponible chez les hébergeurs web :

- Frontend : compatibilité aux normes HTML 5 / ECMAScript 2018 / CSS 3
- Backend : compatibilité à l'architecture serveurs PHP 7.4 / MySQL 5.7

Le navigateur ciblé sera « Google Chrome mobile », dans sa dernière version, car il est le plus utilisé actuellement sur les smartphones.

Organisation projet

La réalisation de *Sugar Meter* sera menée selon une démarche projet « agile ».

Les fonctionnalités souhaitées seront donc définies et priorisées dans un tableau « product backlog » qui sera mis à jour et complété régulièrement.

Le développement des fonctionnalités s'effectuera selon un rythme périodique « sprint » hebdomadaire. Pour assurer le suivi de ces développements, les développeurs établiront un tableau collaboratif « sprint backlog ».

Afin d'assurer le suivi de la réalisation en télé-travail, 2 rendez-vous d'équipe hebdomadaires seront organisés :

- Atelier technique : rendez-vous informel destiné à discuter des solutions techniques envisagées et des difficultés techniques rencontrées
- Revue de projet : rendez-vous formel destiné à faire un point :
 - collectif sur l'achèvement et l'ajout des fonctionnalités dans le « product backlog », mais aussi de revoir la priorisation
 - sur l'avancement des tâches du « sprint backlog » lors d'un « tour de table » : tâches faites, en cours et restant à faire et attributions des nouvelles tâches.

La gestion des versions de code sera réalisée grâce la plateforme GitHub.

Un serveur web « en ligne » pourra éventuellement, dans la mesure du possible, être mis à disposition pour l'intégration des différents développements.