

Toppics

Cahier des charges

Votre nouveau réseau social Toppics est en marche ! Vous trouverez dans ce document toutes les informations concernant les choix de réalisation de ce projet.



I) Description du projet

Notre projet démarre d'une constatation simple : de nos jours, il est difficile de se faire sa place sur les réseaux sociaux lorsque l'on souhaite partager du contenu qualitatif. La concurrence étant rude, notre travail n'apparaît malheureusement pas au grand public sauf si nous arrivons à nous faire tirer vers le haut par les plus connus.

Nous avons donc décidé de casser ce code, en mettant en place un réseau social de partage d'images dont le but principal serait de voter pour les meilleures images de la semaine précédente, réparties par catégorie, à travers un jeu affichant des images aléatoirement tirées. Ainsi si votre travail est de qualité, les utilisateurs voteront pour vous sans même vous connaître !

II) Personas

Noémie



Présentation :

Noémie est une étudiante en art de 22 ans, passionnée par les dessins et la peinture.

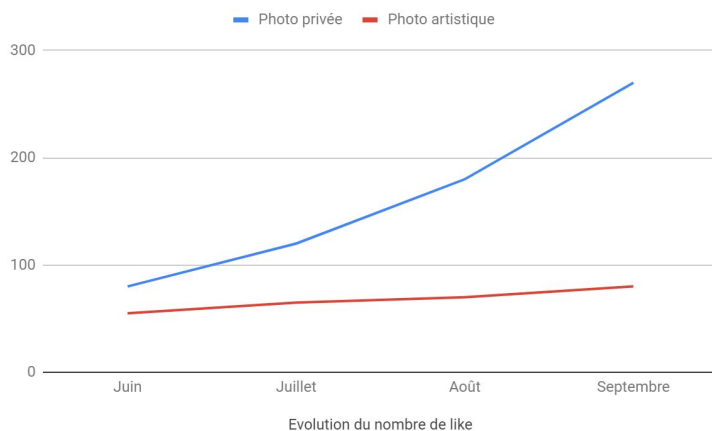
Elle aimerait devenir une artiste connue et faire des expositions dans le monde entier après avoir fini ses études d'art.

Intérêts dans les réseaux sociaux :

Elle partage sa passion à travers ses œuvres qu'elle publie sur son profil Instagram.

Elle partage aussi des photos de sa vie privée, et elle a remarqué qu'elle obtient plus de "Like" sur des photos d'elle que sur ses œuvres artistiques.

Âge : 22 ans
Profession : Étudiante
Famille : Domicile familial
Ville : Lille
Scolarité : École d'art



Objectifs :

Noémie souhaiterait obtenir plus de visibilité sur les œuvres qu'elle partage, tout en cherchant de l'inspiration en regardant les publications d'autres artistes.

Dylan



Présentation :

Dylan est un jeune adulte plein d'ambition, comme le sont ses héros tirés de ses shonens favoris. Il a grandi devant DBZ, Naruto et One Piece.

Il a mêlé sa passion à son talent, le dessin. Son rêve ? Vivre grâce à l'univers qu'il est en train de créer, son manga "Kyodaina Murasakiiro no shokushu".

Age : 19 ans

Profession : Agent de Sécurité

Famille : Vit seul

Ville : Montpellier

Scolarité : Bac ES, souhaite reprendre ses études en dessin

Intérêts dans les réseaux sociaux :

Il grandit avec son temps et quand il ne dessine pas, Dylan cherche son inspiration auprès de créateurs reconnus sur Instagram par exemple.

Il regrette cependant que le contenu mis en avant soit souvent le même, et que ses dessins n'atteignent pas l'audience qu'il souhaiterait.



Objectif :

Dylan aimerait que son talent soit enfin reconnu à sa juste valeur afin qu'il puisse exposer son

univers au monde entier.

III) Mood board



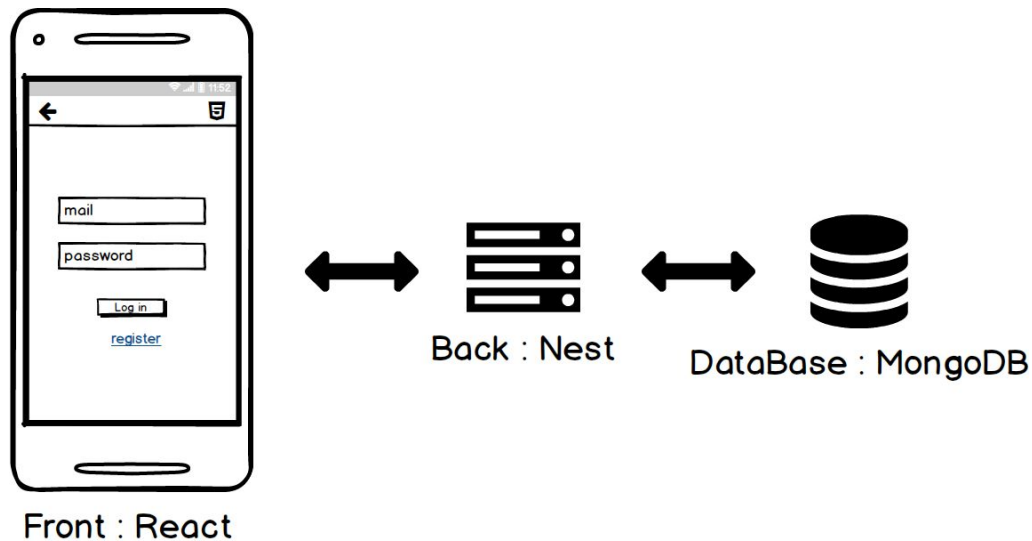
Compte tenu du but de notre application (système de rangs, classements, gamification, ...) nous voulions quelque chose qui rappelait les jeux olympiques de l'antiquité. Nous nous sommes dit que ce thème n'était pas forcément exploité sur les réseaux sociaux et que notre application pouvait se démarquer grâce à ça également.

Les couleurs servent à rappeler les fameux vases antiques (bronze, noir) et la texture de marbre est là pour accentuer les souvenirs de cette époque.

Enfin, les couronnes de laurier/médailles représentent le côté classement/vote de notre application, tout en restant dans le thème de l'antiquité.

IV) Architecture

a) Architecture du projet :



Pour les technologies utilisées nous avons :

React :

React est une bibliothèque en JavaScript permettant de créer des interfaces utilisateurs à base de composants. Cette technologie est utilisée pour le front de notre projet. Elle a été choisie car nous l'avons pratiqué en cours.

Nest :

React est un framework JavaScript permettant de créer des applications NodeJS avec une architecture MVC et qui supporte totalement le TypeScript.

Nest peut utiliser le TypeScript qui est un langage permettant autant la programmation fonctionnelle que la programmation orientée objet. L'avantage du TypeScript est de posséder toutes les fonctionnalités avancées du JavaScript mais également de posséder du typage, la création de classes et interfaces, l'importation de modules etc...

Nest permet d'utiliser des décorateurs permettant de faciliter l'accès à certaines fonctions.

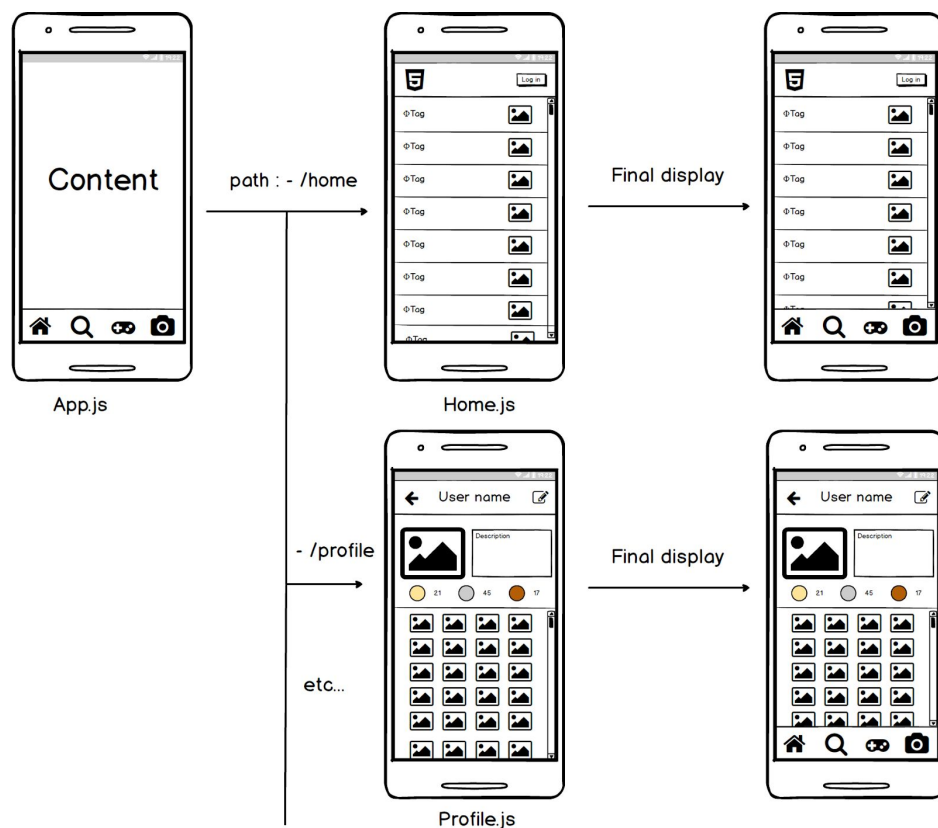
Nous avons choisi ce Framework de part sa facilité de prise en main et sa documentation très complète, mais également du fait que nous utilisons également Nest sur notre projet miroir ce qui va nous permettre de nous former en même temps.

MongoDB :

MongoDB est une base de données distribuée, universelle et basée sur des documents. En étant une base de données orientée document MongoDB stocke les données au format JSON, ce qui est très pratique à manipuler en utilisant Nest ou React.

Comme pour Nest notre choix s'est d'abord orienté sur MongoDB de part son utilisation sur le projet miroir. Mais aussi par sa facilité d'installation et d'utilisation.

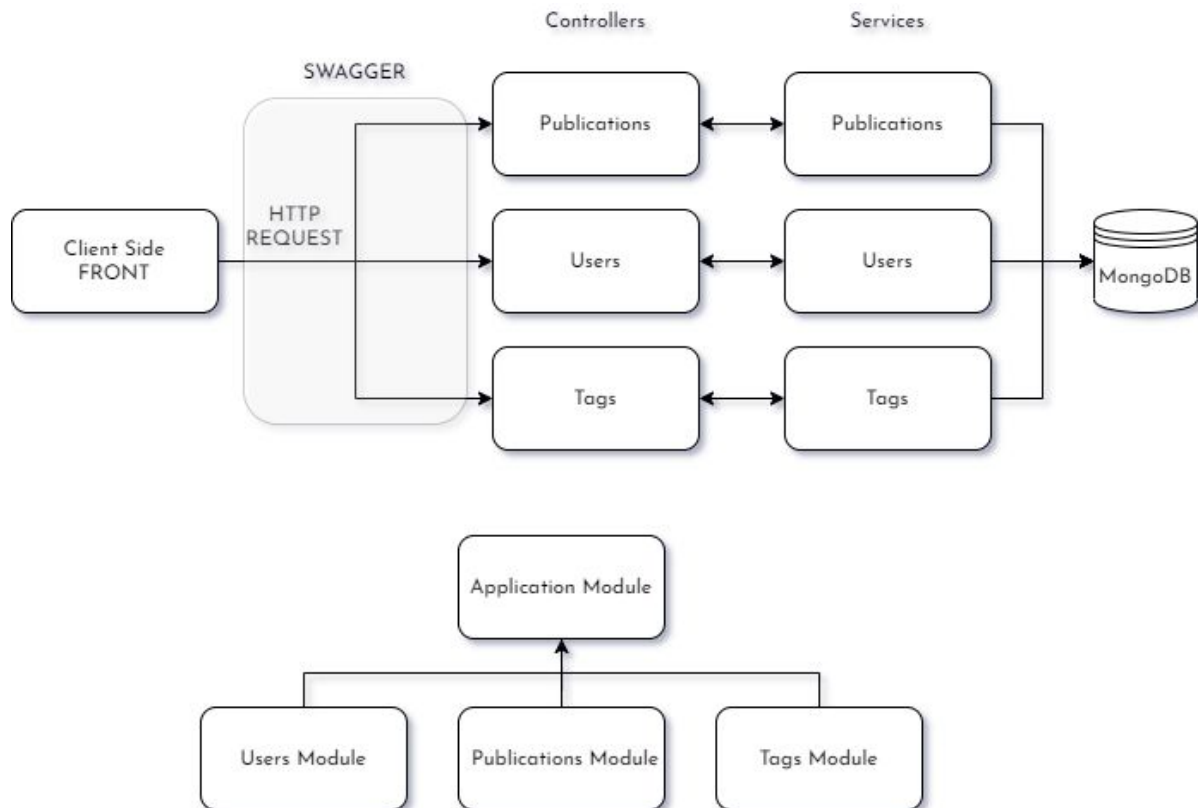
b) Architecture du front :



Côté Front, le composant principal est App.js et il sera composé d'un BrowserRouter venant de React Router, permettant de gérer le changement des pages plus facilement. Pour cela, il faut implémenter un menu (que l'on peut voir en bas de la page App.js), ainsi qu'un navigateur qui va afficher le bon composant selon le chemin donné.

Pour chaque composant, nous associons un fichier JS et un fichier CSS correspondant afin de mieux répartir le code.

c) Architecture du back:



Côté Back on a des controllers où les différentes routes de notre back sont créées, Nest permet d'ajouter un Swagger qui sera là pour tester nos différentes routes. Les controllers sont en communication directe avec les services associés qui vont eux effectuer des requêtes sur la base MongoDB.

Une application Nest est composée d'une application module qui va lui importer les différents modules de notre application.

V) Charte graphique

Comme vu précédemment dans la partie traitant du mood board, ces couleurs sont utilisées pour rappeler la période de la Grèce antique. Le noir et le blanc représentent le marbre, l'or et le bronze quant-à eux représentent les médailles. Le bronze et le noir étaient également utilisés sur les vases antiques.

Le gris, lui, sert de couleur intermédiaire entre les autres, pour trancher dans le design.



Comme on peut le voir, ces couleurs ont été utilisées pour notre logo. Celui-ci se décompose de la manière suivante :

- Le T de Toppics
- Le cercle sert à rappeler le O de Toppics, mais également à enrober le logo
- Les deux crochets représentent deux zones (séparées par la barre verticale du T) comme nous pouvons en trouver dans notre application lors des versus de photos.

Notre police d'écriture a également été un choix graphique entrant dans la cohérence de notre application; l'écriture est globalement droite pour rappeler les colonnes grecques, tout en rappelant un peu l'écriture romaine.

Toppic with Josefin Sans

VI) Wireframes

[Lien du document sur google drawing](#) - Demo en pdf dans le dossier .rar

