

# RAPPORT DE PROJET

---



# Move n' Meet



Aliénor Roussel, Laëtitia Viau, Thibault Souvannavong et Abdellatif Ben Mlah

Projet Licence 3 MIASHS 2017-2018



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Gestion de projet</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Description technique</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Description fonctionnelle</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Conclusions</b>	<b>4</b>
A	Résumé de la contribution . . . . .	4
B	Difficultés rencontrées . . . . .	4
C	Perspectives . . . . .	4

# 1 Introduction

L'enjeu de notre projet est d'apporter une interface web permettant d'élaborer une liste d'activités à faire et des bons plans sur Montpellier et ses alentours. A travers ce site web, ses utilisateurs ont également la possibilité de proposer et/ou de rejoindre des activités de groupe. En effet, nous souhaitons offrir la possibilité aux utilisateurs de faire de nouvelles rencontres.

Pour cela, différents critères de recherche en fonction des préférences de l'utilisateur ont été mis en place.

Un utilisateur peut donc à la fois rechercher des idées d'activités et à la fois créer ou rejoindre des activités avec d'autres personnes. Notre domaine d'application se limite à Montpellier et ses alentours afin de proposer des types d'activités variés dans le but de répondre aux demandes de chaque utilisateur.

# 2 Gestion de projet

## Tableau de la contribution de chacun par tâche

N'ayant pas encore eu les enseignements sur la création de page web dynamique au premier semestre nous avons fait une estimation de planning pour notre projet. Il s'est avéré que ce planning a été grandement modifié. En effet, nous avons commencé la création des pages html et la création des feuilles de style CSS en même temps puisque il s'est avéré que les deux étaient liés. De plus, la conception de la base de donnée a été plus longue que prévu du fait du manque de données : beaucoup d'informations étaient manquantes dans les données que nous avons récoltées au premier semestre. Nous avons donc nous y adapter.

La quantité et la complexité des tables que nous avons du mettre en place pour avoir au final une base claire et logique a également participé à la durée de la tâche.

Il a par ailleurs fallu s'adapter à des contre-temps tel que le blocage de la faculté et donc le manque de compétences dans certaines branches de programmation. Nous avons donc dû faire des choix pour rendre le projet à temps et n'avons pas pu mettre en place le système de localisation sur carte des activités.

Également nous avons dû chercher comment mettre en place certaines fonctionnalités du site sur internet à cause du retard dans certaines matières (JavaScript).

# 3 Description technique

## Liste des technologies utilisées

- Git
- Php
- Javascript
- Mamp
- Bluefish
- LaTeX

Schéma de l'architecture de l'application Schéma de la base de données

# 4 Description fonctionnelle

## Liste des fonctionnalités de Move'n Meet

- Connexion / Inscription sur le site
- Création d'une activité avec un nombre de personnes maximum
- Recherche d'une idée d'activité à travers des critères et des sous-critères
- Parcourir la liste des événements temporaires
- Parcourir une liste de bons plans
- Rejoindre une activité déjà créée après s'être connecté

## Liste de gestion des erreurs mise en place

- Un utilisateur ne peut pas s'inscrire deux fois
- Un utilisateur déjà connecté ne peut se reconnecter
- Lorsque le nombre de personnes maximum est atteint dans une activité créée, plus personne ne peut s'y inscrire
- Une personne déjà inscrite ne peut pas se réinscrire
- **Liste de gestion des erreurs mise en place**
- Un email doit contenir un '@'
-

## **5 Conclusions**

### **A Résumé de la contribution**

### **B Difficultés rencontrées**

— Création de sous choix

—

—

—

—

—

### **C Perspectives**