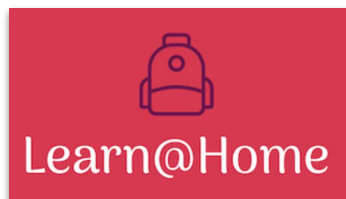


Projet



Définissez les besoins
pour une application de soutien scolaire

Contexte

Projet :

Dev4U, entreprise de services du numérique, comportant 2 entités : développement d'application mobile et web.

En tant que Lead Développeur de l'entité Web, j'ai été missionnée pour prendre en charge le projet Learn@Home, qui consiste en la réalisation d'une application de soutien scolaire.

Mon rôle est de cadrer ce projet dans un premier temps et de coordonner tous les développements avec l'équipe.

Projet client : Learn@Home

Pour faciliter les interactions et la communication, Learn@Home souhaite créer un nouveau site web, qui doit être composé des pages suivantes :

- 1. Une page de connexion**
- 2. Une page tableau de bord**
- 3. Une page interface de chat**
- 4. Une page de calendrier**
- 5. Une page de gestion des tâches**

Users Stories

User Story : la description simplifiée du besoin.

Rédiger une User Story :

- rendre le besoin plus précis et compréhensible : **Qui ? Quoi ? Pourquoi ?**
 - Le contexte → en tant que <utilisateur>.
 - La fonction → je veux <fonctionnalité>.
 - Le bénéfice → afin de (pour) <raison>.

Users Stories : critère d'acceptation

Critères d'acceptation :

permet de définir qu'une fonctionnalité particulière peut être utilisée du point de vue de l'utilisateur final.

uniques à une User Story.

constituent la base des tests d'acceptation de la User Story.

Rédiger les critères d'acceptation :

- **Given (Etant Donné) / When (Quand ou Lorsque) / Then (Alors)**
- Format utilisé pour écrire des tests d'acceptation qui garantissent que toutes les exigences de spécification sont respectées.
- Cette formulation nous amène à l'élaboration de nos tâches

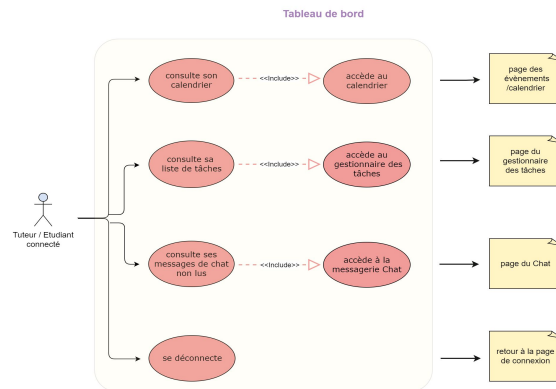
Diagramme UML (Domain-Driven-Design)

Côté développeur: nous devons comprendre le programme à concevoir d'un point de vue métier et faciliter la communication entre les équipes.

Réaliser un diagramme uml :

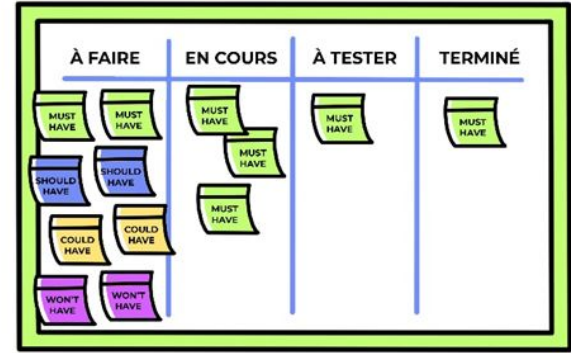
- identifier les acteurs (ici Étudiants et Tuteurs)
- identifier les interactions entre les acteurs et le programme : Ce que l'acteur veut faire dans cette application
- diagramme UML est un standard de notation pour modéliser visuellement une application informatique.

outil utilisé : Gitmind Online



Kanban

- Planifier les tâches suite aux besoins référencés auparavant
 - suivi du projet
 - facilite la collaboration entre les membres de l'équipe Agile
-
- outil utilisé Notion :
<https://www.notion.so/c232f141e34b4d559369e39e81867b72?v=2ebb94f34fe942f792d21eb8d8a0007e>
 - (compléter la colonne "Analyze")



Maquettes Desktop et Mobile



Liens outil Figma :

Desktop :

<https://www.figma.com/file/z2SDsWS4E079MoM7LdmAaM/Appli-soutien-scolaire-DESKTOP?node-id=0%3A1>


Mobile :

<https://www.figma.com/file/RFX2XWfK48B2hJOnmcFIXM/Appli-soutien-scolaire-MOBILE?node-id=0%3A1>

Maquettes Desktop et Mobile


- créativité libre
- pas de charte graphique : uniquement un logo
- veille sur les sites web de soutien scolaire.
- garder un esprit jeune, ado, dynamique et simple






Github


 [Laurene45](#) / [LaureneCourde_10_22122021](#) Public Pin Unpin

[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) [Insights](#) [Settings](#)

[main](#) [1 branch](#) [0 tags](#) [Go to file](#) [Add file](#) [Code](#)

 **Laurene45** ajout lien maquette Figma mobile a69e853 6 hours ago 18 commits

 diagramme_usage	mise à jour des UML taches chat et pdf	yesterday
 maquettes	ajout lien maquette Figma mobile	6 hours ago
 users_stories	ajout du dossier users_stories et des fichiers V1 à V4	yesterday
 Kanban url.txt	V1 Kanban et Users Stories	13 days ago
 README.md	Initial commit	25 days ago

[README.md](#) 

Avez-vous des questions ?

