|  |
| --- |
|  |
| Dossier de projet |
| Application Web Dressing |

|  |
| --- |
| Léa DELANNAY  29/07/2019 |

Table des matières

[I. Liste des compétences du référentiel couvertes par le projet 3](#_Toc13461019)

[A. Développer la partie front-end d’une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité 3](#_Toc13461020)

[B. Développer la partie back-end d’une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité 3](#_Toc13461021)

[II. Résumé du projet 4](#_Toc13461022)

[III. Cahier des charges 5](#_Toc13461023)

[A. Présentation du projet : 5](#_Toc13461024)

[1. Les objectifs de l’application 5](#_Toc13461025)

[2. La cible 5](#_Toc13461026)

[3. Les objectifs quantitatifs 5](#_Toc13461027)

[4. Périmètre du projet 6](#_Toc13461028)

[B. Graphisme et ergonomie 6](#_Toc13461029)

[1. La charte graphique 6](#_Toc13461030)

[2. Wireframe et Maquettage 7](#_Toc13461031)

[C. Spécificités et livrables 15](#_Toc13461032)

[1. Le contenu de votre site 15](#_Toc13461033)

[2. Contraintes techniques 15](#_Toc13461034)

[3. Les livrables 15](#_Toc13461035)

[4. Le Planning 16](#_Toc13461036)

[D. Glossaire 16](#_Toc13461037)

[IV. User Stories et spécifications techniques 17](#_Toc13461038)

[V. Dossier de conception : Base de données : dictionnaire des données, MCD, MLD, code SQL 17](#_Toc13461039)

[VI. Réalisations du candidat comportant les extraits de code les plus significatifs et en les argumentant, y compris pour la sécurité et le web mobile : formulaire de création du compte, filtres sur liste des vetements, modale détail, formulaire de modificaton, supression 17](#_Toc13461040)

[VII. Présentation du jeu d’essai élaboré par le candidat de la fonctionnalité la plus représentative (données en entrée, données attendues, données obtenues) 17](#_Toc13461041)

[VIII. Description de la veille, effectuée par le candidat durant le projet, sur les vulnérabilités de sécurité 17](#_Toc13461042)

[IX. Description d’une situation de travail ayant nécessité une recherche, effectuée par le candidat durant le projet, à partir de site anglophone 17](#_Toc13461043)

[X. Extrait du site anglophone, utilisé dans le cadre de la recherche décrite précédemment, accompagné de la traduction en français effectuée par le candidat sans traducteur automatique (environ 750 signes). 18](#_Toc13461044)

# Liste des compétences du référentiel couvertes par le projet

Les deux activités types du référentiel sont :

* Développer la partie front-end d’une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité
* Développer la partie back-end d’une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

## Développer la partie front-end d’une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Les compétences couvertes sur cette partie sont :

* Maquetter une application
* Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable
* Développer une interface utilisateur web dynamique

## Développer la partie back-end d’une application web ou web mobile en intégrant les recommandations de sécurité

Les compétences couvertes sur cette partie sont :

* Créer une base de données
* Développer les composants d’accès aux données
* Développer la partie back-end d’une application web ou web mobile

# Résumé du projet

Dans le cadre de ma préparation du titre de Développeur Web et Web Mobile niveau III à l’IFPA de Mérignac, j’ai réalisé une application personnelle que je vais vous présenter.

Il s’agit d’une application de gestion de vêtements très originalement nommée MonDressing.

Le but est, dans une première version, de proposer à un utilisateur d’avoir de la visibilité sur tous les vêtements qu’il aura enregistré dans l’application, et de lui permettre les gérer.

Dans sa seconde version, l’application permettra de générer aléatoirement des tenues en fonction de certains critères saisis par l’utilisateur.

L’utilisateur peut créer un compte, se connecter, créer un vêtement, visualiser la liste de ses vêtements, visualiser le détail d’un vêtement, le modifier, le supprimer, et afficher la météo (module externe).

Lors de la création du vêtement, l’utilisateur saisit toutes les caractéristiques, et a la possibilité d’ajouter une image.

Lors de la visualisation, cette image apparait accompagnée du nom du vêtement.

Des filtres ont été mis en place sur la page de visualisation de tous les vêtements afin de les trier selon divers critères.

Pour développer cette application, j’ai utilisé les frameworks Angular 6 et Bootstrap pour le front-end, NodeJs avec le framework Express pour le back-end, et le système de gestion de base de données MySQL.

J’ai utilisé l’IDE Visual Studio Code et je me suis appuyée sur Xampp comme plate-forme locale de développement.

L’application comporte actuellement 7 pages et deux modales, et est responsive afin s’adapter aux différentes tailles d’écrans (téléphone, tablette, ordinateur…).

# Cahier des charges

## Présentation du projet :

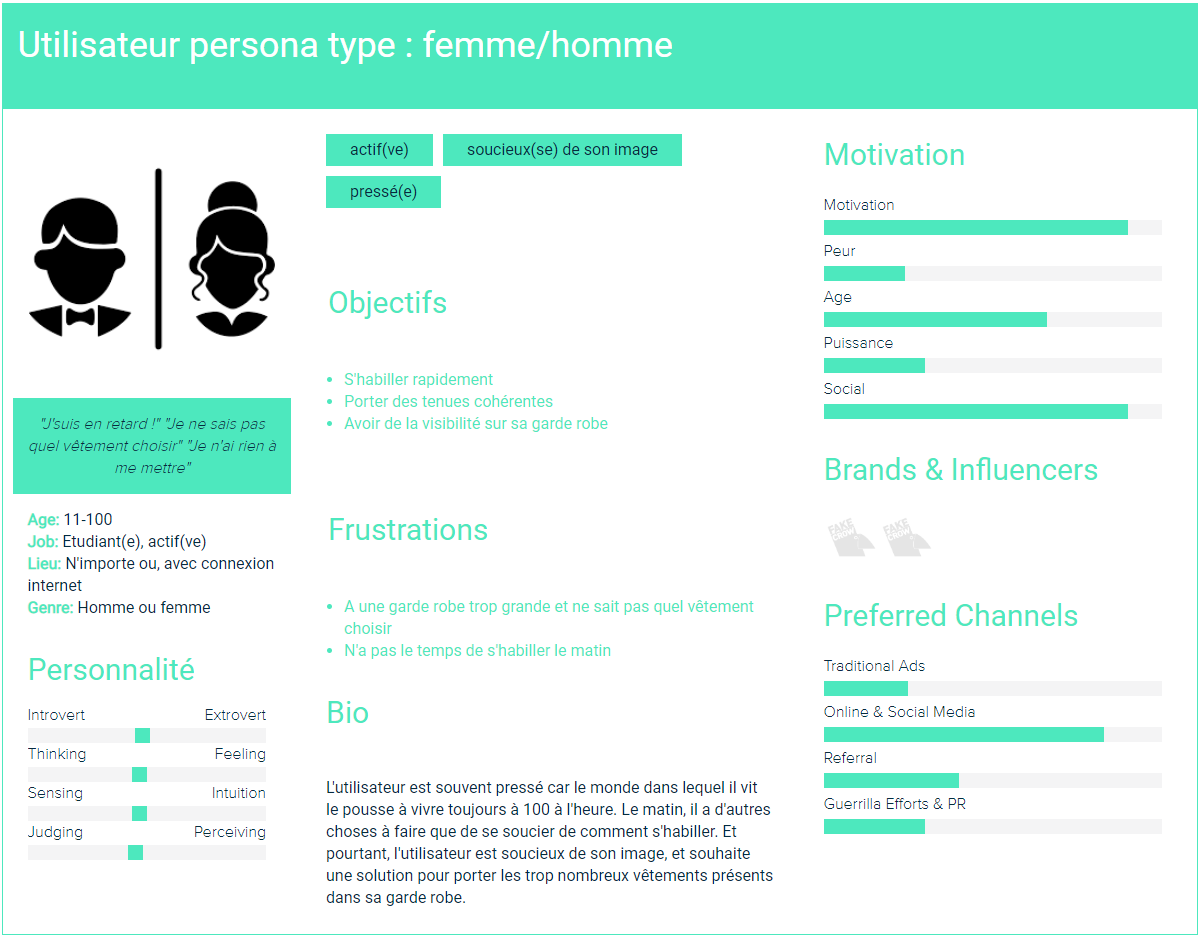
### Les objectifs de l’application

Il s’agit de proposer une application permettant à un utilisateur d’avoir de la visibilité sur tous les vêtements qu’il aura enregistré, de les modifier et les supprimer.

Dans sa seconde version, l’application permettra de générer aléatoirement des tenues adaptées aux critères définis par l’utilisateur tels que les couleurs, les caractéristiques, les occasions etc.

### La cible

La cible est grand public, des particuliers hommes et femmes qui souhaitent déléguer le choix de leur tenue.



### Les objectifs quantitatifs

Dans les premières versions de l’application, le public visé se compose de 5 betas testeurs.

Dans la version finale comportant toutes les fonctionnalités, le public sera plus large car l’application sera accessible sur internet. Le nombre d’utilisateurs visé est environs 1000 personnes par jour.

Le site va contenir 14 pages : la page d’accueil, la page de création du compte, la page de connexion, la page de création d’un vêtement, la page de création d’une tenue, la page de visualisation de tous les vêtements, la modale de visualisation d’un vêtement en particulier, la page de visualisation de toutes les tenue, la modale de visualisation d’une tenue en particulier, la page de modification d’un vêtement, la modale de suppression d’un vêtement, la page de de modification d’une tenue, la modale de suppression d’une tenue et la page de météo.

### Périmètre du projet

L’utilisateur doit pouvoir créer un compte, s’y connecter, ajouter des vêtements à son dressing virtuel, les visualiser, les modifier et les supprimer. Il doit également pouvoir voir la météo du jour.

Dans la version 2 du projet, l’utilisateur doit également pouvoir générer aléatoirement des tenues selon certains critères, et sauvegarder ces tenues, en créer de nouvelles, les visualiser, les modifier, et les supprimer.

Dans la version 3 du projet, la tenue sera composée directement en fonction de la météo, du machine learning sera ajouté pour apprendre au programme les goûts de l’utilisateur en fonction des tenues précédemment créées manuellement, et un partenariat avec des sites qui vendent des vêtements pourra être mis en place (espaces publicitaires dédiés).

## Graphisme et ergonomie

### La charte graphique

Pour une question de lisibilité, le fond principal est blanc. Etant donné que le public ciblé est large et pour tous les genres, nous éviterons les couleurs discriminantes (bleu ciel, rose).

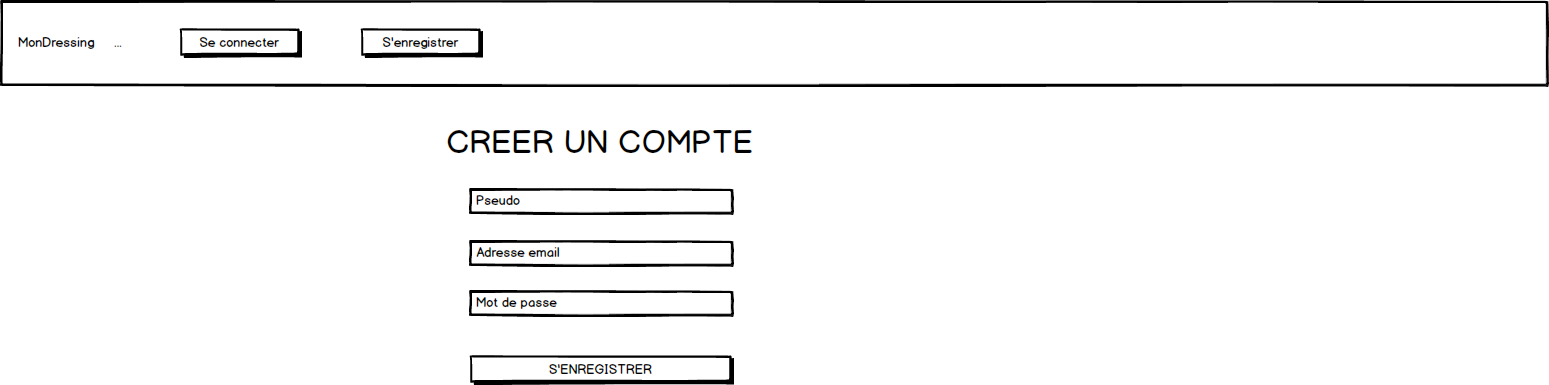
* La couleur principale choisie est le RGB (77, 232, 190) ou #4DE8BE.Cette couleur doit être appliquée à la barre de navigation, et à la bordure extérieure des boutons de validation et d’enregistrement.
* La police des menus est en noir (#000) dans la barre de navigation.
* La police est en noir (#000) lorsque le fond est blanc.
* La police des titres est la police Cutive Mono (Google Font, libre de droits).
* La police des textes est la police Roboto (Google Font, libre de droits).
* La taille par défaut du texte est de 20px.
* Les boutons ont tous les bords arrondis
* Le logo est constitué des caractères : MonDressing écrits en blanc (#FFF) sur fond bleu thème principal (#4DE8BE) et écriture Srisakdi (Google Font, libre de droits). Il n’apparait que dans la barre de navigation.
* Toutes les pages sont responsives.

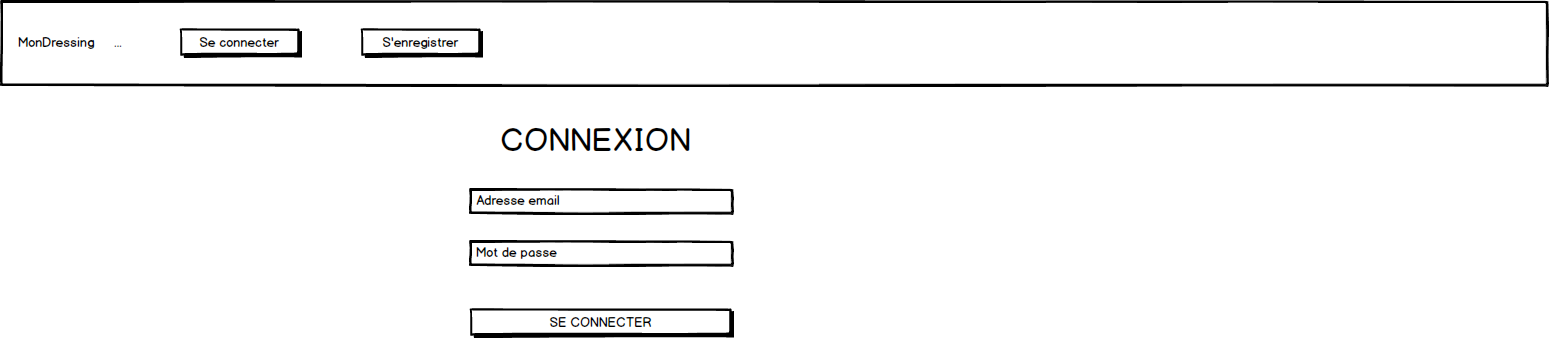
### Wireframe et Maquettage

#### Moodboard :

#### Maquettes :

L’ensemble des maquettes est disponible en annexe.

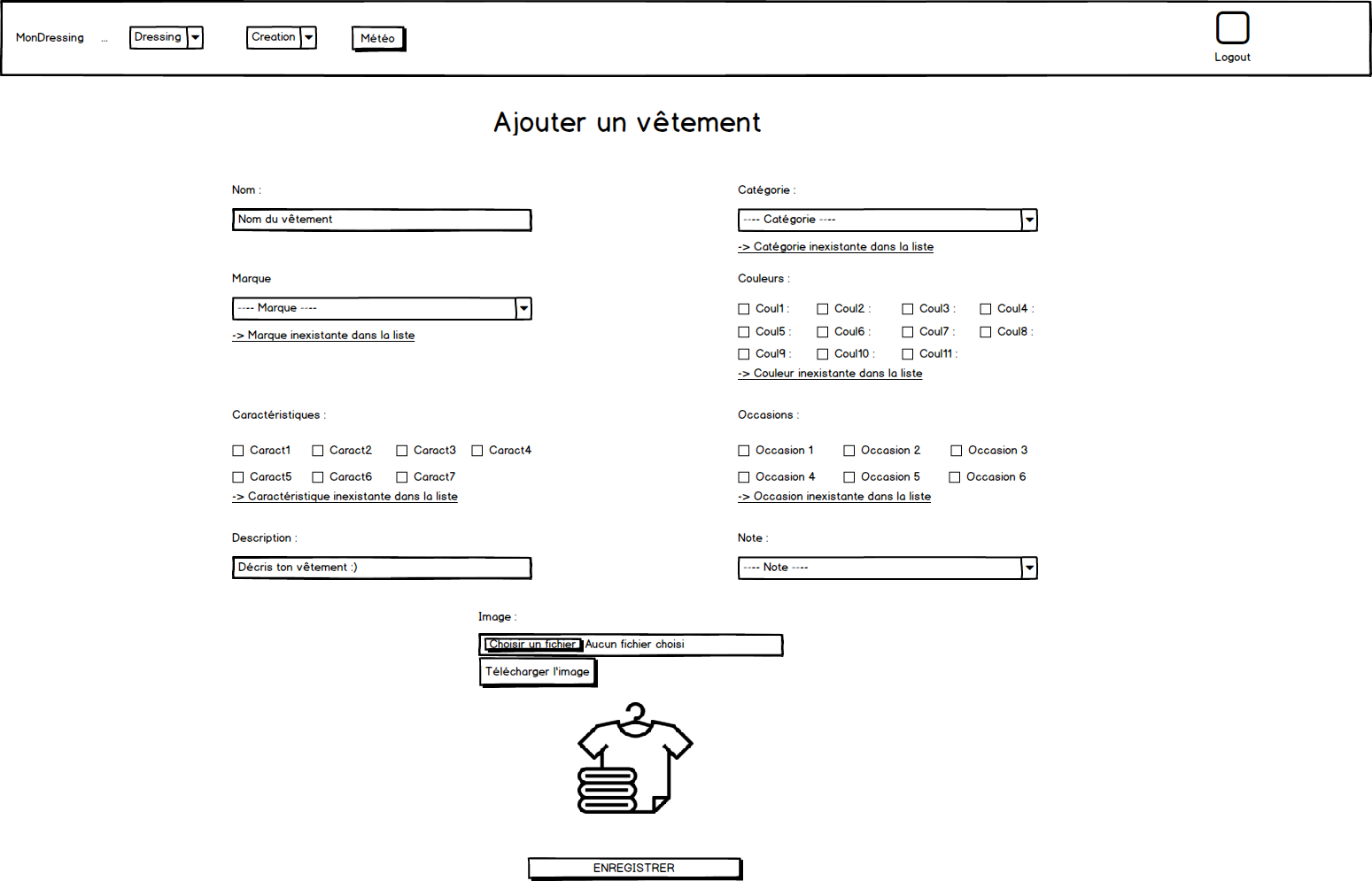
* Page d’enregistrement
* Page de connexion

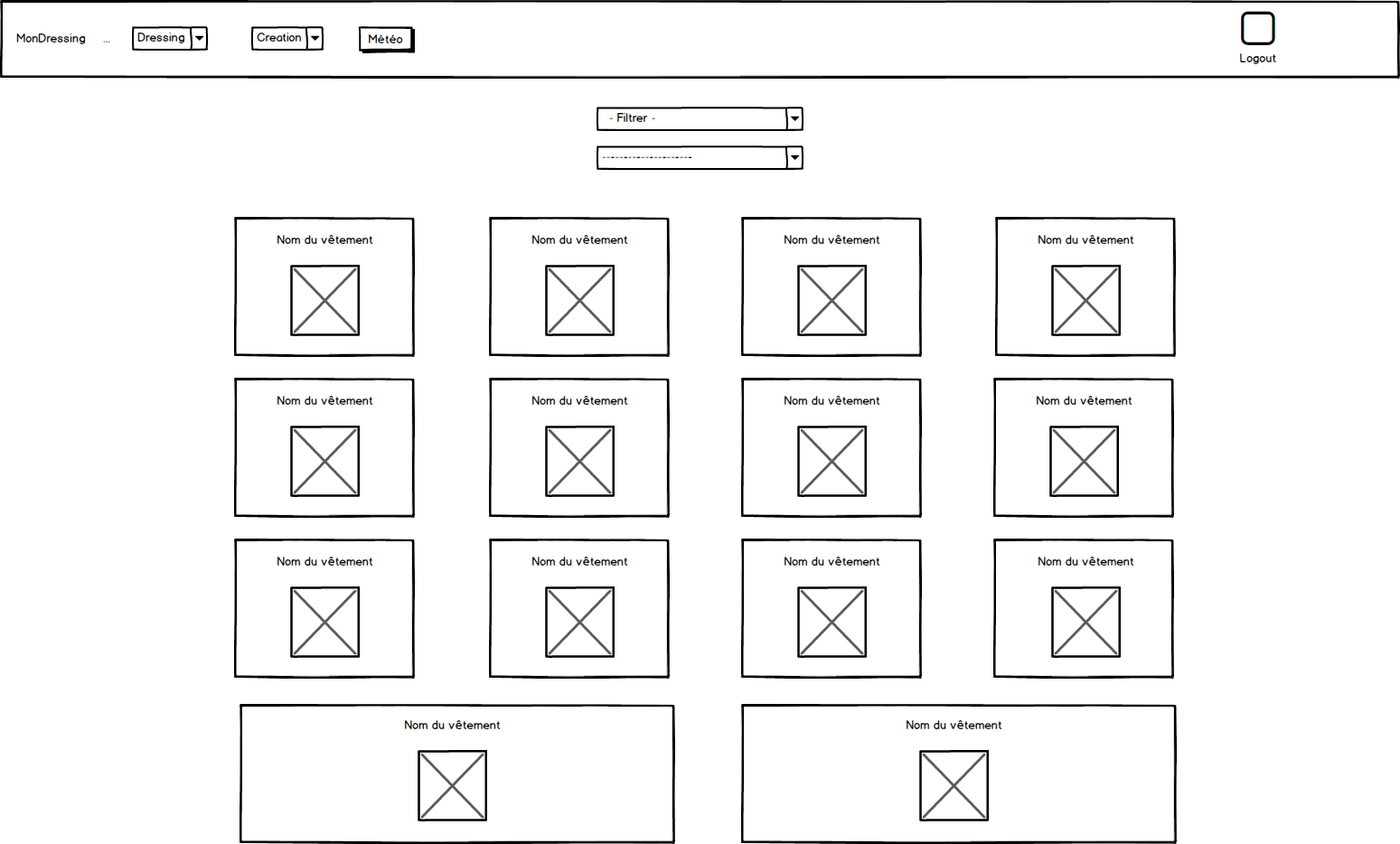


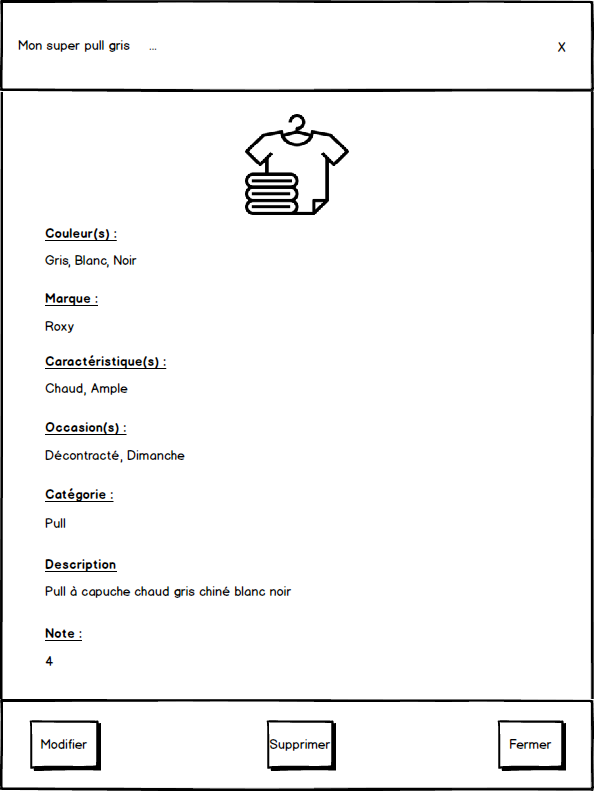
* Page d’accueil



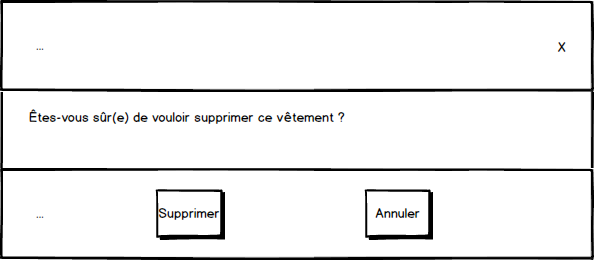
* Page de création d’un vêtement

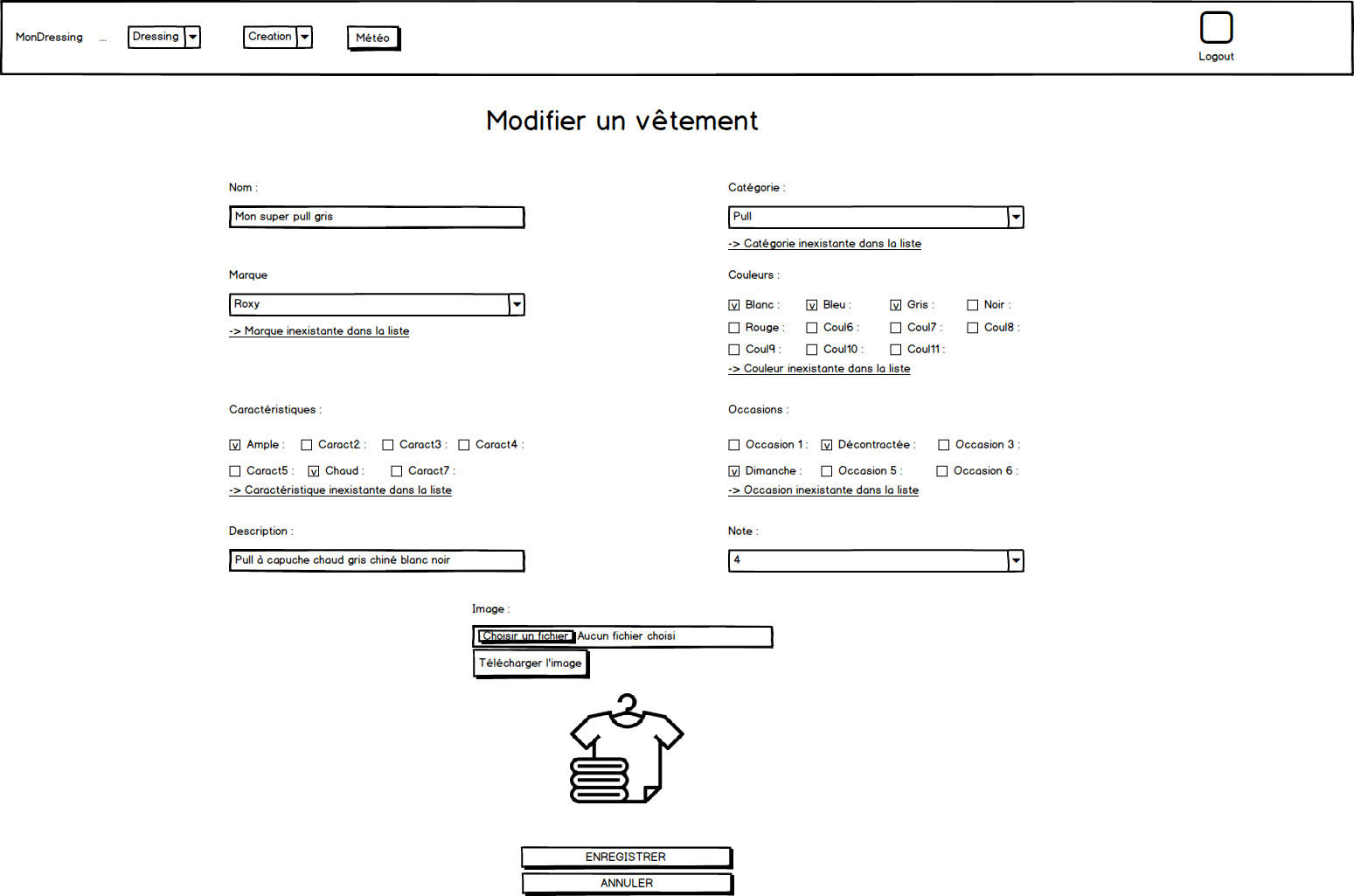


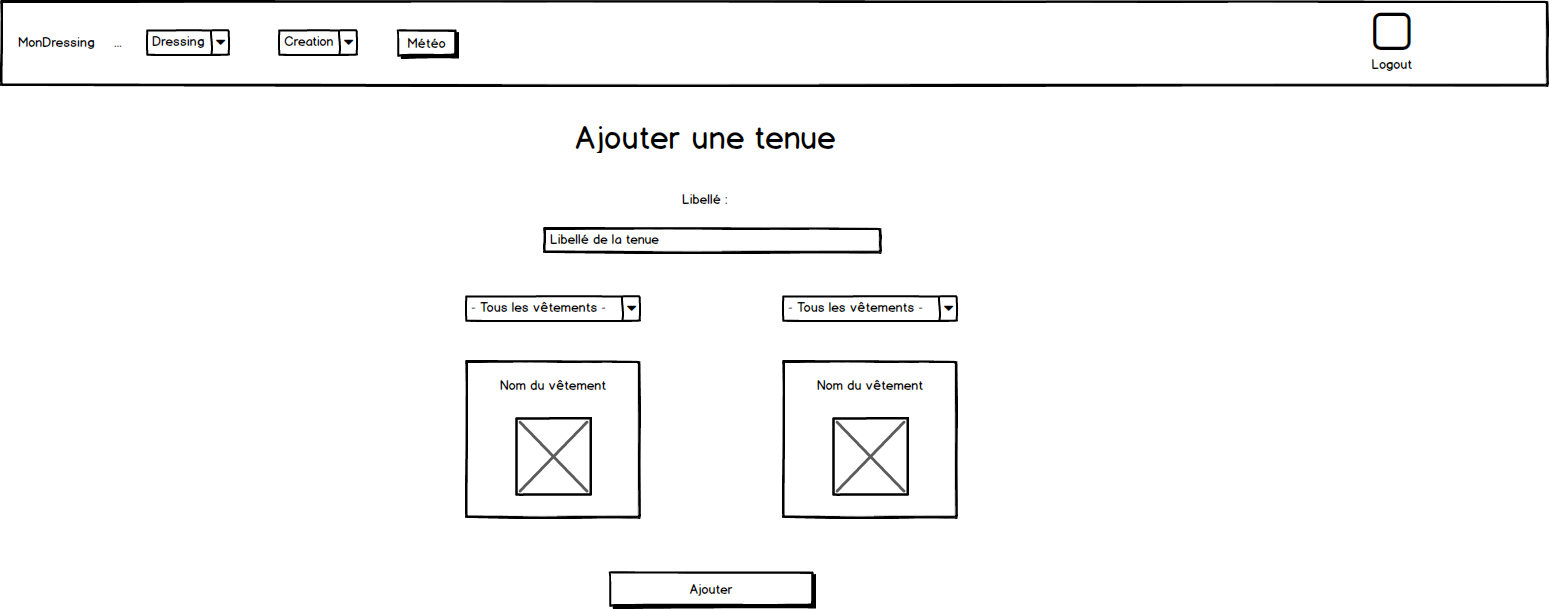
* Page de visualisation des vêtements
* Modale de visualisation d’un vêtement spécifique

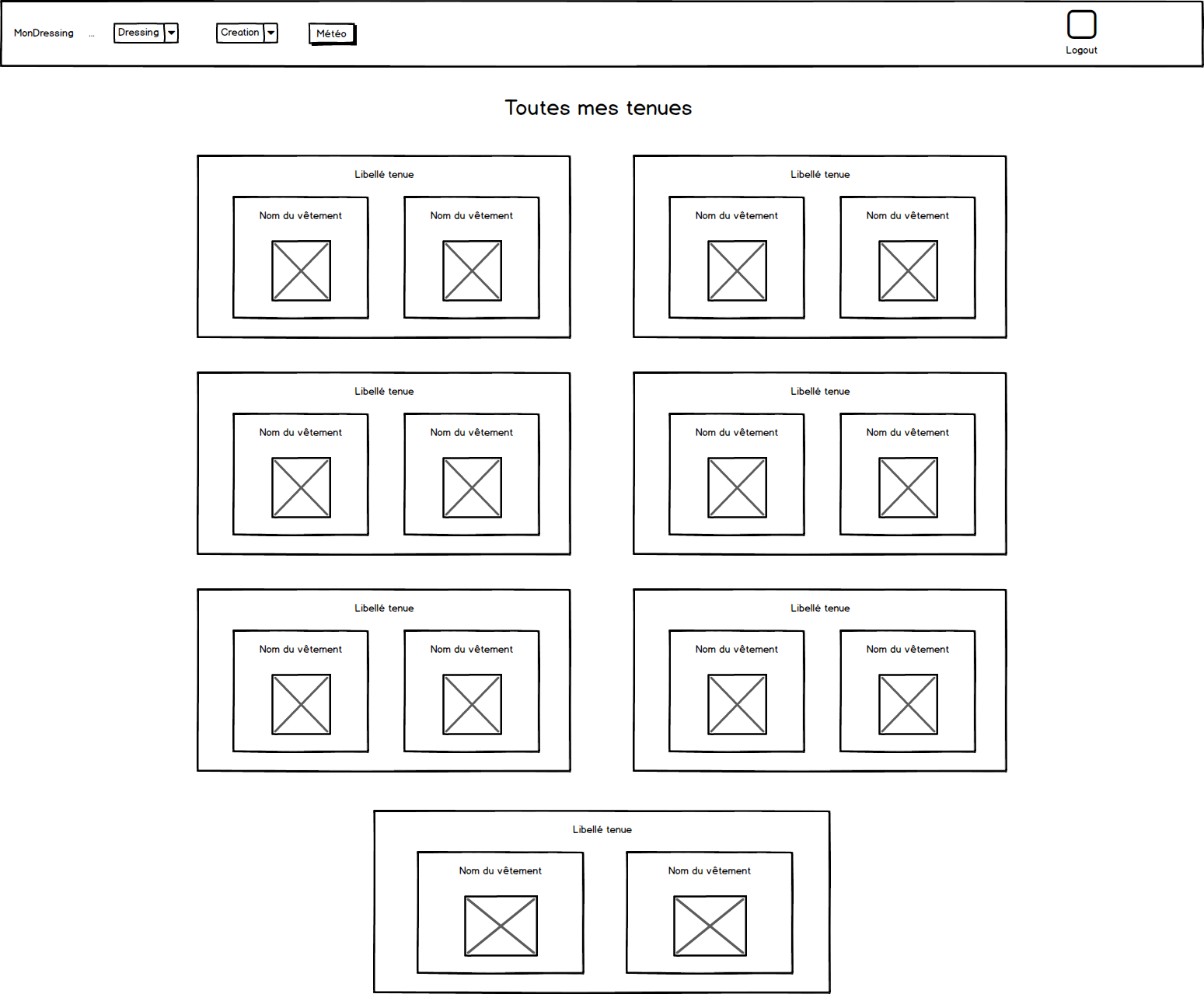


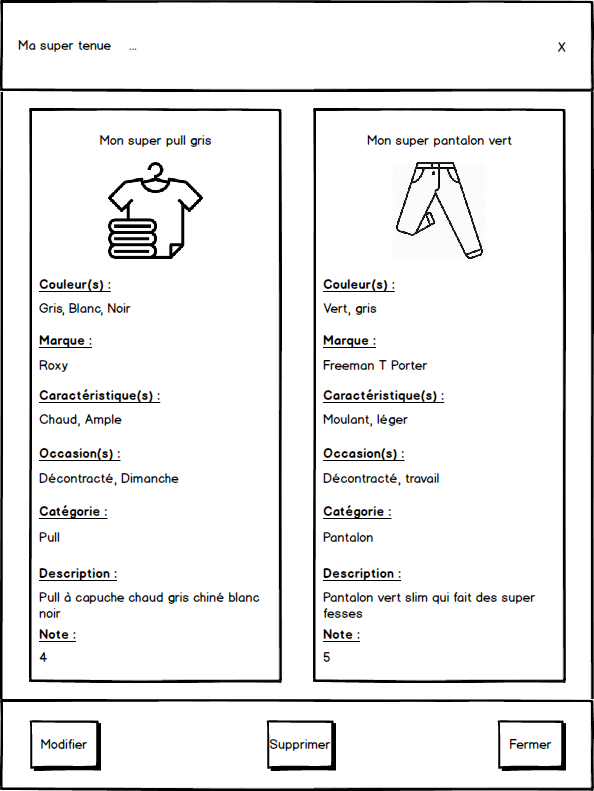
* Modale de suppression d’un vêtement



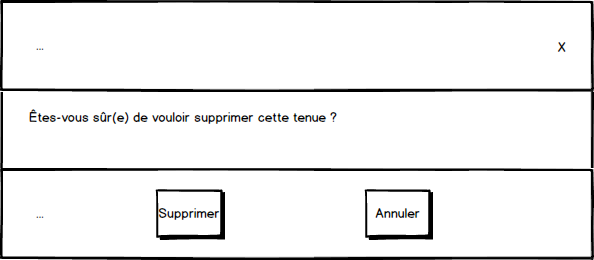
* Page de modification d’un vêtement
* Page de création d’une tenue

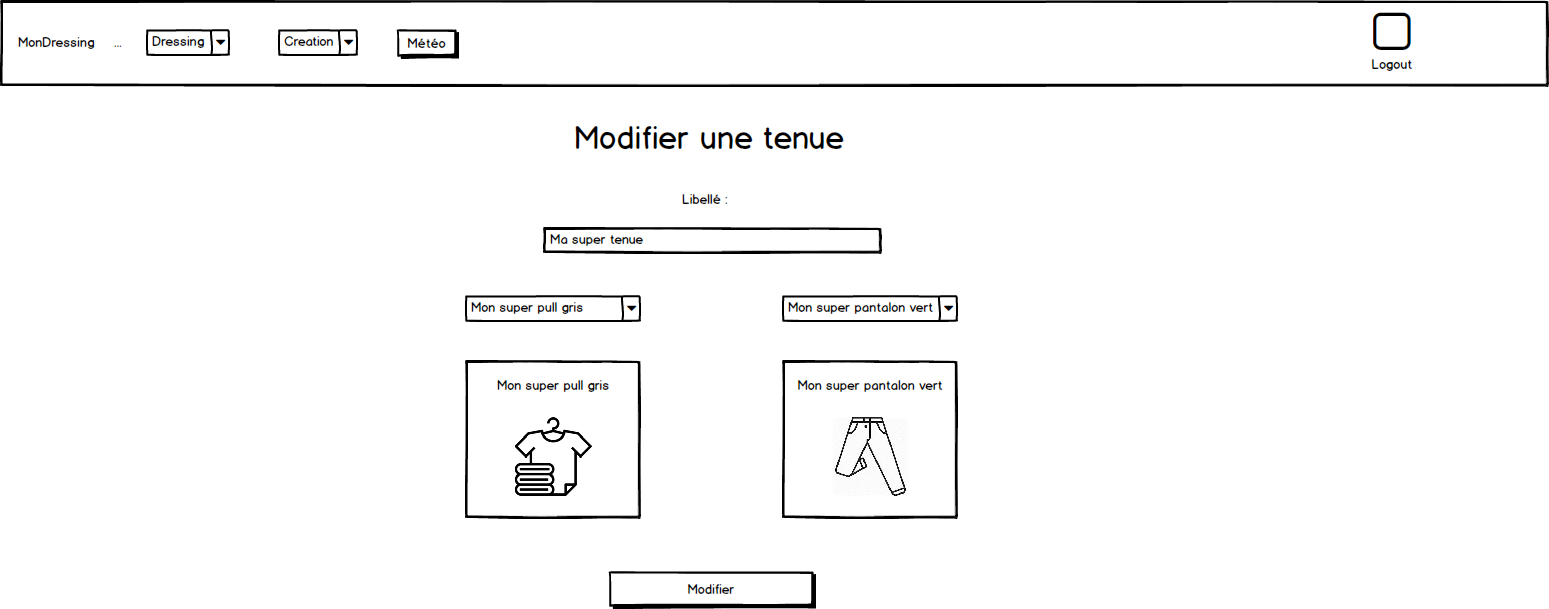


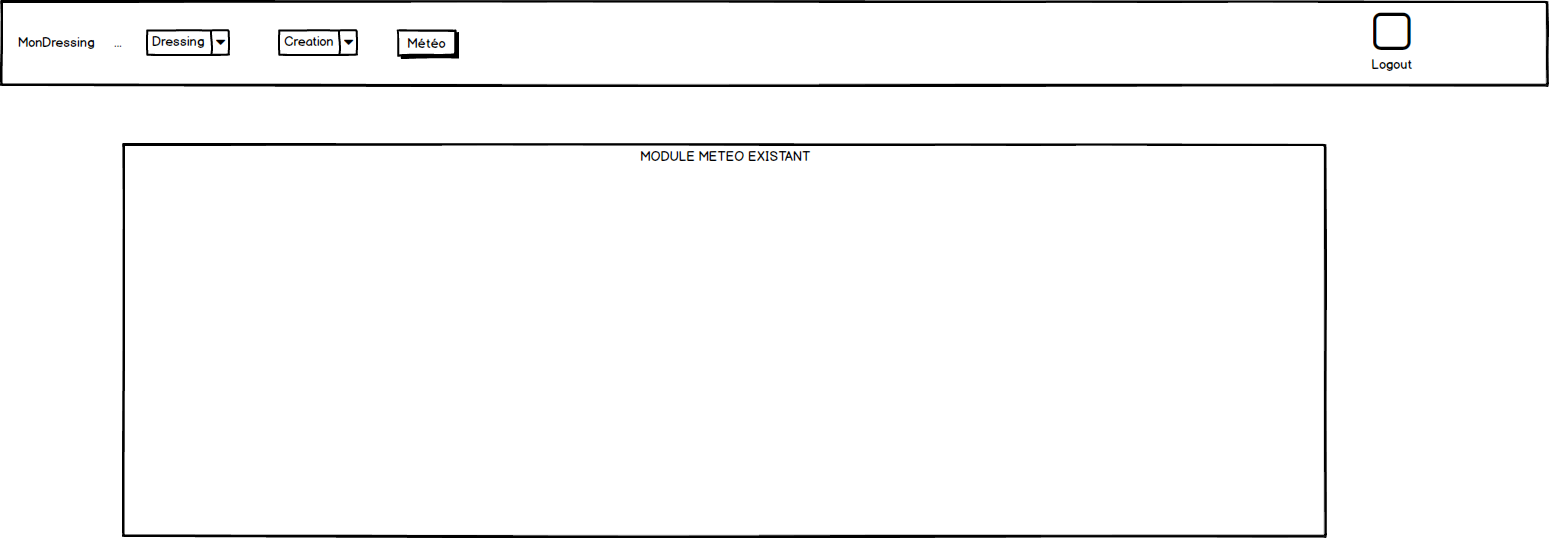
* Page de visualisation des tenues
* Modale de visualisation d’une tenue spécifique



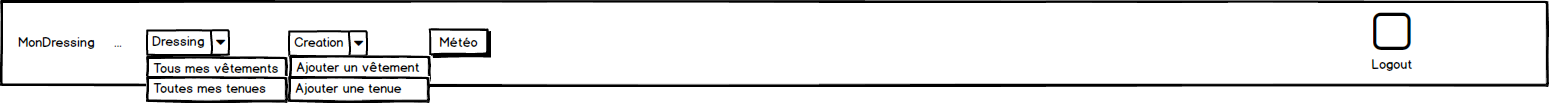
* Modale de suppression d’une tenue



* Page de modification d’une tenue
* Page de météo



* Détail barre de navigation



## Spécificités et livrables

### Le contenu de votre site

Il faut créer 10 pages et 4 modales : la page d’accueil, la page de création du compte, la page de connexion, la page de création d’un vêtement, la page de création d’une tenue, la page de visualisation de tous les vêtements, la modale de visualisation d’un vêtement, la page de visualisation de toutes les tenue, la modale de visualisation d’une tenue, la page de modification d’un vêtement, la modale de suppression d’un vêtement, la page de de modification d’une tenue, la modale de suppression d’une tenue et la page de météo.

Concernant la page de météo, un module existant sera importé.

Il faut également créer la logique qui permet d’enregistrer puis de récupérer les informations entrées par l’utilisateur depuis la base de données.

Les données dynamiques concernent :

* Les noms et ID de vêtements/tenues
* Les caractéristiques
* Les catégories
* Les marques
* Les couleurs
* Les occasions
* Les notes
* Les descriptions
* Les images.

Les contenus proposés sont essentiellement du texte (caractéristiques des vêtements/tenues) et des images (image par défaut ou image enregistrée par l’utilisateur).

### Contraintes techniques

L’hébergement du site sera en local dans un premier temps.

Le site doit être responsive, car il doit pouvoir être utilisé sur des terminaux différents (téléphone, tablette, ordinateur…).

Les technologies à utiliser sont le framework Angular 6 coté front, le serveur NodeJs/Express, la base de donnés MySql.

### Les livrables

Les prestations attendues sont les développements, les tests, le déploiement et la maintenance de l’application.

Les livrables attendus sont l’application Angular (front) et le serveur NodeJs/Express (back).

L’application Angular doit permettre à un utilisateur de créer, modifier, supprimer et lire des vêtements.

La partie NodeJs/Express doit recevoir et envoyer à Angular les données de la base de données.

### Le Planning

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Durée en jours** |
| Cahier des charges | 1 |
| Mockup, Persona, Glossaire | 1 |
| User Stories détaillées | 2 |
| Spécifications techniques | 1 |
| Base de données | 2 |
| Dictionnaire des données | 0,5 |
| Front-end - Angular (14 components) | 14 |
| Back-end - NodeJs | 8 |
| Tests Unitaires et refacto | 4 |
| Veille technologique | 1 |
| Dossier professionnel | 2 |
| Dossier projet | 2 |
| **Total** | **38,5** |

## Glossaire

|  |  |
| --- | --- |
| **Termes** | **Définitions** |
| Caractéristique | Caractéristiques d'un vêtement : moulant, ample, léger, chaud … - un vêtement peut avoir plusieurs caractéristiques. L'utilisateur peut ajouter des caractéristiques. |
| Catégorie | Catégorie à laquelle appartient un vêtement : pantalon, jupe, veste, tshirt, blouse… - un vêtement appartient à une seule catégorie. L'utilisateur peut ajouter des catégories. |
| Couleur | Couleur d'un vêtement - un vêtement peut avoir plusieurs couleurs. L'utilisateur peut ajouter des couleurs. |
| Création | Contient les formulaires permettant de créer un vêtement et de créer une tenue. |
| Dressing | Liste tous les vêtements et toutes les tenues. |
| Marque | Marque d'un vêtement - un vêtement a une seule marque. L'utilisateur peut ajouter des marques. |
| Météo | Permet de saisir un code postal, un pays, et ainsi d'obtenir la météo liée au lieu renseigné. |
| Note | Note d'un vêtement : l'utilisateur peut noter le vêtement de 1 à 5 en fonction de ses préférences. 1 est la moins bonne note, 5 est la meilleure note. L'utilisateur ne peut pas ajouter de note. |
| Occasion | Occasions lors desquelles le vêtement peut être porté : Soirée, Décontractée, Travail, Sport … - un vêtement peut avoir plusieurs occasions. L'utilisateur peut ajouter des occasions. |
| Tenue | Une tenue est composée de deux vêtements. Elle possède un libellé. |
| Utilisateur | User en base de données - personne qui utilise l'application (et donc qui s'est créé un compte). |
| Vêtement | L'utilisateur peut enregistrer des vêtements en renseignant leurs noms, images, descriptions, caractéristiques, catégories, couleurs, marques, notes, occasions. Il pourra ensuite visualiser la liste de ses vêtements, le détail d'un vêtement, le modifier et le supprimer. |

# User Stories et spécifications techniques

# Dossier de conception : Base de données : dictionnaire des données, MCD, MLD, code SQL

# Réalisations du candidat comportant les extraits de code les plus significatifs et en les argumentant, y compris pour la sécurité et le web mobile : formulaire de création du compte, filtres sur liste des vetements, modale détail, formulaire de modification, supression

# Présentation du jeu d’essai élaboré par le candidat de la fonctionnalité la plus représentative (données en entrée, données attendues, données obtenues)

# Description de la veille, effectuée par le candidat durant le projet, sur les vulnérabilités de sécurité

La description de la veille sur les vulnérabilités de sécurité est liée à l’une des deux compétences « Développer une interface utilisateur web dynamique » ou « Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce » dans le cadre du projet en entreprise.

Dans le cas de la veille sur les vulnérabilités, le candidat indique comment il a effectué la veille : les sites et les mots clés utilisés. Il indique les vulnérabilités trouvées et éventuellement les failles potentielles corrigées.

# Description d’une situation de travail ayant nécessité une recherche, effectuée par le candidat durant le projet, à partir de site anglophone

La description de la situation de travail, ayant nécessité une recherche basée sur un ou des sites anglophones, concerne un problème technique ou une nouvelle fonctionnalité à mettre en oeuvre, dans le cadre du projet en entreprise. Elle est liée à l’une des compétences du titre professionnel.

Dans le cas de la recherche de solution, basée sur un ou des sites anglophones, à un problème technique ou une nouvelle fonctionnalité à mettre en oeuvre, le candidat décrit le besoin d’information, et indique comment il a effectué la recherche : les mots clés de recherche utilisés et la liste des sites retournés. Il précise les critères de sélection du (ou des) site(s). Il indique la solution trouvée et si elle a pu être mise en oeuvre.

# Extrait du site anglophone, utilisé dans le cadre de la recherche décrite précédemment, accompagné de la traduction en français effectuée par le candidat sans traducteur automatique (environ 750 signes).