|  |
| --- |
| Application desktop de gestion d’horaires et facturation |

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc499021832)

[1.1 Introduction 3](#_Toc499021833)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc499021834)

[1.3 Planification initiale 4](#_Toc499021835)

[2 Analyse / Conception 4](#_Toc499021836)

[2.1 Concept 4](#_Toc499021837)

[2.2 Stratégie de test 4](#_Toc499021838)

[2.3 Risques techniques 4](#_Toc499021839)

[2.4 Planification 4](#_Toc499021840)

[2.5 Dossier de conception 5](#_Toc499021841)

[3 Réalisation 5](#_Toc499021842)

[3.1 Dossier de réalisation 5](#_Toc499021843)

[3.2 Description des tests effectués 6](#_Toc499021844)

[3.3 Erreurs restantes 6](#_Toc499021845)

[3.4 Liste des documents fournis 6](#_Toc499021846)

[4 Conclusions 6](#_Toc499021847)

[5 Annexes 7](#_Toc499021848)

[5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation 7](#_Toc499021849)

[5.2 Sources – Bibliographie 7](#_Toc499021850)

[5.3 Journal de travail 7](#_Toc499021851)

[5.4 Manuel d'Installation 7](#_Toc499021852)

[5.5 Manuel d'Utilisation 7](#_Toc499021853)

[5.6 Archives du projet 7](#_Toc499021854)

*NOTE L’INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:  
Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu’il faut mettre dans cette partie du document. Elles n’ont donc aucune raison d’être dans le document final.*

*De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n’aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l’alourdir inutilement.*

# Introduction

## Contexte

En tant qu’apprenti en développement d’application et dans le cadre de l'apprentissage, j'ai pu effectuer des stages dans différents départements de l'entreprise et différents projets lors des examens de validation de modules du cursus de l’apprentissage. Ceci m’a donné la possibilité d’explorer différents types de développement, et c’est vers le développement web que j’ai le plus envie de progresser.

Lors de la 4ême année les apprentis doivent effectuer un « Travail Pratique Individuel » et l’entreprise dans laquelle je travaille me permet d’effectuer un TPI d’entrainement au vrais TPI de fin d’année, et c’est dans ce cadre que je réalise ce projet.

Ce projet consiste à une application de gestion d’horaires alloués à chaque projet des clients de l’utilisateur et de génération d’une facture mensuelle.

## Convention du rapport

Les termes qui nécessitent une explication ou une définition sont écrits en italique et en gras, et sont ensuite défini dans un glossaire en fin de document.

## Inventaire du matériel utilisé

Pour la réalisation de ce projet j’ai à disposition le matériel suivant :

* Ordinateur type laptop « Corporate » avec windows 11
* ***IDE*** VSCodium
* JavaScript runtime Node.js
* Framework React
* Framework Electron
* Réalisateur de maquettes Figma
* Git bash

## Prérequis

Pour effectuer ce projet il est nécessaire avoir des connaissances en :

1. HTML
2. CSS
3. JavaScript
4. Node.js
5. React
6. ElectronJS
7. Figma
8. SQLite
9. Git

## Objectifs

L’objectif de l’application est celui de s’occuper de la gestion des heures de travail des projets auquel l’utilisateur participe pour ses clients.

L’application permettra de visualiser un calendrier, avec différentes vues (mensuelle, hebdomadaire, journalière) sur lequel sera possible y ajouter des heures de travail, similairement à un système de timbrage.

L’application permettra de gérer les clients de l’utilisateur, en pouvant y ajouter des clients, et des projets pour chaque client, sur lesquelles sera possible y lier les horaires de travail qui s’afficherons sur le calendrier.

Les horaires de travail vont contenir un petit résumé du travail effectué, similairement à un journal de travail, de manière à pouvoir avoir un historique du travail effectué.  
  
L’objectif de ce projet est celui de réaliser une application qui permet de gérer les horaires de travail pour chaque projet, et de pouvoir en générer une facture.

*Ces éléments peuvent être repris des spécifications de départ. ?*

## Planification initiale

Lors du premier jour de projet, j'ai établi un planning sur toute la durée de celui-ci:

Bar chart

Description automatically generated

# Analyse / Conception

Suite à la définition des objectifs du projet, il est important de choisir les technologies avec lesquelles le réaliser, dans ce chapitre je vais décrire les raisons pour lesquelles j’ai choisi une technologie plutôt qu’une autre.

Ces raisons sont le fruit d’une relativement courte phase d’analyse effectuée le premier jour du projet.

## Choix techniques

### React

**React** est un ***framework*** ***javascript opensource*** des plus connus avec « Angular » et « vuejs ».

J’ai décidé d’utiliser ce dernier principalement pour la nécessité d’avoir un framework léger, rapide et d’utilisation facile pour me focaliser majoritairement sur la phase de développement que celle de structure et de maintenabilité, car ceci est un petit projet et n’est pas destiné à évoluer dans une plus grande application.

**Angular** aurais garanti une majeur maintenabilité et structure connue en cas de développement ultérieur et/ou reprise par autres développeur, car la structure de tout projet Angular est la même, il est en fait dit « orienté », c’est-à dire que les concepteurs de celui-ci (Google) pensent qu’il y a qu’une seule bonne manière de développer et ils organisent tout le framework de cette manière-là ;  
Les projets Angular sont néanmoins plus grands et lourds que React ce qui aurais pas convenu pour un petit projet comme celui-ci.

**VueJS** se présente comme étant la synthèse entre Angular et React. Il permet d’utiliser des composants réactifs et réutilisables avec une syntaxe très simple qui est populaire et facile à comprendre. Comme React il utilise le DOM virtuel.

Il est aussi bien porté pour les petits projets, mais le choix de React s’impose sur Vuejs car il a actuellement majoritairement de librairies disponibles et la communauté de celui-ci est plus grande que celle de Vuejs.

### Electron

**Electron** c’est un framework qui permet de créer une application desktop multiplateforme (Windows, Linux, MacOs) à partir d’une ***codebase*** javascript.

J’ai fait ce choix en conséquence d’avoir choisi de développer l’application avec le framework web React, car Electron permet de créer des applications desktop multiplateformes sans avoir des connaissances particulières avec ce dernier, ce qui me permet de focaliser sur le développement de l’application en utilisant moins de temps dans le packaging de cette dernière.

Mon choix se porte sur ce framework aussi car c’est celui qui est utilisé par des grandes applications comme « Whatsapp » « Slack » et « Twitch ».

### Design maquette - Figma

Le design étant une partie fondamentale de la création d’applications, celui-ci va définir et structurer, l’application et la manière dont l’utilisateur va interagir avec celle-ci, et donc il est très important de dépenser un peu de ressources pour cette partie du projet car cela va définir l’expérience de l’utilisateur avec votre application.

Figma est un outil en ligne gratuit très complet et versatile qui permet assez facilement de pouvoir faire des maquettes d’interfaces utilisateur.

La manière de designer avec Figma reflète beaucoup la manière de programmer avec React. J’ai choisi ce dernier pour le fait de pouvoir créer la maquette directement subdivisée en composants, ce qui me facilite la tache de programmation pour la création de ces derniers dans la structure du code.

SUITE..

## Stratégie de test

*Décrire la stratégie globale de test:*

* *types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.*
* *les moyens à mettre en œuvre.*
* *couverture des tests (tests exhaustifs ou non, si non, pourquoi ?).*
* *données de test à prévoir (données réelles ?).*
* *les testeurs extérieurs éventuels.*

## Risques techniques

* *risques techniques (complexité, manque de compétences, …).*

*Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, …).*

## Planification

*Révision de la planification initiale du projet :*

* *planning indiquant les dates de début et de fin du projet ainsi que le découpage connu des diverses phases.*
* *partage des tâches en cas de travail à plusieurs.*

*Il s’agit en principe de la planification* ***définitive du projet****. Elle peut être ensuite affinée (découpage des tâches). Si les délais doivent être ensuite modifiés, le responsable de projet doit être avisé, et les raisons doivent être expliquées dans l’historique.*

## Dossier de conception

*Fournir tous les document de conception:*

* *le choix du matériel HW*
* *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
* *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*
* *site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, …*
* *bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.*
* *programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme…*

***Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !***

# Réalisation

## Dossier de réalisation

*Décrire la réalisation "physique" de votre projet*

* *les répertoires où le logiciel est installé*
* *la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)*
* *les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels*
* *la description exacte du matériel*
* *le numéro de version de votre produit !*
* *programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.*

*NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…*

## Description des tests effectués

*Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:*

* *les conditions exactes de chaque test*
* *les preuves de test (papier ou fichier)*
* *tests sans preuve: fournir au moins une description*

## Erreurs restantes

*S'il reste encore des erreurs:*

* *Description détaillée*
* *Conséquences sur l'utilisation du produit*
* *Actions envisagées ou possibles*

## Liste des documents fournis

*Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions*

* *le rapport de projet*
* *le manuel d'Installation (en annexe)*
* *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
* *autres…*

# Conclusions

*Développez en tous cas les points suivants:*

* *Objectifs atteints / non-atteints*
* *Points positifs / négatifs*
* *Difficultés particulières*
* *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

# Annexes

## Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

## Glossaire

***Framework :*** *collection de plusieurs librairies, avec une architecture minimale de projet et un ensemble de scripts pour vous simplifier le développement*

***Javascript :*** *langage de programmation non typé TODO*

***Codebase : TODO***

## Sources – Bibliographie

* https://vscodium.com/
* <https://nodejs.org/en/about/>
* <https://reactjs.org/>
* <https://www.electronjs.org/>
* <https://www.figma.com/>
* <https://git-scm.com/about>

*Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)… Et de toutes les aides externes (noms)*

## Journal de travail

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Durée** | **Activité** | **Remarques** |
| 30.08.2022 | 7h55 | * Conception et réalisation de la planification initiale * Création du rapport * Recherche et analyse et choix des technologies | Aucune |
| 31.08.2022 | 7h55 | * Avancement rapport * Création planning final * Création du repository Git et upload du projet * Réalisation de la maquette figma | Maquette : réalisation de la « page calendrier » |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## 

## Manuel d'Installation

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet

*Media, … dans une fourre en plastique*