

**BUT Informatique 2023-2024 – Semestre 4**

**SAÉ 4.01** [**Intégration d'une application et gestion de projet**](https://elearn.univ-pau.fr/course/view.php?id=19005)

**Pôle Communication**

**Parcours D (IAMSI)**

**Groupe 22**

**Tuteur : BOGGIA Analia**

**PROJET VINYLOG**

**ARBELBIDE Eneko – HERRMANN Anthony (Alternant) – MONTOURO Maxime – MORANCE Kyllian – PICOULET--SONDER Alexandre**

Table des matières

Tables des figures:

# I - / Présentation du projet

## I.I - / Contexte de l’équipe:

Vinylog est une application web imaginé tout d’abord dans le cadre de la SAE 2.05 par un groupe d’étudiant. Au semestre 3, seulement Alexandre Picoulet—Sonder a continué le projet. Par conséquent, d’autres étudiants ont rejoint le projet, ces derniers sont :

- Eneko Arbelbide (Developpeur)

- Anthony Hermann (Alternant)

- Maxime Montouro (Developpeur et Chef de projet)

-Kyllian Morrance (Developpeur)

Notre méthode de gestion de projet était du SCRUM But, une méthode de gestion de projet agile.

Etant seulement 4, nous devions réorganisé SCRUm (qui prévoit une équipe de 8 Developpeiurs à plein temps, 1 Scrum Master et 1 Product Owner). Par conséquent, nous étions tous Scrum Master, Product Owner et Développeur.

## I.II -/ Contexte de l’application :

Vinylog est une donc une application web de catalogue sur le monde du vinyle, permettant à un utilisateur de rechercher un vinyle, obtenir des conseils sur l’entretien des vinyles ou bien encore vendre et acheter des vinyles vendus par d’autres utilisateurs.

  Nous souhaiterons simplifier la compréhension de cet univers et son accès à tous. Grâce à une platforme centralisée où on aura accès à toutes les posibilités qui s’offrent. C’est un catalogue répertoriant un maximum de vinyles existants et leurs points de vente, avec une description détaillée des produits, par tous les amateurs de vinyles. Il leur permettra d’obtenir facilement des nouveaux vinyles tout en bénéficiant de conseils pratiques utiles pour une écoute optimale. Le catalogue proposera aussi des produits d’entretien pour les appareils adaptés au monde du vinyle.

Notre application vise à offrir une expérience complète et adaptée à tous les profils de visiteurs afin de valoriser la culture musicale du vinyle et de perpétuer la communauté de passionnés de vinyles.

Plus besoin de chercher pendant des heures, tout se trouve sur notre application web.

# II - / Présentation de l’algo :

## II.I - / Contexte :

Notre but étant de pouvoir offrir une expérience à tout type d’utilisateur, du plus confirmé au débutant. Par conséquent, un novice dans le domaine ne sait pas forcément quoi chercher et comment le faire.

C’est ici qu’intervient l’algorithme de correction d’érreurs. Ce dernier se déclenche lorsqu’une saisie est effectuer dans une barre de recherche.

## II.II - / Fonctionnement de l’algorithme :

Mais du coup comment fonctionne cet algorithme ?

Dans un premier temps, vous allez devoir saisir une information dans la barre de recherche, ainsi que deux entiers. Ces deux entiers seront utiles dans la suite de l’algorithme.

La chaine saisie sera analysé avec chacun des mots stockés dans notre base de données. Mais notre base de données étant conséquentes, un premier filtrage sera effectué. Le meilleur moyen de filter est d’enlever les mots qui ne sont pas de la même taille que le mot saisie.

Et c’est parti nous rentrons dans l’algorithme

Nous allons récuperer votre saisie, celle ci sera analysé.

## II.III - / Les technologies intervenus :

Cet algorithme a uniquement était développé en JavaScript, un Langage Web qui permet la dynamisation des pages.

Tout cet algorithme a utilisé le paradigme POO ou Programmation Orientée Objet. C’est une façon de prorammer proche du réel en créant des objets qui possède des attributs, des fonctions spécifiques. (ex : dans un jeu vidéo on ne créer pas chacune des votiures à la main mais on sait qu’elles ont des spécificitées comme 4 roues des portes etc. mais des différences entre une Honda et une Peugeot). METTRE UNE IMAGE DU GITHUB AVEC LES CLASSES