

Movie Journey ✈️

BOUMOKONIA Olivia

CHOLEZ Maud


DA COSTA Sophie

BROGGI Thomas

MOUEDDENE Hishem



SOMMAIRE

SOMMAIRE	1
1. INTRODUCTION	3
2. CONCEPT	4
2.1. Idées envisagées	4
2.2. (...) L'idée retenue	7
Liste fonctionnelle du projet	8
Tests utilisateurs	10
3. MISE EN PLACE DU PROJET	11
3.1. Analyse préalable	11
Étude de marché	11
Analyse de l'existant	12
3.2. Analyse de faisabilité	12
3.3. Matrice de risques 	12
3.4. Équipe de projet	14
3.5. Méthode de travail	18
Méthode de gestion de projet choisie	18
Rites	20
Outils de gestion de projet	21
4. GESTION DU TEMPS	22
4.1. Planning initial	22
4.2. Partage en lots et prédécesseurs	24
4.3. Diagramme de PERT	25
5. CONCEPTION ET RÉALISATION	27
5.1. Choix graphiques	27
5.2. Langages et choix des outils utilisés	28
HTML/CSS	29
PHP/MySQL	29
JavaScript	29
EasyPHP et WampServer	29
5.3. Base de données	30
5.4. Descriptif de l'architecture de notre site web	31
6. RETROSPECTIVE	33

6.1.	Retour sur le planning	33
	Analyse du planning initial et analyse des écarts	33
	Planning final	34
6.2.	Situation finale	36
	Retour sur les risques rencontrées et les solutions trouvées	36
	Analyse de la méthodologie choisie et des choix effectués	37
6.3.	Analyse du rendu VS. estimation du rendu initial	37
6.4.	Et après ?	38
7.	CONCLUSION	38
8.	ANNEXES	39

1. INTRODUCTION

Dans le cadre de l'unité d'enseignement Mathématiques et Informatique de la licence Mathématiques et Informatique Appliquées aux Sciences Humaines et Sociales (MIASHS), parcours Sciences Cognitives, nous devons réaliser un projet informatique innovant. Cet enseignement était dirigé par Cyril ROUYER et Aurélia DUCREAU ; d'une part pour l'aspect technique de ce projet, d'autre part pour la partie de la gestion de projet.

Le but est également d'apprendre à gérer un projet, en s'intéressant à la gestion de ce projet depuis sa modélisation jusqu'à sa réalisation intégrale. Pour ce faire, nous avons utilisés les connaissances que nous avons acquises au cours de notre licence. Et plus particulièrement l'application des langages HTML, CSS, PHP et JavaScript.

Avant de commencer nos recherches, nous devons être au clair avec ce qu'est un projet innovant. Mais il est difficile de le définir, étant donné qu'il n'existe pas encore ... L'innovation relève de la nouveauté. Cela rejoint le besoin d'apporter une solution à un problème ou l'envie de créer un outil inédit qui plaira à son public.

Le projet s'est déroulé en 3 étapes principales :

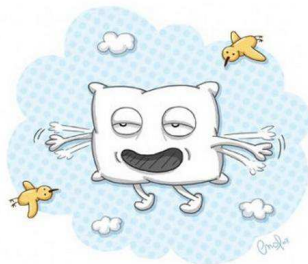
- La définition du projet qui consiste à établir son sujet, étudier sa faisabilité et définir ses fonctionnalités.
- La mise en place de la partie regroupant la gestion de projet afin de mener à bien tous nos objectifs.
- La conception et la réalisation du projet en fonction des niveaux que nous avons établi.

Dans ce rapport, nous allons décrire les étapes qui nous ont permis de mener à bien ce projet. Ce qui permettra aux utilisateurs de comprendre nos choix et de faciliter leur expérience sur notre site.

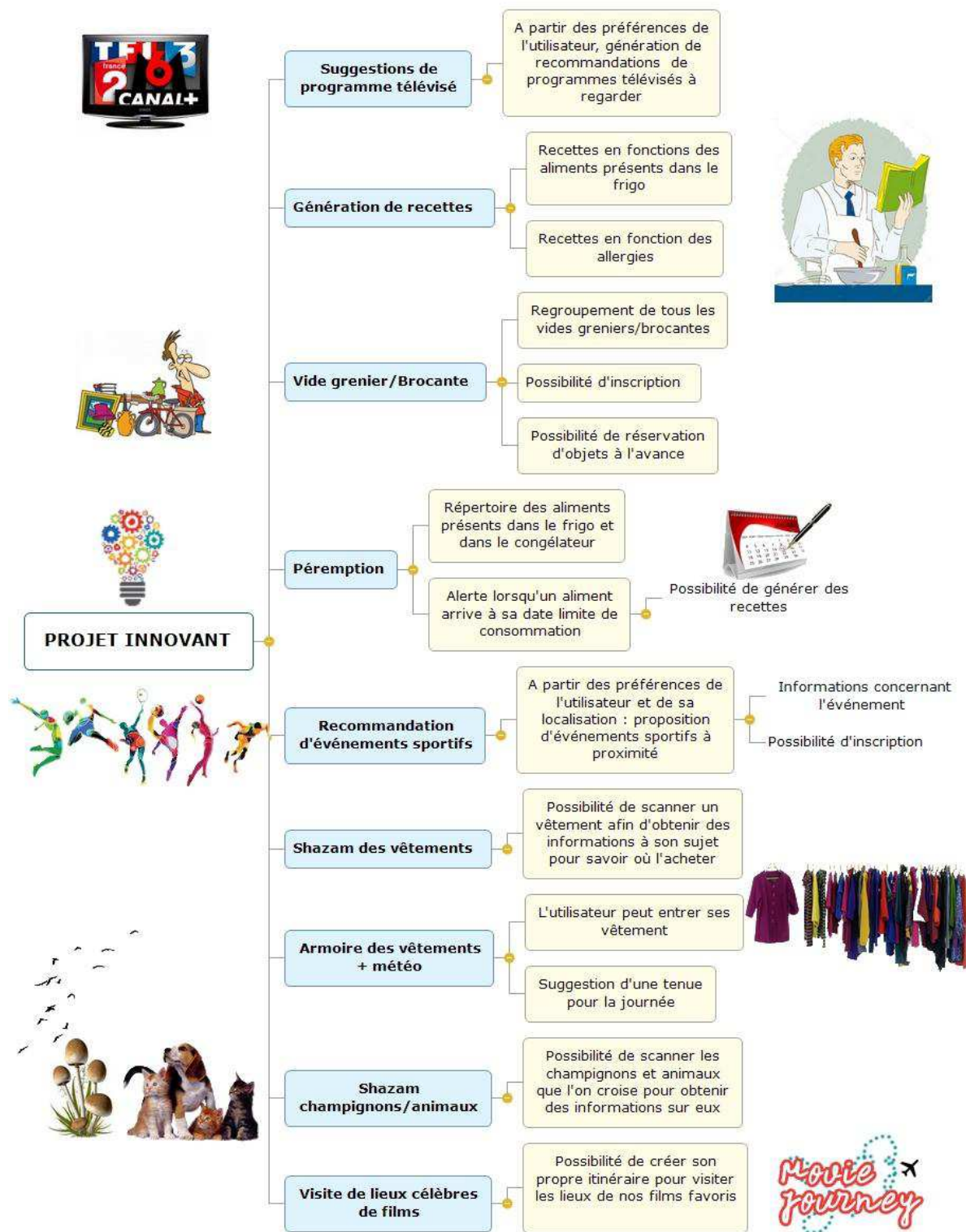
2. CONCEPT

2.1. Idées envisagées

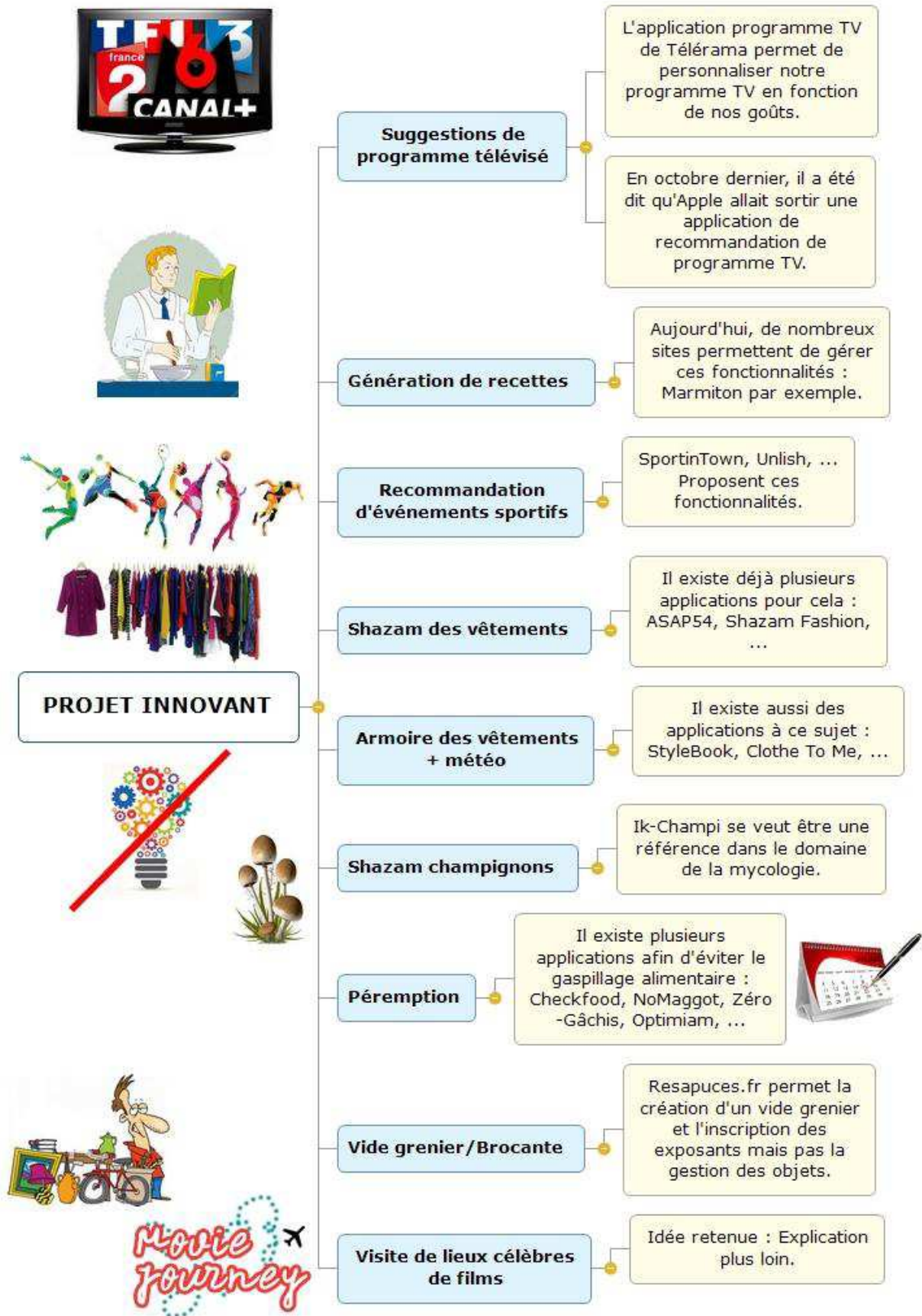
Notre premier objectif était de trouver des thèmes en fonction des goûts de chaque membre du groupe. Ainsi, durant notre première séance de travail, nous avons établi un premier brainstorming regroupant nos centres d'intérêts. A tour de rôle, nous avons énoncé les sujets qui nous intéressaient le plus : séries, musique, sport, natation, footing, nourriture, sommeil, photographie, ... Une fois cette première étape terminée, nous avons procédé à un tri des idées, afin de ne garder uniquement celles qui nous motivait tous les cinq. Ainsi, ce qui resta fut : les séries, la musique, le sommeil, la nourriture et le sport.



Après avoir trouvé les thèmes principaux, nous nous sommes intéressés aux idées de projet innovant que nous pouvions leur associer. A cet instant, nous avons réussi à trouver relativement rapidement des idées de projets qui nous semblaient innovants. Jusqu'à ce que (...)



(...) nous vérifions ces suggestions. Très rapidement, nous nous sommes rendus compte que nos idées étaient loin d'être innovantes. Soit l'idée existait déjà intégralement ; soit partiellement et les modifications que nous pouvions apporter étaient maigres.



Au fur et à mesure de nos recherches, nous éliminons de plus en plus d'idées ... Finalement, quand arriva le jour où nous devions faire un choix avec Cyril Rouyer, seulement deux idées étaient toujours présentes et réellement innovantes :

- Vide grenier et brocante : Cette première idée visait à mettre en place un site web pour la gestion des vides greniers et des brocantes. Pour ce projet, il devait y avoir trois angles de conception à prévoir :
 - Création de nouveaux événementS par les **organisateurS**,
 - Inscription des **exposantS** à la manifestation de leur choix, puis publication des objets qu'ils avaient l'intention de vendre,
 - Réservations ou achat en ligne des objets pour les potentiels **acheteurS**.Bien que innovante, cette idée était moins attractive pour l'ensemble du groupe.
- Visite de lieux célèbres de films : La seconde idée à étudier était la création d'un site web permettant l'élaboration d'itinéraire de voyage afin de pouvoir visiter les lieux cultes de films célèbres. Et ce fut (...)

2.2. (...) L'idée retenue

Malgré les nombreuses idées proposées par l'ensemble de l'équipe de projet, nous avons choisi de retenir celle qui nous paraissait la plus "innovante" et la plus attractive : un site de voyage qui permettrait aux utilisateurs de se rendre sur les lieux cultes de films. Ce site permettrait aussi une proposition du transport et de l'hébergement suivant le lieu choisi. De plus, le site permet d'indiquer les lieux qui se trouvent à proximité de ce lieu culte.

Ce site permettra aux cinéophileS de pouvoir se rendre sur leurs scènes favorites, mais aussi proposera des services innovants aux personnes qui ne sont pas forcément intéressées par la cinématographie.

Nous avons choisi cette idée plutôt qu'une autre car c'est l'idée qui nous paraissait la plus innovante. D'autre part, notre équipe étant composée de plusieurs cinéphiles, l'idée d'un site de voyage sur des lieux cultes de films nous semblait être la plus évidente et la plus motivante.

Liste fonctionnelle du projet

Movie Journey a pour principales fonctionnalités principales de pouvoir permettre de partir à la découverte de lieux insolites de films ou de séries cultes. Le site permet aussi à l'utilisateur de créer sa propre liste personnalisée et de pouvoir réserver les hôtels suivant l'itinéraire choisi.

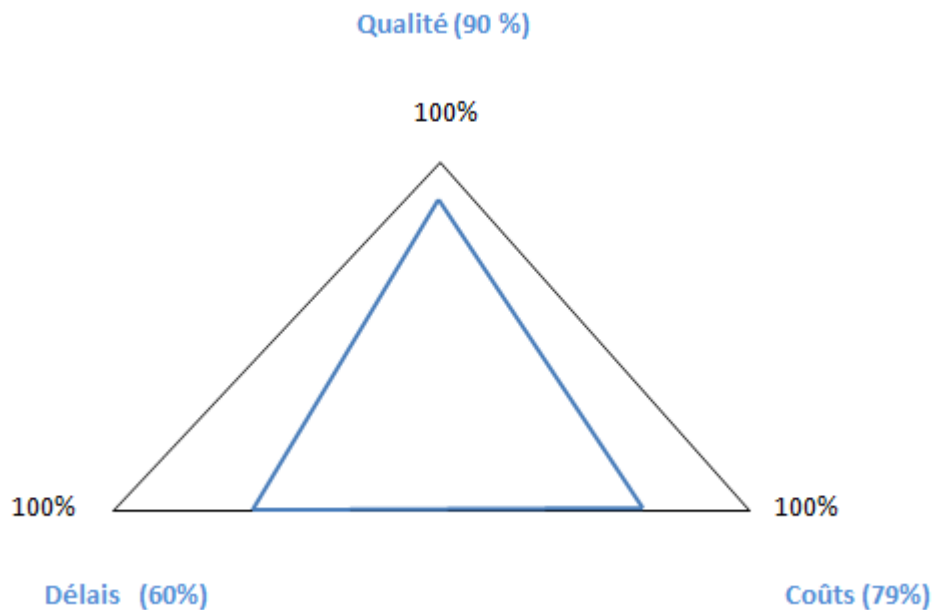
Les objectifs fixés par l'équipe Movie Journey sont les suivants :

- proposer un circuit à l'utilisateur
- réserver un hôtel, billet d'avion suivant le circuit
- cerner quel goût cinématographique
- proposer des destinations selon les goûts de la personne

La limite du projet, c'est à dire ce que le site ne prendra pas en compte, est le fait de comparer les hôtels et les vols entre eux. C'est à dire que Movie Journey ne sera pas capable de proposer le vol le moins chère ou bien les hôtels les moins chères.

Pour mener à bien le projet Movie Journey, nous avons dû mettre en place des niveaux allant du plus facile au plus difficile. Nous avons décidé de découper nos objectifs en 6 niveaux différents qui sont les suivants :

- Niveau 1 : proposer un site ayant un design responsive qui permet de consulter les lieux cultes de films. A cet instant, le site permettra uniquement la consultation de nos données, c'est à dire l'affichage des films et des lieux contenus dans notre base de données, avec une page de recherche pour naviguer au coeur des informations.
- Niveau 2 : création d'un compte utilisateur, possibilité de se connecter et de se déconnecter, ainsi que la possibilité pour l'utilisateur de suggérer un lieu culte qui serait ensuite ajouté au site après vérification.
- Niveau 3 : création d'itinéraire à partir des recherches et des choix effectués par l'utilisateur.
- Niveau 4 : possibilité de réserver son hôtel, et son mode de transport. Affichage des restaurants à proximité du lieu culte choisi. Retrouver les circuits créés dans le compte utilisateur.
- Niveau 5 : Recommandations à l'utilisateur en fonction de ses films favoris
- Niveau 6 : Création d'une application mobile



Les coûts

Le projet « Movie Journey » a engendré certains coûts. En effet, dans le but de la présentation orale du projet, nous avons choisi de créer des tee-shirts "Movie Journey", nous avons acheté des foulards ainsi que des chapeaux d'hôtesse de l'air en vue de la soutenance originale que nous avons prévue.

Les deux foulards ainsi que les deux chapeaux nous sont revenus à 50€. Les stickers à imprimer sur les tee-shirts nous ont coûté 5€. De plus, nous avons déboursé 13€ pour un costume (une jupe) d'un membre du projet.

Afin d'assurer une certaine cohérence et concentration au sein du groupe, nous avons mis en place une "boîte à gros mots" : selon certaines conditions, nous devons mettre quelques centimes dans une boîte. Nous avons décidé de cette méthode pour instaurer une bonne ambiance dans le groupe. 5€ ont été mis dedans. Cette initiative nous a permis de focaliser notre attention sur le projet car, parfois, le relationnel prenait le dessus sur notre travail, bien que nous avancions à un rythme constant dans l'élaboration du projet.

Soit un coût total de 73€ pour l'ensemble du projet.

Les délais

Le délai était de 3 mois. Ce délai comprend l'invention du projet et la conception. Les délais étaient un peu courts compte tenu de l'ambition de notre équipe. C'est pour cela que nous avons dû certaines fois revoir nos ambitions à la baisse, afin de fournir un projet de qualité dans des délais relativement courts.

La qualité

Malgré des délais restreints, l'équipe Movie Journey n'a pas négligé la qualité de son contenu. En effet, nous estimons que le projet est satisfaisant et nous avons mis toutes les chances de notre côté afin de ne pas négliger la qualité qu'elle soit visuelle, technique ou encore pratique.

Tests utilisateurs

Afin de vérifier si notre site atteignait les objectifs que l'on s'était fixé pour chaque niveau, nous avons effectué des tests utilisateurs, sans énoncer l'utilité du site aux utilisateurs lambda, afin d'avoir une première approche. En effet, lors des premiers tests, seul le niveau 1 était atteint, ce qui a laissé un goût de non-terminé aux utilisateurs. Cependant, certains nous ont donné des indications sur le visuel et nous ont permis de repérer certaines erreurs (par exemple sur la page de recherche) en fonction des cas d'utilisation dans des circonstances normales. Une totale liberté était donnée aux testeurs afin de simuler des conditions normales d'utilisation. Nous avons ainsi pu avoir une vision extérieure du projet, non plus en tant qu'acteurs de celui-ci.

TEST 1 (15/01/2017) :

- Inscription à la newsletter pas assez visible : comparaison avec d'autres sites où il y a un pop-in / overlay qui apparaît, cela incite plus les utilisateurs à s'inscrire
- Page lieu.php : le titre du film est seulement apparent dans le fil d'ariane, il devrait être plus visible
- Barre de recherche "moche", barre de navigation "terne" : remarque subjective, c'est un choix de couleurs de l'équipe Movie Journey
- Effectuer une version pour livres du site Movie Journey

TEST 2 (22/02/2017) :

- Page place.php :
 - mettre le pays / le film plus en évidence
 - ce serait intéressant d'ajouter des photos de tournage pour apporter un impact et rappeler la cible du site Movie Journey
- Recherche introuvable : montrer des suggestions de films à l'utilisateur, en complément du bouton "proposer un film au site"
- Possibilité de modifier / supprimer / ajouter des genres préférés via le profil utilisateur
- Ajouter une option pour permettre à l'utilisateur de supprimer son compte

TEST 3 (24/04/2017) : Nous avons effectué un test auprès de l'un de nos camarades afin qu'il teste l'ensemble de nos fonctionnalités.

- Ajouter une fonctionnalité pour la recherche : rechercher des films par pays
- Thème graphique un peu trop "propre", il aurait aimé plus d'images et d'icônes du type de celles présentes dans le footer (réseaux sociaux)

Interface fraîche et jeune, agréable à utiliser et interactive

3. MISE EN PLACE DU PROJET

3.1. Analyse préalable

Étude de marché

Movie Journey est un site internet qui répertorie des lieux cultes de films et propose en fonction de ces lieux des circuits de voyage, on s'adresse donc ici à une population qui aime voyager et avec un minimum de culture cinématographique. Pour cette étude de marché, nous avons choisi deux zones géographiques principales : au niveau local pour un sondage au sein de la promotion L3 MIASHS Sciences Cognitives et au niveau mondial pour la recherche de concurrents et l'analyse de l'offre déjà présente sur le marché.

En ce qui concerne les concurrents et donc l'offre déjà présente sur le marché, multitude de sites de voyages existent tels que Govoyage et Trivago par exemple, mais aucun d'entre eux ne propose de voyager vers le lieu de tournage d'un film. Le concurrent le plus proche de notre projet est le site movietrip.me qui répertorie lui aussi les lieux cultes de films mais ne propose pas de voyage comme Movie Journey le fait. Ce site propose quelques circuits suivant la ville ou le film, une description des scènes les plus cultes et les endroits où elles prennent place. Nous avons donc essayé d'allier ces deux fonctionnalités en un seul site pour faciliter la tâche aux utilisateurs et ainsi déterminer l'innovation recherchée dans l'objectif de ce cours.

L'existence d'un site tel que MovieTrip montre qu'une demande d'un site disposant des lieux cultes d'un film existe déjà. De plus, l'idée a fait l'unanimité au sein du groupe lors du brainstorming et également auprès des deux professeurs nous encadrant. Lors des présentations orales nous préparant à la soutenance finale, nous avons aussi pu tester notre idée auprès de nos camarades de classe, récoltant des commentaires intéressants et intéressés, ce qui nous a conforté notre idée et dans notre étude de marché. Notre promo est composée de jeunes adultes, soit un panel de jeunes entre 17 et 25 ans, travaillant dans le monde du travail et dans le monde associatif pour certains en parallèle de leurs études actuelles. Après un rapide sondage, nous avons constaté que 100% de nos camarades regardaient des séries et films, et avaient une culture cinématographique importante. Environ 65% de la promo va régulièrement au cinéma, à une fréquence de 2 fois par mois en moyenne. Nos choix graphiques ont donc été choisis pour pouvoir plaire aux jeunes autant qu'aux adultes et jeunes actifs en s'inspirant des sites de voyages déjà existants, tels que Jettours.com ou encore ThomasCook.fr.

Comme circuits de distribution, nous avons choisi d'occuper les principaux canaux de diffusion disponibles en adéquation avec le projet visé : une page Facebook, un compte Twitter et une page Instagram ont été créés spécialement pour Movie Journey. Ces trois réseaux sociaux sont principalement destinés aux jeunes entre 16 et 30 ans ce qui correspond aux cibles attendues et nous permettront de toucher un grand nombre de consommateurs en peu de temps. En effet, l'utilisation des hashtags sur trois réseaux

sociaux accordera à Movie Journey une visibilité et un référencement certain.

Analyse de l'existant

Le site le plus proche du nôtre est movietrip.me. Il regroupe une quantité importante de films avec des informations sur le lieu dans lesquels ils ont été tournés ainsi que leur localisation, que ce soient des lieux extérieurs ou des restaurants ou cafés. Les scènes présentes dans le film où le lieu a été tourné peuvent aussi être trouvées sur le site.

Côté réservation, il existe des sites de voyage et d'hébergement séparés et le but de Movie Journey est justement de fusionner ces deux fonctionnalités !

3.2. Analyse de faisabilité

Movie Journey, en plus de proposer des voyages à des lieux cultes de films, permet à l'utilisateur de créer son compte afin d'y répertorier ses films favoris pour que le site puisse lui en recommander d'autres du même genre. Grâce à cela, non seulement l'utilisateur aura l'opportunité de voyager où ses films préférés ont été produits avec une sélection d'hôtels et de restaurants, mais aussi il découvrira de nouveaux films qui pourraient l'intéresser. C'est là tout le côté innovant de Movie Journey.

Les principaux risques de ce projet sont les suivants :

- La création de la base de donnée, mais surtout sa gérance. En effet, tous les films ainsi que leurs lieux doivent être entrés manuellement dans une base de donnée. Nous devons donc faire attention aux erreurs d'insertion et de codage. Et sur le long terme, il faudrait la mettre à jour à chaque sortie de films.
- La mise en relation entre notre site et les sites d'hébergements et de voyage car il est évident que nous ne pouvons pas créer nos propres vols et hôtels. (du moins pas maintenant...)
- L'adaptation du site en responsive pour pouvoir le rendre accessible sur tous les terminaux grâce à Bootstrap, chose que nous n'avons pas appris à faire en cours et que nous devons donc apprendre sur le terrain.

3.3. Matrice de risques

Lorsque nous avons mis en place notre projet, nous savions d'ores et déjà que certains risques s'offraient à nous. En effet, étant donné que nos séances de travail en groupe se sont effectuées au sein de l'UFR, nous savions que nous allions devoir faire face aux problèmes de connexion Internet. Nous étions également conscients de deux points importants : notamment que le temps nous était compté, au vue des autres projets que nous avions à réaliser, ainsi nous avons fait en sorte de respecter les délais impartis par le planning initial, mais cela n'a pas toujours été simple. De plus, l'envergure de notre projet et les profils des membres laissaient paraître un éventuel manque de connaissances, étant

donné que nous n'avions pas des cursus à dominante informatique.

Un petit peu plus tard, environ trois semaines après la mise en place du projet et l'établissement de ses fonctionnalités, nous avons été face à des problèmes au sein de la base de données, qui pouvait comporter des données manquantes ou erronées. Nous devons donc faire attention au choix de nos sources afin de ne pas être gênés plus tard dans la réalisation. C'était aussi le cas pour les images qui allaient être mises dans notre site, il fallait faire le bon choix afin de garder une bonne attractivité. Et enfin, nous devons porter une attention particulière à la sécurité des données que nos utilisateurs allaient nous confier, afin de ne pas les décevoir.

Matrice de risques Movie Journey									
N°	Risques et facteur de risques	Probabilité	Gravité	Déterminabilité	Criticité	Impacts	Nature de risque	Action de réduction des risques	Date de détection du risque
1	Facteur de risque : Réseau	4	3	1	3	Perte de temps de travail	Qualité	Utiliser un partage de connexion internet	31.01.2017
	Risque : Problèmes de connexion internet qui nous empêcherait de travailler								
2	Facteur de risque : Connaissances	3	2	2	3	Devoir faire des concessions sur nos objectifs	Qualité	Trouver des alternatives ou demander des conseils	31.01.2017
	Risque : Manque de connaissances dans les langages utilisés								
3	Facteur de risque : Temps restreint	3	3	1	3	Ne pas réussir à atteindre tous les objectifs	Délai	Respecter les délais définis dans le planning initial	06.02.2017
	Risque : Pas assez de temps, avec les autres projets en cours								
4	Facteur de risque : Complétude	2	3	1	2	Utilisation limitée pour l'utilisateur	Délai	Etre capable de remplacer les données inexistantes par des autres	06.02.2017
	Risque : Ne pas réussir à trouver les données nécessaires pour remplir la base de données								
5	Facteur de risque : Qualité image	3	1	1	1	Attractivité du site faible	Qualité	Choisir des images de tailles suffisamment grandes	20.02.2017
	Risque : Garder la qualité de l'image lors de leur redimension								
6	Facteur de risque : Données erronées	2	1	3	2	Attractivité du site touchée	Qualité	Utiliser des sources populaires pour éviter qu'elles soient supprimées	20.02.2017
	Risque : Données utilisées dans la BDD supprimées de la source								
7	Facteur de risque : Sécurité	2	3	2	3	Intrusion dans les données de l'utilisateur	Qualité	Mettre en place les techniques de sécurité pour les bases de données	02.03.2017
	Risque : Données des utilisateurs dérobées								

3.4. Équipe de projet

*Un seul mot d'ordre : L'esprit d'équipe
" Un tous pour un et tous pour un ! "*



Mais... Qui sommes-nous vraiment ? Ci-dessous, vous trouverez des cartes de visite représentant les principales qualités et compétences techniques retenues lors de la répartition des différents postes nécessaires à une bonne construction du projet. Nous avons listé les différentes technologies les mieux utilisées par chacun des membres, leurs qualités relationnelles comme techniques et leur rôle final dans le projet.

C'est lors des deux premières séances que nous avons décidé qui ferait quoi, c'est-à-dire après le brainstorming et l'élaboration d'un croquis de la page d'accueil. Ces qualités nous ont permis de gérer notre temps par nous-mêmes, sans avoir besoin de demander

l'aide d'un membre d'un autre groupe de travail. Nous avons ainsi pu être autonomes.

Certaines compétences techniques, telles que l'utilisation de PHP, HTML ou CSS, étaient disponibles chez tous les membres du groupe ce qui nous a permis de s'adapter lorsqu'un problème se présentait à l'un d'entre nous. En effet, une faute ou une incapacité à faire une tâche pouvait ainsi facilement être redistribuée à un autre membre du groupe, ou le cas échéant nous demandions l'aide de Mr ROUYER lors des séances de travail du jeudi matin.

@SOPHIE.DACOSTA

Web Designer

Creative
Rigorous
Writing content
Persistent

Technical skills :


HTML

CSS

5

3

Have a good eye (colors associations)
Willing to learn

A portrait of a young woman with long, dark brown hair, smiling at the camera. She is wearing a white t-shirt under a blue denim jacket. The background is a blurred outdoor scene with green foliage and some orange and white flowers.

@OLIVIA.BOUMOKONIA

Project Manager

Leadership
Organized
Creative
Dynamic
Communication skill

Technical skills :



Rigorous
Communication and writing skills



@MAUD.CHOLEZ

Database Manager

Dynamic
Rigorous
Writing content
Persistent
Committed

Technical skills :



Good at seing and resolving errors
Rigorous



@THOMAS.BROGGI

Web Developer in charge

Independent
Creative
Self-learning
Self-discipline
Persistent

Technical skills :



Javascript developer
Willing to learn new frameworks



@HISHEM.MOUEDDENE

*Community Manager
Web Developer*

Interpersonal skills
Voluntary
Dynamic
Used to social medias

Technical skills :



Back-end, user data management
(PHP)
Content writing

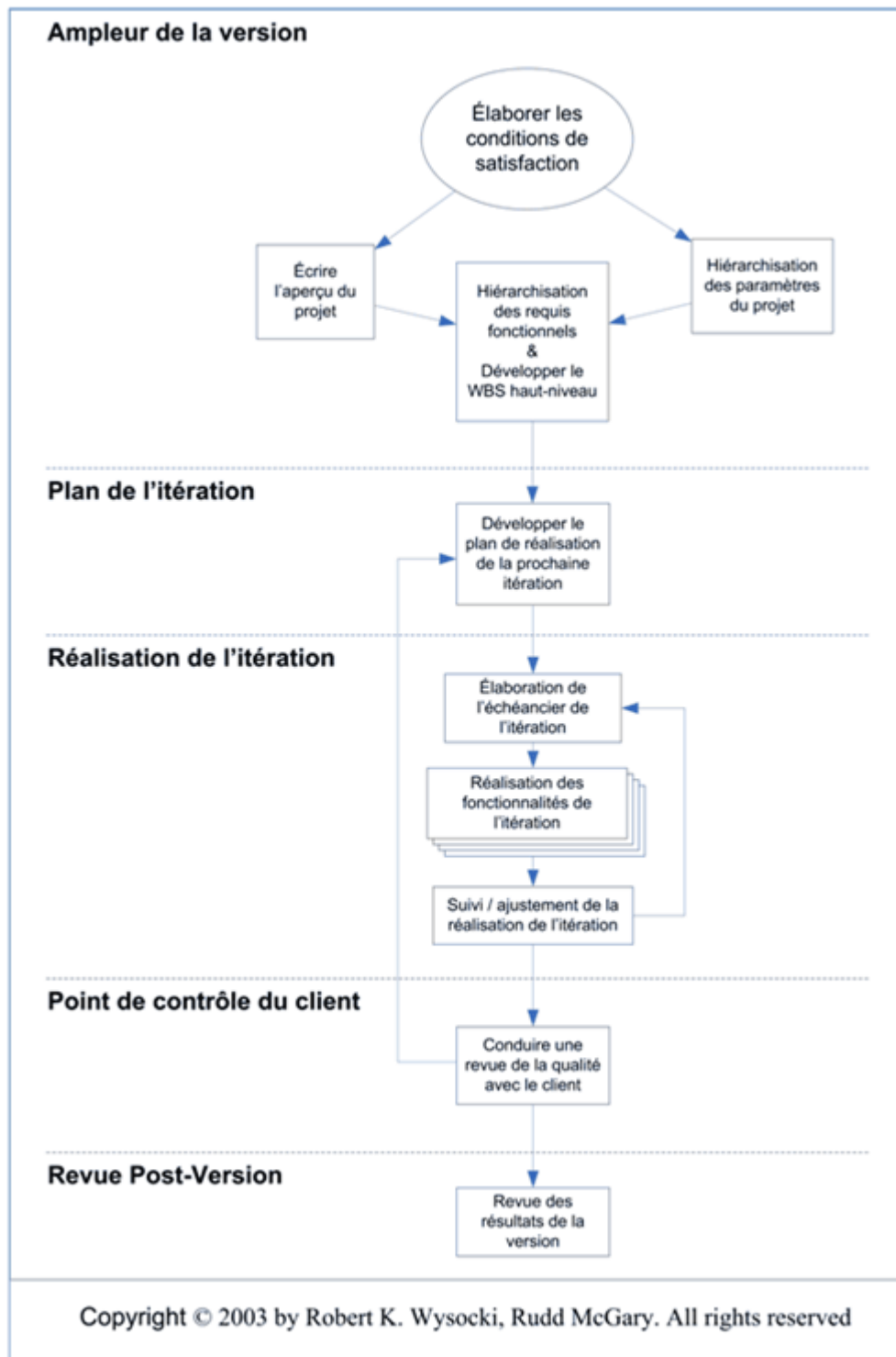


3.5. Méthode de travail

Méthode de gestion de projet choisie

Nous avons eu des difficultés à définir notre méthode de travail en fonction de celles existant déjà et présentées en cours, car nous étions à la limite de la méthode scrum en suivant tout de même une méthode de travail traditionnelle. Dès le commencement du projet, après l'élaboration de l'idée et d'un premier croquis, nous avons déterminé et commencé à travailler selon des niveaux de livraison (SPRINT) à délivrer (cf. [Liste fonctionnelle du projet](#) et l'annexe 1). A mesure que les fonctionnalités s'ajoutaient afin d'arriver à notre vision finale, nous les avons donc divisées en sprints, chaque sprint correspondant à un pack de fonctionnalités. Après plusieurs consultations avec les professeurs et notre projet déjà bien avancé, nous avons pu mettre un nom sur notre organisation et méthode de travail : il s'agit de la méthode itérative. Alors que la date limite du projet et son coût sont des constantes, la portée du projet peut être ajustée durant son exécution.

Nous avons appliqué le schéma présenté ci-dessous pour mener à bien notre projet : l'ampleur de la version correspondant au brainstorming initial et au croquis de la page d'accueil, le plan d'itération aux découpages en lots et en niveaux, le point de contrôle client aux tests utilisateurs réalisés tout au long de l'élaboration du site, et la revue post-version au test final que nous réaliserons au terme de notre délai final.



Source : http://gpp.oiq.qc.ca/img_c1p2_gespr_p19_fig5.png

Les entreprises appliquent souvent cette méthode afin d'obtenir le maximum de valeur pour chaque projet, par exemple lorsque de nouvelles idées ou possibilités sont déverrouillées pendant le développement d'un projet. C'est ainsi que nous avons fonctionné afin de porter la valeur qualité de notre projet au maximum en fonction des délais définis. Nous avons ainsi défini l'importance de chaque niveau à délivrer en concordance avec cette méthode de travail. Par exemple, le niveau 6 qui délivre l'application mobile associée au site

Movie Journey a reçu une importance et un coût qualité moindre car le site et son aspect responsive comportaient un intérêt plus grand en vue de la soutenance orale et de la démonstration qu'elle contient. Au niveau expérience utilisateur et notation, nous avons donc relayé ce niveau "au placard" afin de nous concentrer sur le premier objectif : rendre un projet complet et praticable en vue de la soutenance du cours Projet Informatique / Gestion de projet.

Une autre particularité de la méthode itérative est qu'elle est poreuse aux changements dans la gestion interne du projet. En effet, au fur et à mesure que l'on s'avance dans la construction du site, certaines tâches ont dû être redistribuées en fonction des différentes compétences techniques dont chacun disposait. En effet, Hishem par exemple a pu être "promu" au poste de développeur web, en duo avec Thomas, car à partir du niveau 2 / 3, nous avons constaté qu'il était plus à l'aise qu'Olivia en gestion du Javascript et du PHP en vue de la création d'un compte utilisateur. Cette méthode nous a permis de nous adapter et de redistribuer efficacement les tâches afin de ne jamais manquer de temps ou de dépendre d'un membre d'un groupe extérieur afin d'arriver dans les délais que nous nous fixions en interne.

Rites

Nous avons décidé de garder le planning et les heures de cours associés au projet informatique afin de fixer nos rendez-vous en groupe. Ces réunions nous permettaient de faire un point sur l'avancement de vive voix, car bien qu'étant dans la même promotion, nous ne travaillions pas forcément sur les mêmes projets pendant les heures de permanence en dehors de celles accordées d'office pour ce cours.

Tous les mardis de 17h à 19h, nous nous retrouvions donc pour le cours Gestion de projet afin d'avancer sur le rapport à rédiger et la base structurale du projet. Nous avons pu ainsi appréhender une partie plus commerciale / marketing et secrétariale que nous ne connaissions pas. Cela nous a permis de connaître les différentes étapes et différents documents constituant l'avant-projet, dont ce rapport. Ces heures de Gestion de projet nous ont aussi permis de nous entraîner à la soutenance à venir, en anglais, ce qui a accéléré notre recherche de mots clés techniques en anglais. En effet, nous nous sommes aperçus que nous manquions parfois de vocabulaire de niveau professionnel, ce qui peut être un vrai handicap lors de la présentation. Cependant, nous avons ainsi pu déterminer les points forts et les points faibles de ces mini présentations grâce aux commentaires de nos camarades et de Mme DUCREAU afin de mieux nous préparer en vue de la soutenance finale.

Un autre créneau horaire nous était destiné dans la semaine : le jeudi de 8h à 11h, le cours Projet informatique nous permettait de faire un récapitulatif essentiellement technique des tâches en cours, finies et à effectuer. Cela nous permettait aussi de décompresser un peu (tout en avançant) en nous retrouvant dans une atmosphère plus détendue que pendant le cours de Gestion de projet. Nous avons ainsi pu régler nos problèmes techniques, de design, relationnels... en réel, ce qui a été un réel plus. Cependant, l'université en elle-même nous a causé beaucoup de problèmes de part son réseau Wifi. Deux membres sur cinq de l'équipe avaient tout le temps accès au réseau, tandis que la connexion des autres saturait très souvent, ce qui a grandement entaché sur notre gestion du temps.

La présence de Mr ROUYER nous a été très bénéfique pour la gestion des erreurs, les problèmes liés aux logiciels utilisés et certains aspects du design de notre site.

Outils de gestion de projet

Nous avons utilisé plusieurs outils de gestion collaborative, car étant une équipe de cinq, il fallait que nous soyons toujours au même niveau d'avancement, avec une même version de code, sans pour autant que les changements dans le code principal d'un des membres n'empiète sur les changements d'un autre membre.

- **Trello.com** : *"Comme un tableau blanc avec des super pouvoirs, Trello est simple à utiliser et infiniment flexible. Vous saurez exactement ce qui doit être fait, qui va le faire, et les tâches à venir. De plus, tout ce que vous faites est synchronisé et enregistré instantanément vers le cloud afin que tous vos appareils soient à jour à tout instant. Des checklists pour garder une trace de vos tâches, des commentaires pour tenir vos collègues informés, des photos, vidéos et fichiers PDF, ou tout simplement savoir qui travaille sur quoi en ce moment."* ([Source](#)) Cet outil nous a permis de faire une ébauche de planning effectif tout en laissant une trace des fonctionnalités effectuées. Le système des étiquettes de couleurs nous a permis de différencier les tâches concernant le rapport (vert clair) de celles concernant la partie technique du projet, celle-ci étant découpée en plusieurs niveaux.

Lien vers notre tableau Trello : <https://trello.com/b/GG9thH3r> (le tableau est disponible en annexe, si le lien ne fonctionne pas)

- **Google Drive** pour la rédaction des notes en vue du rapport. Pendant le cours de Gestion de projet, nous avons pris des notes sur plusieurs fichiers collaboratifs afin que tous les membres de l'équipe aient une même version de ce qu'attendait Mme DUCREAU et que nous puissions tous collaborer et nous entraider afin de réussir au mieux notre rapport et projet. Nous avons tous contribué à la rédaction du rapport via un fichier texte commun sur Google Drive. Cela nous a permis d'avoir une vision globale et directe de ce qu'il restait à faire et de ce qui était fait, ou méritait d'être amélioré.
- **GitHub** : gestion des versions du code. Github est l'outil qui nous a le plus servi et desservi lors de ce projet. En effet, nous avons plusieurs problèmes techniques dus à la connexion wifi de l'université, à des problèmes de merge, de commit... Cependant, ce logiciel de gestion de versions de code a permis à chacun de travailler à distance, en dehors des réunions prévues à cet effet, tout en ayant les changements des autres membres du groupe à portée de main.

Lien vers notre repository Github : <https://github.com/OliviaB14/moviejourney>

4. GESTION DU TEMPS

4.1. Planning initial

Pour la team de Movie Journey, la mise en place du planning initial avec des estimations de durée ne fut pas de tout repos. Ainsi, pour réaliser cette étape, nous avons commencé à établir les tâches et les sous-tâches du projet, en nous aidant du partage en lots que nous avons déjà fait. Une fois toutes les tâches à faire listées, nous avons estimé les durées de chacune. C'était la première fois que nous le faisons alors ce fut vraiment approximatif. Enfin, pour être capable de donner une date butoire, nous avons travaillé en fonction de nos niveaux. Par exemple, le niveau devait être terminé une semaine après la semaine de vacances en février, et ensuite nous avons articulé les autres niveaux en fonction de cette première date.

DEADLINE DES NIVEAUX	
NIVEAU 1	05.03.2017
NIVEAU 2	19.03.2017
NIVEAU 3	07.04.2017
NIVEAU 4	17.04.2017
NIVEAU 5	23.04.2017
NIVEAU 6	24.04.2017

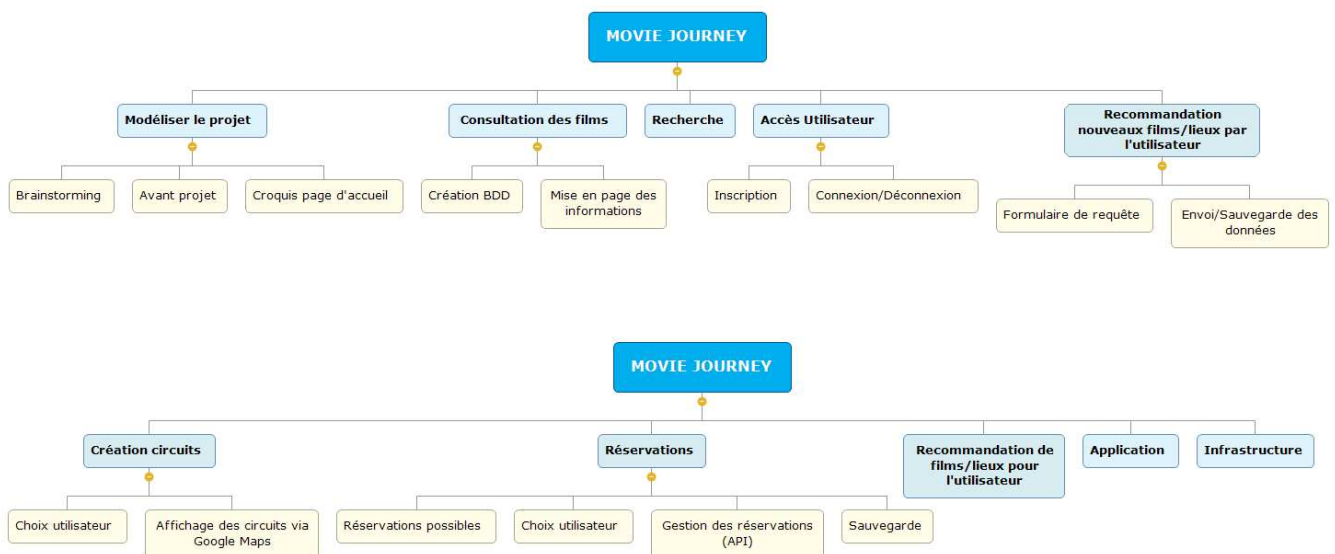
Voici ensuite notre planning initial :

Planning initial Movie Journey				
N°	Tâche	Sous-tâche	Durée	Devrait être terminée le
Niveau 0				
1	Modéliser le projet	Brainstorming	5h	27.01.2017
2		Avant-projet	6h	07.02.2017
3		Croquis	2h	01.02.2017
4		Création du logo	4h	01.02.2017
Niveau 1				
5	Base de données	Mise en place de la structure	3h	05.03.2017
6		Recherches des premières informations	3h	05.03.2017
7		Ajout des informations dans la base de données	5j	05.03.2017
8	Réalisation de la structure de base du site	Header	5h	05.03.2017
9		Footer	5h	05.03.2017
10		Carrousel	2h	05.03.2017
11		Body page d'accueil	1h	05.03.2017
12		Création de toutes les pages du site	0,5h	05.03.2017
13	Consultation des données	Mise en page des films	10h	05.03.2017
14		Mise en page des lieux	8h	05.03.2017
15	Recherche	Par film	6h	05.03.2017
16		Par thème	4h	05.03.2017
17		Par lieu	2h	05.03.2017
Niveau 2				
18	Accès utilisateur	Inscription	8h	19.03.2017
19		Connexion/Déconnexion	3h	19.03.2017
20	Recommandation nouveaux films/lieux par l'utilisateur	Formulaire de requête	1h	19.03.2017
21		Envoi/Sauvegarde des données	1h	19.03.2017
Niveau 3				
22	Création de circuits	Test pour la mise en page des circuits	3h	07.04.2017
23		Choix utilisateur	5h	07.04.2017
24		Sauvegarde des circuits créés	4h	07.04.2017
25		Affichage des circuits via Google Maps	4h	07.04.2017
		Affichage des lieux à proximité	2h	07.04.2017

Niveau 4				
26	Réservation (fictive)	Affichage des réservations possibles	3h	17.04.2017
27		Choix utilisateur	2h	17.04.2017
28		Gestion des réservations (API)	15h	17.04.2017
29		Sauvegarde	5h	17.04.2017
Niveau 5				
30	Recommandation de films/lieux pour l'utilisateur	Gérer les films/lieux favoris de l'utilisateur	6h	23.04.2017
		Envoyer des recommandations	3h	23.04.2017
Niveau 6				
31	Application		8h	24.04.2017

4.2. Partage en lots et prédécesseurs

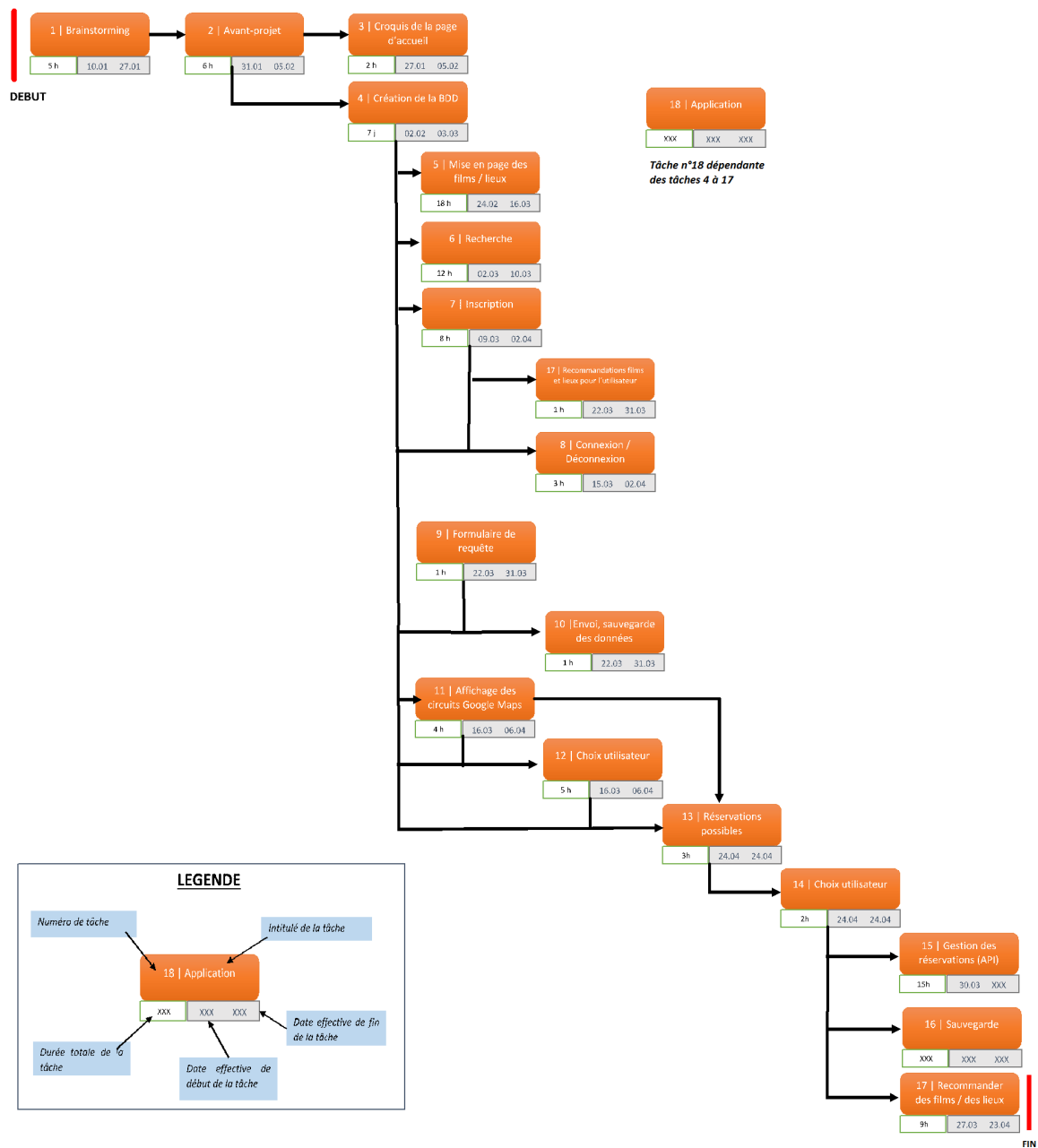
Nous avons réalisé notre **partage en lots** à l'aide du logiciel MindView 6.0., nous avons utilisé la version d'essai. Ce logiciel ne doit être utilisé que dans un cadre qui n'est pas destiné à la commercialisation.



Une fois que le partage en lots a été conçu, nous avons établi les **prédécesseurs** en fonction des tâches qui étaient contenues dans ce dernier. Mais au sein de notre conception, les prédécesseurs sont peu nombreux car les fonctionnalités imaginées sont relativement indépendantes. L'axe principal du site est centré autour de la base de données, étant donné que c'est ceci qui permettra la mise en page des informations et la création des circuits. Le reste des fonctions s'articule de façon autonome.

Prédécesseurs Movie Journey		
N°	Tâches	Prédécesseurs
	Modéliser le projet	
1	Brainstorming	
2	Avant-projet	1
3	Croquis page d'accueil	2
	Consultation des films/lieux	
4	Création BDD	2
5	Mise en page des films/lieux	4
6	Recherche	4
	Accès utilisateur	
7	Inscription	4
8	Connexion/Déconnexion	4 ; 7
	Recommandation nouveaux films/lieux par l'utilisateur	
9	Formulaire de requête	4
10	Envoi/Sauvegarde des données	4 ; 9
	Création circuits	
11	Affichage des circuits via Google Maps	4
12	Choix utilisateur	4 ; 11
	Réservations	
13	Réservations possibles	4 ; 11 ; 12
14	Choix utilisateur	13
15	Gestion des réservations (API)	14
16	Sauvegarde	14
17	Recommandation de films/lieux pour l'utilisateur	7
18	Application	de 4 à 17
19	Infrastructure	

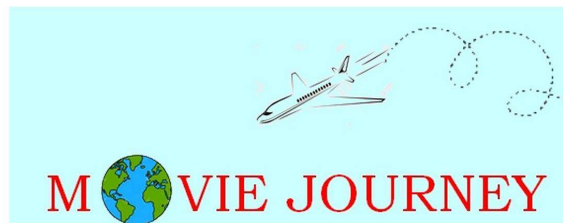
4.3. Diagramme de PERT



5. CONCEPTION ET RÉALISATION

5.1. Choix graphiques

Une des premières décisions concernant le graphisme de notre site web a été de réaliser notre logo, et ainsi de choisir le nom de notre innovation. L'invention de notre nom a été relativement rapide. "Movie Journey" permet de faire non seulement référence au lien qu'il y a avec les films mais aussi fait appel aux voyages que nous proposons. Ensuite, pour le logo, nous avons chacun exposé nos idées. Au départ, nous souhaitons faire apparaître le lien avec les films en utilisant une illustration représentant un film célèbre (ci-dessous, on remarque l'utilisation d'un dessin représentant King Kong). Pour le thème du voyage, nous avons pensé à l'utilisation d'une planète ou d'un avion. Finalement, dans le but de ne pas surcharger notre logo, nous avons uniquement garder l'idée de l'avion. Le choix des couleurs est axé sur la simplicité, en effet le rouge et le bleu sont des couleurs qu'il n'est pas rare d'associer. Voici ci-dessous, les logos que nous avons réalisés :



Au sujet des maquettes que nous avons réalisées avant de commencer le code, nous sommes uniquement concentrés sur la maquette concernant la structure de la page d'accueil. Effectivement, nous n'en avons pas réalisé pour les autres pages de notre site. Il

s'agit d'un choix réfléchi, vis à vis du fait que nous savions que nous préférons élaborer la mise en page au moment de la conception.

Dans notre page d'accueil, nous avons nécessairement défini une structure basique composée d'une en-tête, d'un corps de page, et d'un pied de page :

- L'en-tête devait être composée d'un menu permettant la navigation dans notre site. Le menu devait contenir les onglets suivants :
 - Accueil
 - Lieux cultes : Consultation des lieux cultes disponibles dans notre base de données.
 - Mes circuits : Onglet dans lequel l'utilisateur connecté pourrait consulter les circuits qu'il a créé et sauvegardé auparavant, et pour un utilisateur déconnecté il aurait pu avoir accès à des circuits préconçus par l'équipe.
 - Mes films : Consultations des films contenus dans la base de données et des sites favoris d'un utilisateur connecté.
 - A propos : Présentation du site, de l'équipe.

De plus, on retrouverait le logo positionné sur la gauche du menu. Et du côté droit, il y aurait les boutons permettant la connexion et la déconnexion.

- Le corps de la page devait contenir :
 - Il y aurait aussi des exemples de circuits afin de montrer au visiteur ce qui est possible.
 - Un carrousel affichant nos lieux cultes : nous avons décidé que plutôt que de mettre une bannière banale et fixe, un carrousel apporterait un aspect dynamique dès l'instant que l'utilisateur arriverait sur notre site.
 - Une description visant à présenter les fonctionnalités du site pour qu'un nouvel arrivant sache comment naviguer au sein de notre interface.
- Ensuite, un footer basique avec un rappel du menu, le copyright et le lien vers les réseaux sociaux.

Vous trouverez dans les annexes 8.2. et 8.3. les maquettes que nous avons réalisées, en lien avec tout ce qui vient d'être cité.

5.2. Langages et choix des outils utilisés

Etant donné que nous avons décidé de présenter notre projet innovant sous forme d'un site web, il était nécessaire que nous utilisions les langages associés à la création d'un site web. Nous avons décidé de travailler sur une plateforme Web car lors de notre étude de marché, nous avons vu que les agences de voyage avaient pour la plupart simplement un site web et pas d'application car certaines possèdent également leur(s) propre(s) agence physique(s). C'est aussi pour cela que notre innovation et idée de départ était projetée à long terme sur la création d'une application mobile, créée par l'intermédiaire du framework Ionic. Ainsi, l'utilisation de HTML et CSS était nécessaire pour la mise en place de la structure de base de notre site. Ensuite, la présence de PHP était inévitable pour amener une dynamique dans l'expérience des utilisateurs. En effet, le PHP nous a permis de créer notre base de données et les comptes utilisateurs et d'apporter une certaine interactivité non négligeable pour ce genre de site. Ces trois principales technologies nous sont donc apparues comme des choix évidents d'après ces précédents critères afin de constituer notre projet.

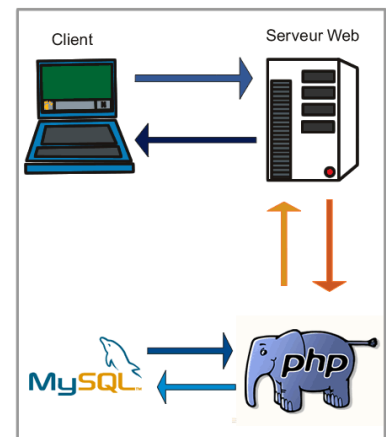
HTML/CSS

HTML signifie “Hyper Text Markup Language”, il ne s’agit pas d’un langage de programmation mais plutôt un langage de description de données à l’aide de balises, il est donc relativement facile à apprendre et à utiliser. Le langage HTML permet la présentation de données dans le but de créer des pages web pouvant être lues dans des navigateurs.

CSS signifie “Cascading Style Sheets”, c’est à dire feuilles de style en cascade. C’est un langage, complémentaire au HTML, qui permet de mettre en forme un site web. Cela revient à gérer le positionnement des éléments, l’alignement, les polices de caractères, ...

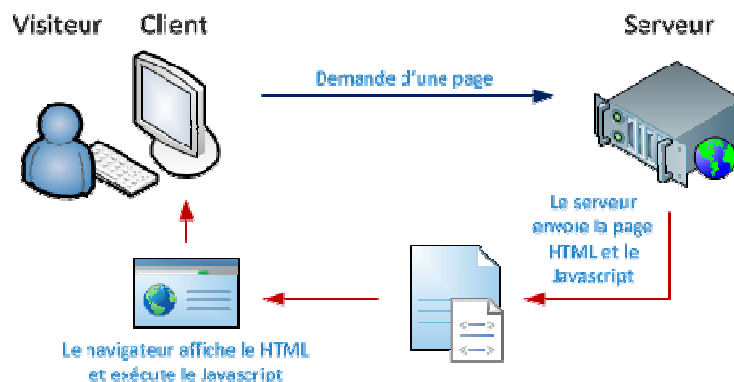
PHP/MySQL

Le terme PHP est un acronyme récursif signifiant “Hypertext Preprocessor”. Il représente un langage de script exécuté du côté serveur. Il est principalement utilisé pour produire un site web dynamique. Il est courant d’allier l’utilisation de PHP avec une base de données, et c’est le cas dans le cadre de notre conception.



JavaScript

JavaScript permet de dynamiser nos pages web. C’est un langage de programmation de scripts orienté objet. A partir d’une page web, JavaScript ajoute des interactions avec l’utilisateur, des animations, de l’aide à la navigation, ... Les scripts sont exécutés par le navigateur de l’utilisateur, contrairement à PHP qui a besoin d’un serveur web pour être utilisé.



EasyPHP et WampServer

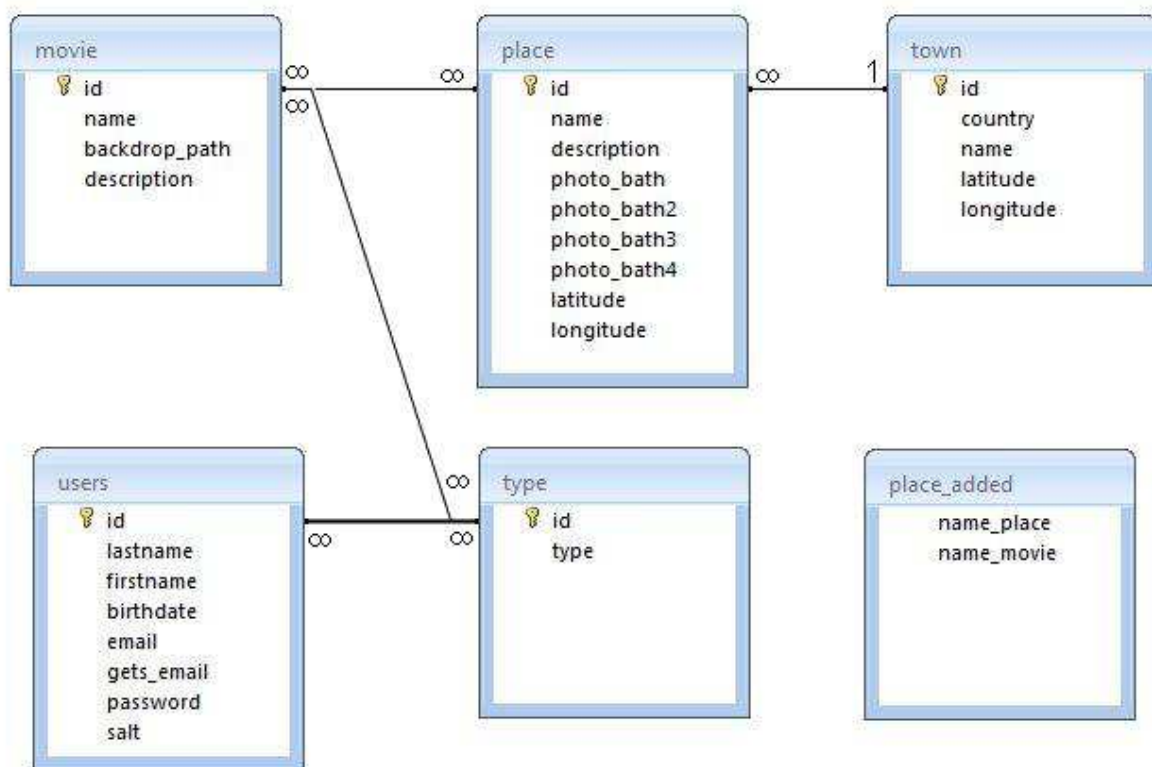
Etant donné que nous avons utilisé le langage PHP, nous devons utiliser un serveur pour afficher les pages de notre site web. Ainsi, nous avons opté pour les serveurs locaux

proposés par EasyPHP et WampServer. Nous n'avons pas tous utilisé le même serveur local, car nous avons déjà nos habitudes à ce sujet. L'utilisation d'un serveur local permet également la gestion de la base de données, que nous allons voir ci-dessous.

5.3. Base de données

Les fonctionnalités désignées pour notre projet nous ont amené à la création et à l'utilisation d'une base de données. En effet, non seulement nous devons stocker les données affichées dans notre site, mais aussi nous allons devoir sauvegarder les données apportées par les utilisateurs lors de leur inscription ou lors de certaines de leurs recommandations par exemple. Nous avons donc utilisé phpMyAdmin, qui est inclus dans les serveurs locaux que nous utilisons.

Ainsi, nous avons établi, dès le début de la conception, la structure de notre base de données, que voici :



De cette façon, nous retrouvons chaque table avec ses attributs (dont l'attribut primaire), ainsi que les jointures entre les tables. Par exemple, entre la table movie et la table place : la relation est composée de deux symboles ∞ , ce qui signifie qu'un film peut avoir un lien avec une infinité de lieux et d'un lieu peut appartenir à une infinité de films.

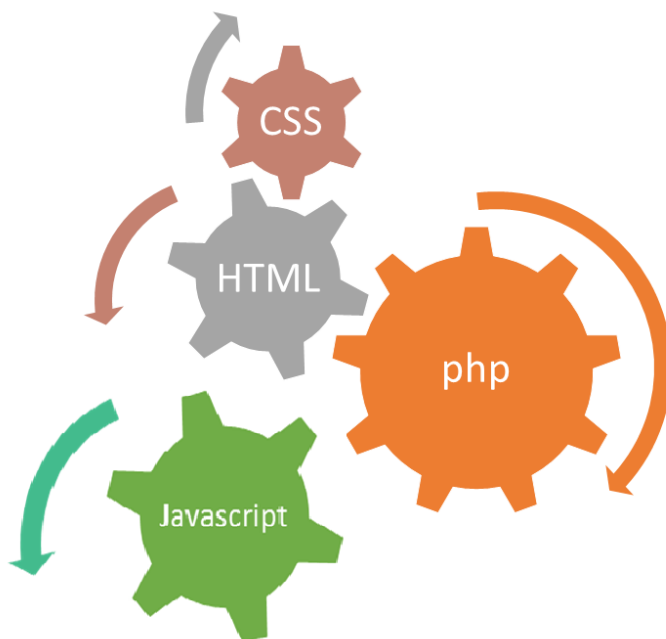
A savoir que la table place_added est la table qui reçoit les recommandations de lieux cultes faites par les utilisateurs.

Enfin, la base de données était mise à jour au fur et à mesure de l'avancée dans les niveaux. Ainsi, pour le niveau 1, elle contenait uniquement les tables : movie, place et type pour pouvoir afficher les films et leurs lieux sur le site. Au moment où nous sommes arrivés au niveau 2, il a fallu créer la table users, pour permettre l'inscription, la connexion et la déconnexion des utilisateurs. Puis au niveau 3, nous avons mis en place les recommandations faites par les utilisateurs donc il fallait créer la table place_added.

5.4. Descriptif de l'architecture de notre site web

Articulation des langages et technologies utilisés : nous avons utilisés quatre langages de programmation : HTML et CSS afin de construire la structure et l'aspect graphique du site. Nous avons également utilisé un framework, celui de Bootstrap, afin d'obtenir un résultat structuré et surtout en responsive design.

Pour la partie interactive du site (exemple : carrousel sur la page index.php), des technologies dynamiques étaient donc nécessaires. C'est pourquoi nous avons utilisé le langage de programmation PHP



Au cours de notre conception, nous avons eu besoin d'utiliser Google Maps API lorsque nous voulions afficher la localisation des films et de leurs lieux associés. Mais également pour la construction des circuits, cela nous a permis de pouvoir générer nos itinéraires. Afin de pouvoir géolocaliser nos lieux, nous avons utilisé leurs coordonnées GPS, qui sont stockées dans la base de données.

Partez à l'aventure en France



Pont de Bir
Hakeim



Cité médiévale
de Carcassonne



Château de
Beynac



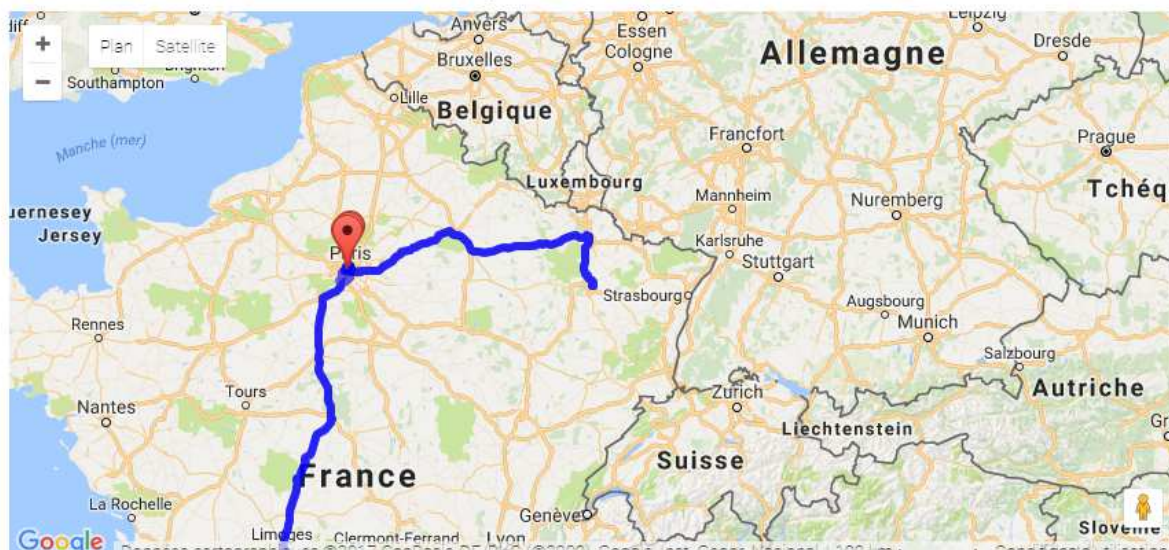
Café des 2
moulins



Les puces de
Saint-Ouen



Musée Rodin



Une fois sur notre site, un utilisateur connecté et un utilisateur déconnecté n'ont pas accès aux mêmes fonctionnalités. Les fonctionnalités qu'ils partagent sont les suivantes :

- Consulter les informations concernant les films et les lieux présents sur notre site.
- Effectuer une recherche par film, ou par lieu ou par thème de film.
- Visualiser les circuits faisant partie de la sélection de l'équipe.
- Envoyer un message aux membres de l'équipe afin de leur faire part d'une suggestion ou de toute autre chose.

Du côté de l'utilisateur qui est connecté, différentes autres fonctions sont possibles, et elle sont détaillées ci-dessous :

EN TANT QU'UTILISATEUR CONNECTÉ, JE PEUX :

PAGE D'ACCUEIL

Trouver des recommandations de films, en fonction de mes préférences.

FILM/LIEU

Ajouter un film ou un lieu à mes favoris.

MES CIRCUITS

Créer mes circuits et effectuer les réservations associées.

MON COMPTE

Modifier mes informations.
Gérer mes préférences.

6. RETROSPECTIVE

6.1. Retour sur le planning

Analyse du planning initial et analyse des écarts

Comme nous l'avons précisé lors de l'élaboration du planning initial, l'estimation des dates n'était pas notre point fort. Cependant, d'un point de vue général, les écarts - quand ils existent - ne sont pas très importants. Nous avons ainsi plutôt bien réussi à respecter les délais que nous avons établis.

La remarque principale que nous avons à formuler au sujet des dates limites de rendu pour chaque niveau est le fait que nous avons sous-estimé le temps nécessaire à la

réalisation du premier niveau. En effet, étant donné que celui-ci représente la structure du site et la consultation de nos informations, nous avons dû passer d'autant plus de temps à le réaliser de sorte que la base de notre site soit d'autant plus solide pour la mise en place des niveaux suivants. Ce qui explique en partie le retard que nous avons connu pour le deuxième niveau. Mais étant donné que ce dernier était plus basique, - en effet l'inscription, la connexion et la déconnexion sont des étapes que l'on retrouve souvent dans un site web - , nous sommes parvenus à rééquilibrer plus ou moins les délais pour les niveaux suivants.

Planning final

Maintenant, voici un aperçu de notre planning final, avec les dates correspondant au début de la conception d'une tâche, la fin de celle-ci, ainsi que les écarts par rapport à ce que nous avons imaginé dans le planning initial et enfin la personne qui était chargée de la tâche. Enfin, nous avons utilisé un code couleur pour matérialiser les écarts, dans le but de pouvoir remarquer d'un point de vue général comment nous avons réussi à respecter les délais impartis.

Planning initial Movie Journey								
N°	Tâche	Sous-tâche	Durée	Devrait être terminée le	Commencé le	Terminé le	Ecart	Développeur
Niveau 0								
1	Modéliser le projet	Brainstorming	5h	27.01.2017	10.01.2017	27.01.2017	0 jour	Tout le monde
2		Avant-projet	6h	07.02.2017	31.01.2017	05.02.2017	(-) 2 jours	
3		Croquis	2h	01.02.2017	27.01.2017	05.02.2017	(+) 4 jours	Tout le monde
4		Création du logo	4h	01.02.2017	01.02.2017	14.03.2017	(+) 41 jours	
Niveau 1								
5	Base de données	Mise en place de la structure	3h	05.03.2017	02.02.2017	02.02.2017	(-) 3 jours	Maud
6		Recherches des premières informations	3h	05.03.2017	02.02.2017	09.02.2017	(-) 23 jours	Olivia, Maud, Thomas
7		Ajout des informations dans la base de données	5j	05.03.2017	02.02.2017	03.03.2017	(-) 2 jours	Maud

8	Réalisation de la structure de base du site	Header	5h	05.03.2017	30.01.2017	09.03.2017	(+) 4 jours	Olivia, Sophie, Thomas
9		Footer	5h	05.03.2017	02.02.2017	09.03.2017	(+) 4 jours	Sophie, Olivia
10		Carrousel	2h	05.03.2017	01.02.2017	20.02.2017	(-) 13 jours	Olivia, Thomas
11		Body page d'accueil	1h	05.03.2017	16.02.2017	01.03.2017	(-) 4 jours	Hishem
12		Création de toutes les pages du site	0,5h	05.03.2017	16.02.2017	16.02.2017	(-) 17 jours	Thomas
13	Consultation des données	Mise en page des films	10h	05.03.2017	09.03.2017	01.03.2017	(-) 4 jours	Thomas
14		Mise en page des lieux	8h	05.03.2017	24.02.2017	16.03.2017	(+) 11 jours	Maud, Thomas
15	Recherche	Par film	6h	05.03.2017	02.03.2017	10.03.2017	(+) 5 jours	Olivia, Thomas
16		Par thème	4h	05.03.2017	02.03.2017	10.03.2017	(+) 5 jours	Olivia, Thomas
17		Par lieu	2h	05.03.2017	02.03.2017	10.03.2017	(+) 5 jours	Olivia, Thomas

Niveau 2								
18	Accès utilisateur	Inscription	8h	19.03.2017	09.03.2017	02.04.2017	(+) 13 jours	Olivia, Hishem
19		Connexion/Déconnexion	3h	19.03.2017	15.03.2017	02.04.2017	(+) 13 jours	Olivia, Hishem
20	Recommandation nouveaux films/lieux par l'utilisateur	Formulaire de requête	1h	19.03.2017	22.03.2017	31.03.2017	(+) 11 jours	Olivia
21		Envoi/Sauvegarde des données	1h	19.03.2017	22.03.2017	31.03.2017	(+) 11 jours	Olivia
Niveau 3								
22	Création de circuits	Test pour la mise en page des circuits	3h	07.04.2017	07.03.2017	15.03.2017	(-) 22 jours	Hishem
23		Choix utilisateur	5h	07.04.2017	16.03.2017	06.04.2017	(-) 1 jour	Thomas
24		Sauvegarde des circuits créés	4h	07.04.2017	XXX	XXX	XXX	XXX
25		Affichage des circuits via Google Maps	4h	07.04.2017	16.03.2017	06.04.2017	(-) 1 jour	Hishem, Thomas
		Affichage des lieux à proximité	2h	07.04.2017	23.03.2017	06.04.2017	(-) 1 jour	Thomas

Niveau 4								
26	Réservation (fictive)	Affichage des réservations possibles	3h	17.04.2017	24.04.2017	24.04.2017	(+) 7 jours	Thomas
27		Choix utilisateur	2h	17.04.2017	24.04.2017	24.04.2017	(+) 7 jours	Thomas
28		Gestion des réservations (API)	15h	17.04.2017	30.03.2017	abandonnée	XXX	Olivia
29		Sauvegarde	5h	17.04.2017	XXX	XXX	XXX	XXX
Niveau 5								
30	Recommandation de films/lieux pour l'utilisateur	Gérer les films/lieux favoris de l'utilisateur	6h	23.04.2017	27.03.2017	30.03.2017	(-) 23 jours	Thomas
		Envoyer des recommandations	3h	23.04.2017	23.04.2017	23.04.2017	0 jour	Thomas
Niveau 6								
31	Application		8h	24.04.2017	XXX	XXX	XXX	XXX

6.2. Situation finale

Retour sur les risques rencontrés et les solutions trouvées

Une grande partie des risques auxquels nous pensions être confrontés se sont présentés face à nous. Notamment les problèmes liés à la connexion internet et la gestion du temps. Ces problèmes forment une sorte de duo. En effet, lorsque la connexion internet était mauvaise, lors de nos séances de travail au sein du Pôle Lorrain de Gestion, nous perdions du temps pour notre conception. Il n'y avait pas de solution miracle pour régler le problème de connexion, nous utilisons le système de partage de données lorsque cela était possible.

Au sujet du risque concernant nos connaissances, nous avons su gérer ce problème en sachant nous exprimer lorsque nous étions face à un dilemme. Le but était de rester bloquer le moins longtemps possible en demandant conseil aux autres membres du groupe ou alors en se tournant vers notre professeur, M Ruyer. D'un point de vue global, nous arrivions souvent à venir à bout de notre manque de connaissances quand il se faisait sentir.

Ensuite, au sein de la base de données, nous avons peur ne pas trouver toutes les données nécessaires. Nous nous sommes retrouvés parfois face à des sources qui avaient été supprimées. Ainsi dès que cela était possible, nous utilisons un site pour lequel nous savions que les données ne seraient pas supprimées prochainement. Comme par exemple, pour les affiches des films, nous avons utilisé le site suivant : <https://www.themoviedb.org/>, nous l'avions découvert lors d'un précédent projet. Si nous venions à faire aboutir ce site web de façon concrète, nous aurions prévu de remplacer les liens actuels représentant les images par des photographies prises par nos soins. Cela éviterait les mauvaises surprises et les soucis d'autorisation d'utilisation.

Enfin, le dernier risque que nous avons évoqué est celui de la sécurité. Au niveau où nous en sommes dans notre réalisation, nous n'avons pas vraiment eu l'occasion d'être

concrètement face à ce problème. En effet, nos réservations ne sont que fictives. Mais la sécurité est de mise pour un détail qu'est le mot de passe nécessaire à la connexion de l'utilisateur. Nous avons utilisé la technique du salage afin de protéger cette donnée.

Analyse de la méthodologie choisie et des choix effectués

La méthodologie itérative que nous avons effectuée n'a pas posé de problème au cours de notre projet. Ainsi, il semble donc qu'elle soit appropriée aux membres de notre équipe et à notre fonctionnement. Nous aurions difficilement pu travailler d'une autre manière étant donné que nous avançons pas à pas, les uns avec les autres.

En ce qui concerne les choix que nous avons faits, notamment au sujet de l'organisation de nos niveaux de travail, à nos yeux cette technique était la bonne. Le fait de découper notre travail en plusieurs étapes nous a permis de savoir où nous allions et quand nous devons y arriver. De plus, le fait d'avoir défini les niveaux dès les premières séances, au moment de l'avant projet, nous a permis de nous motiver dès le début et de nous lancer dans notre conception le plus rapidement possible. Ce qui explique que 85% de notre site est présenté.

6.3. Analyse du rendu VS. Estimation du rendu initial

Bien que le travail que nous avons fourni soit presque à la hauteur de ce que nous espérions, il y a trois points qui ne sont pas tout à fait terminés. Au début de notre conception, nous nous étions donné comme objectif d'atteindre le niveau 5. En effet, le niveau concernant l'application mobile était un bonus. Pourquoi ce choix ? Si nous nous étions fixés cet objectif, c'est en partie parce que notre site devait être responsive design, c'est à dire qu'il devait s'adapter à la taille de l'écran de l'appareil sur lequel naviguait notre utilisateur. A partir de là, le passage en application ne devait pas être très compliqué d'après ce que nous en savions.

Le deuxième point qui n'est pas tout à fait est la sauvegarde des circuits créés par l'utilisateur. Nous aurions dû les enregistrer dans la base de données et faire en sorte que l'utilisateur puisse à nouveau les consulter en étant connecté. Cependant, d'une part nous n'étions pas sûrs que le stockage dans la base de données puisse être la meilleure solution, et d'autre part nous avons préféré nous intéresser à la suite de la conception ; car cette sauvegarde n'était, selon nous, pas principale pour la maintenance.

Enfin le dernier point concerne les réservations. Au début de notre projet, nous pensions les réaliser grâce à des API, mais par manque de compétences, nous n'avons pas réussi à le faire de cette manière, sans perdre trop de temps - Olivia les avait commencé mais nous avons fini par abandonner. De plus, ce n'était pas un point essentiel pour la présentation orale, nous pouvions nous contenter de les représenter de façon fictive, ce que nous avons fait.

Pour terminer, nous pouvons trouver des captures d'écran de nos différentes pages

dans les annexes, à partir de l'annexe 8.4.

6.4. Et après ?

Ce qu'il resterait à faire pour Movie Journey serait bien sûr de le mettre en ligne, ce pour quoi il faudrait payer pour un hébergeur pouvant tenir une base de données si lourde. Ensuite, il faudrait pouvoir remplir cette base de données d'avantage afin d'avoir plus de matière et de films à proposer, ce qui permettrait à l'utilisateur de pouvoir voyager encore plus. De plus, il faudrait proposer une vraie méthode de réservation et être en lien avec des site de voyages comme govoyage.com par exemple, et d'hébergement comme AirBnB. Après ça, on pourrait rendre Movie Journey connu à travers le monde, ce qui nécessiterait une traduction dans plusieurs langues, et devenir un grand site de voyage.

7. CONCLUSION

Malgrés que nous ayons l'habitude d'avoir des projets à faire et à rendre dans des délais plus ou moins longs depuis la L1, ce projet est le premier pour lequel nous comprenons l'importance de l'organisation au sein d'une équipe. En effet, l'élaboration d'une méthode de travail et d'un planning de tâche peut souvent passer à la trappe et on se retrouve la veille du rendu à ne plus savoir comment y arriver. Seulement dans ce projet, les enseignants ont beaucoup plus insisté sur le côté gestion et même si, au départ, nous étions plus pressés de coder, finalement, nous sommes bien content d'avoir fait ce coté de gestion qui nous a énormément aidé à avancer de manière organisée et moins "à l'aveugle".

En ce qui concerne le code, nous n'avons pas eu de soucis d'esthétique car nous étions tous d'accord sur les choix des couleurs et il n'y pas eu non plus de grosse difficultés de code car la complémentarité et la disponibilité de notre groupe de travail a fait que si l'un bloquait sur quelque chose, un autre, ou même Monsieur Rouyer, arrivait à le débbugger plus ou moins rapidement, ce qui permettait d'avancer de manière efficace. Evidemment, nous avons quand même eu des problèmes surtout sur la fin par rapport à l'utilisation d'API pour les réservations.

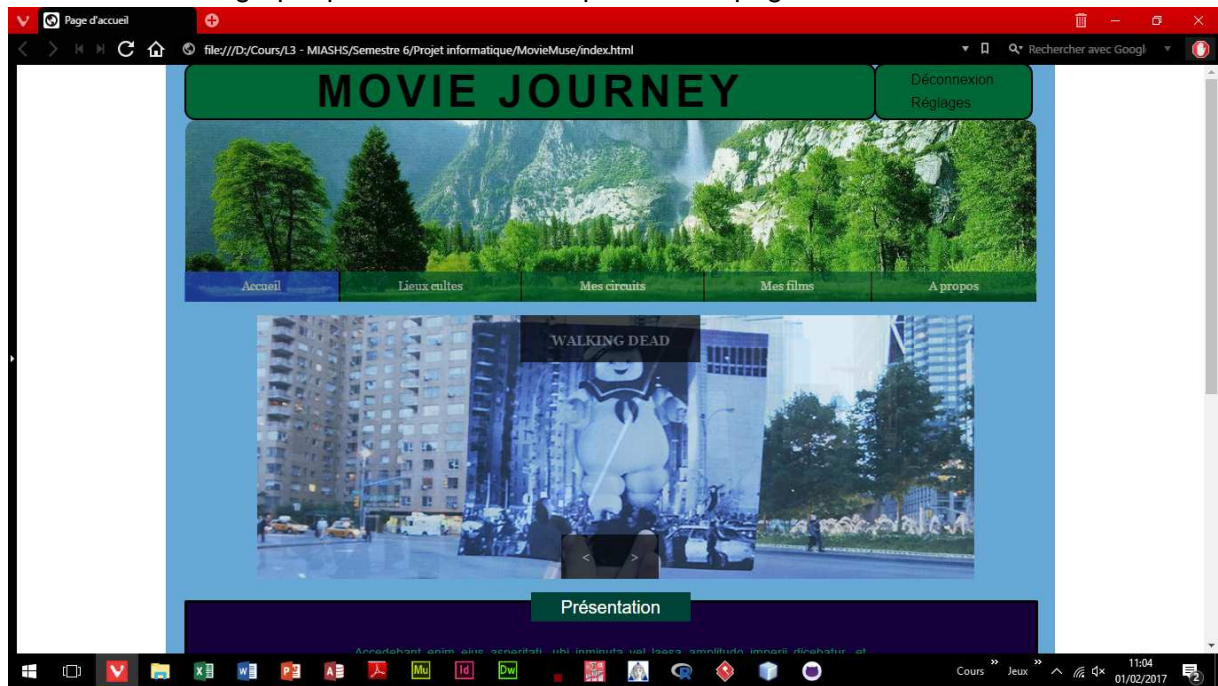
Nous sommes très satisfaits du rendu de notre site que ce soit graphiquement parlant ou même dans le contenu. Nous avons prit énormément de plaisir à travailler dessus et cela n'aurait pas été le cas si l'entente dans l'équipe n'était pas aussi bonne et sans l'enseignement et les conseils de Madame Ducreau et Monsieur Rouyer tout au long de ce semestre.

8. ANNEXES

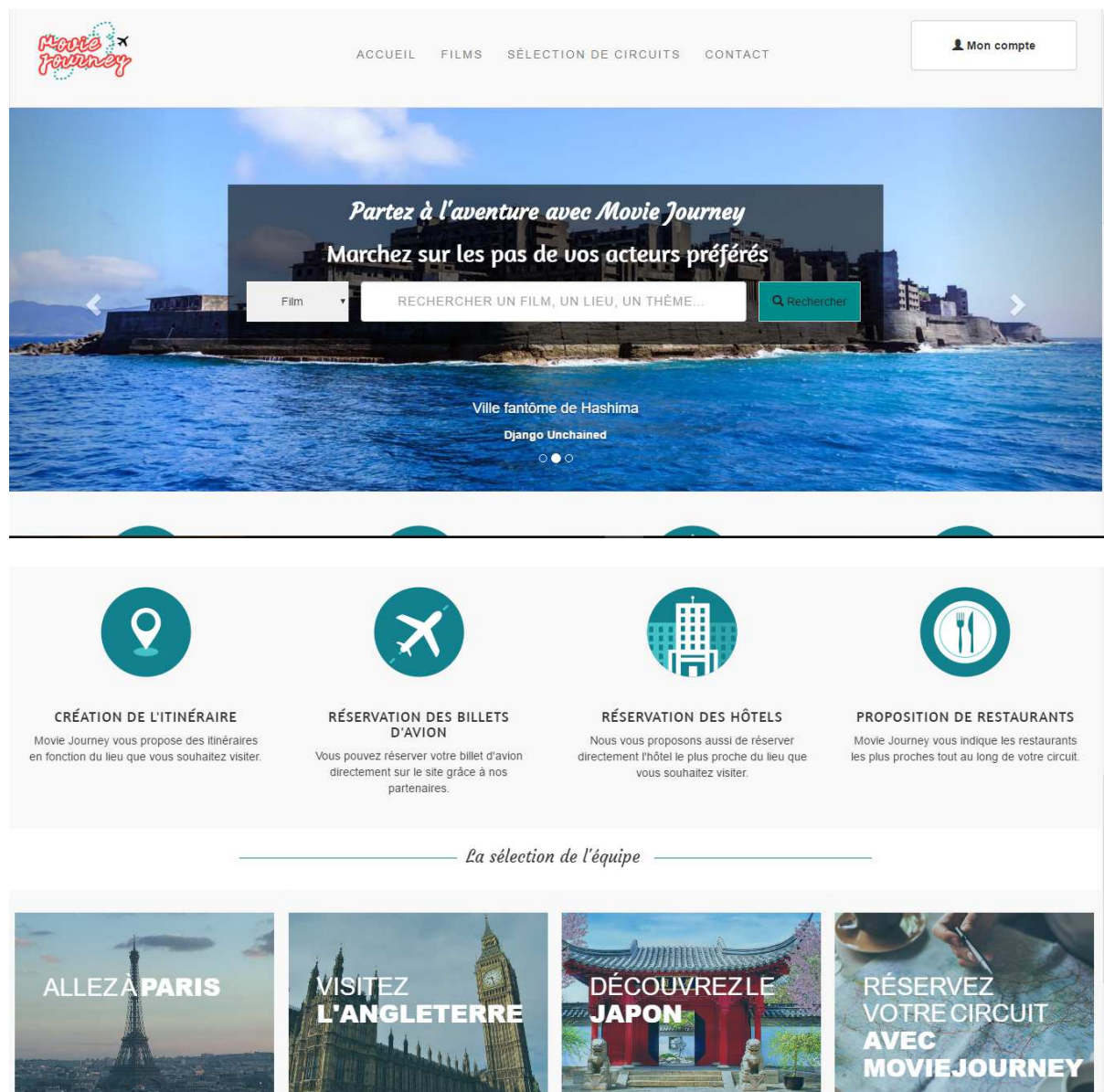
Remarque : Vous pouvez trouver les fichiers correspondant à la gestion de notre projet dans le dossier mis au sein du zip contenant notre projet.

8.1. Tableau Trello
à exporter <https://trello.com/b/GG9thH3r/projet-informatique>

8.2. Choix graphiques : Première maquette de la page d'accueil :



Index.php



Profil utilisateur :

Bonjour Movie

[Mon compte](#)
[Mes préférences](#)

MES INFORMATIONS

Identité : Movie Journey
 Date de naissance : 2017-01-31
 Adresse e-mail : contact.moviejourney@gmail.com

Nouvelle réservation >

[Déconnexion](#)
[Supprimer mon compte](#)

Recherche par film :

Vous avez recherché : jones

INDIANA JONES ET LA DERNIÈRE CROISADE
 Indiana Jones se lance cette fois-ci à la recherche du Saint Graal, accompagné de l'éminent et très maladroit Dr Henry Jones, son père. Malheureusement, ils ne sont pas les seuls lancés sur la trace du trésor, les nazis le convoitent également.

[Voir plus...](#)

BRIDGET JONES S BABY
 Après avoir rompu avec Mark Darcy, Bridget se retrouve de nouveau célibataire, 40 ans passés, plus concentrée sur sa carrière et ses amis que sur sa vie amoureuse. Pour une fois, tout est sous contrôle ! Jusqu'à ce que Bridget fasse la rencontre de Jack... Puis retrouve Darcy... Puis découvre qu'elle est enceinte... Mais de qui ???

[Voir plus...](#)

Recommandations utilisateur en fonction de ses genres de films préférés :

Vous pourriez être intéressé(e)...

PRETTY WOMAN

BRIDGET JONES S BABY

SKYFALL

SKYFALL

COUP DE FOUDRE À NOTHING HILL

Construction d'un circuit :

Organisez votre voyage

Retrouvez ici tous vos lieux favoris.

Pour créer votre circuit personnalisé, cliquez sur les lieux que vous voulez visiter, étape par étape.

 Votre position  Vos différentes étapes  Lieux à proximité

VOS FAVORIS

Café des 2 moulins
Les puces de Saint-Ouen

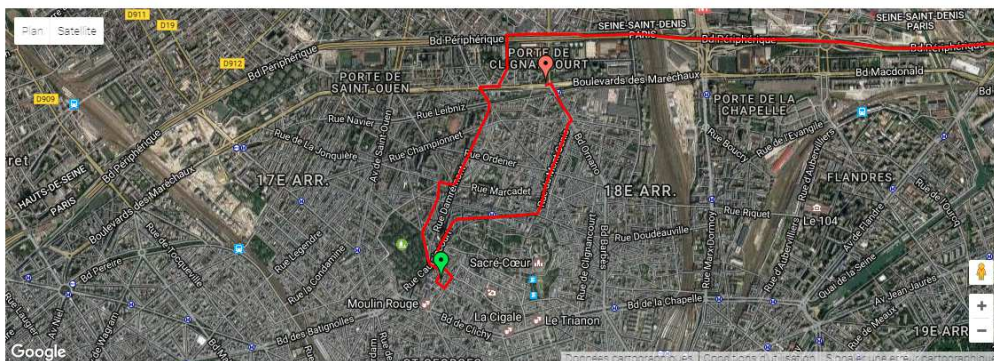


VOS FAVORIS

Café des 2 moulins
Les puces de Saint-Ouen

VOS ÉTAPES

1. Café des 2 moulins
2. Les puces de Saint-Ouen



Café des 2 moulins

PAYS France

FILM Le fabuleux destin d'Amélie
Poulain

Le café des 2 Moulins est un café-brasserie de Montmartre, à Paris, rendu célèbre en 2001 par le film de Jean-Pierre Jeunet, *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, auquel il a servi de décor et dans lequel le personnage principal travaille comme serveuse. Son nom fait référence au Moulin-Rouge et à celui de la galette, tous deux proches.



CE LIEU VOUS PLAÎT ? VOUS DÉSIREZ LE VISITER ?
AJOUTEZ-LE À VOS FAVORIS ET ORGANISEZ VOTRE VOYAGE !



Les réservations :

The screenshot shows a web browser window with the URL `127.0.0.1/Movie_Journey/booking.php`. The page features a navigation bar with links: ACCUEIL, FILMS, MES CIRCUITS, LA SÉLECTION, and CONTACT. A 'Mon compte' button is located in the top right corner. The main content area is titled 'Veuillez choisir votre mode de transport' and includes two radio buttons for 'Avion' and 'Train'. Below this, there are two date selection fields: 'Date - Départ' with a 'Select depart date' button, and 'Date - Arrivé' with a 'Select return date' button. A 'Suivant' button is positioned to the right of these fields. The footer contains three sections: 'NAVIGATION' with links to Accueil, Liste de films, Mes circuits, Qui sommes-nous?, and Contact; 'INFOS PRATIQUES' with links to Découvrez notre brochure and Conditions générales de vente, along with logos for MasterCard, VISA, PayPal, and Monero; and 'SUIVEZ MOVIE JOURNEY' with social media icons for Facebook, Twitter, and Instagram, and a 'J'aime' button. A red banner at the bottom center prompts 'S'inscrire à la newsletter' with an email input field. The Windows taskbar at the bottom shows the date as 24/04/2017 and the time as 23:45.

1 2 3

Veuillez choisir votre mode de transport

Avion Train

Date - Départ Date - Arrivé

Select depart date Select return date

Suivant →

NAVIGATION

- Accueil
- Liste de films
- Mes circuits
- Qui sommes-nous ?
- Contact

INFOS PRATIQUES

- Découvrez notre brochure
- Conditions générales de vente

SUIVEZ MOVIE JOURNEY

J'aime Partager 8 personnes aiment ça. Inscription pour voir ce que vos amis aiment.

S'inscrire à la newsletter

Adresse email