

Pan'E-Sport

Dossier Technique
16/01/2023

ÉQUIPE :

Mathieu DA MOTA LONGO

Ambre SAINTOBERT

Johanna TARENTO

CODING FACTORY

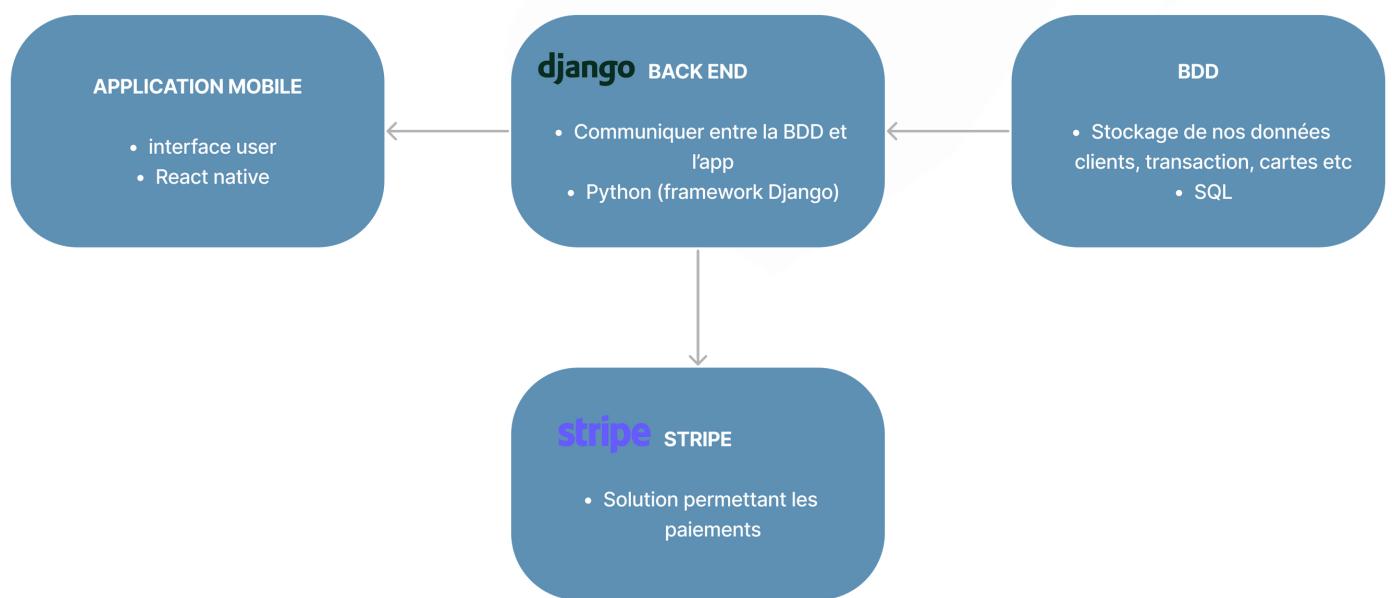
BY ESIEE-IT

L3 CERGY

SOMMAIRE

ARCHITECTURE DÉTAILLÉE.....	1
MAQUETTAGE	2
MODÉLISATION	11
MCD	15
DIAGRAMME DE CLASSE	16
METHODES DE DEVELOPPEMENT	18
ANNEXES.....	19

ARCHITECTURE DÉTAILLÉE



MAQUETTAGE

INSCRIPTION



MAQUETTAGE

PAGE D'ACCUEIL

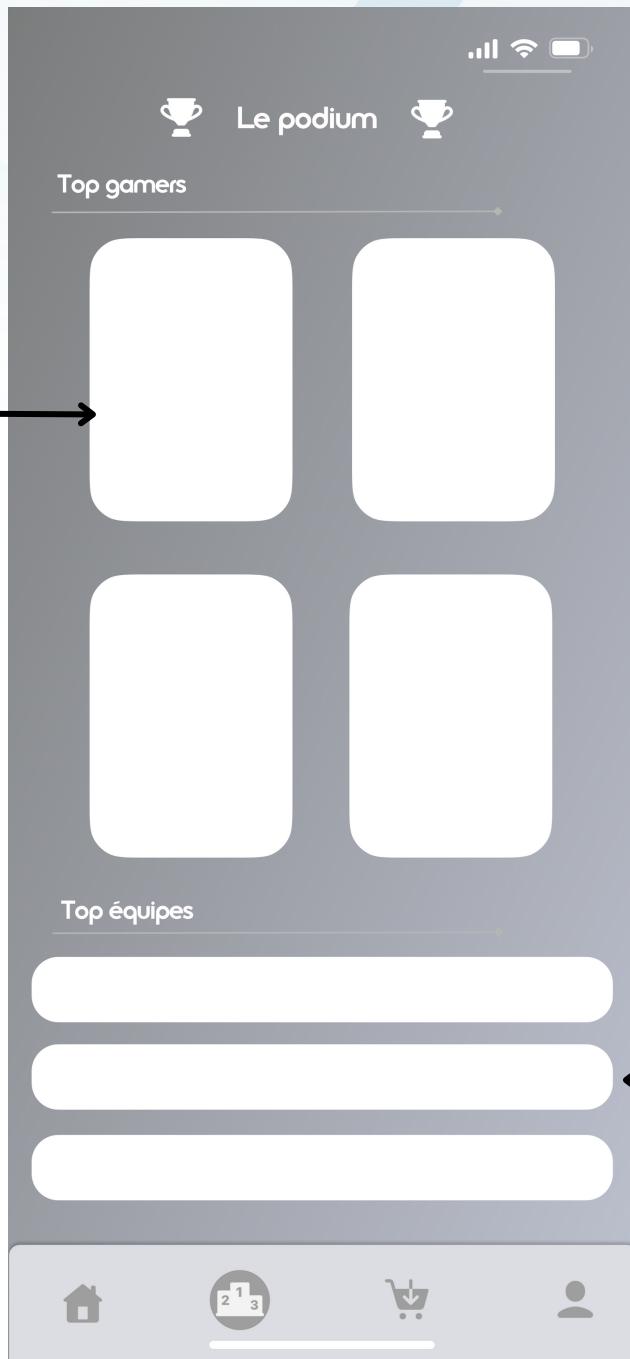


Bouton information permettant d'avoir accès à un mode d'emploi de l'app

MAQUETTAGE

CLASSEMENT

Cartes des meilleurs joueurs



Noms des meilleures équipes

MAQUETTAGE

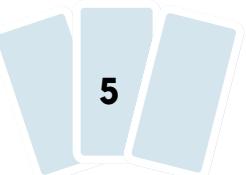
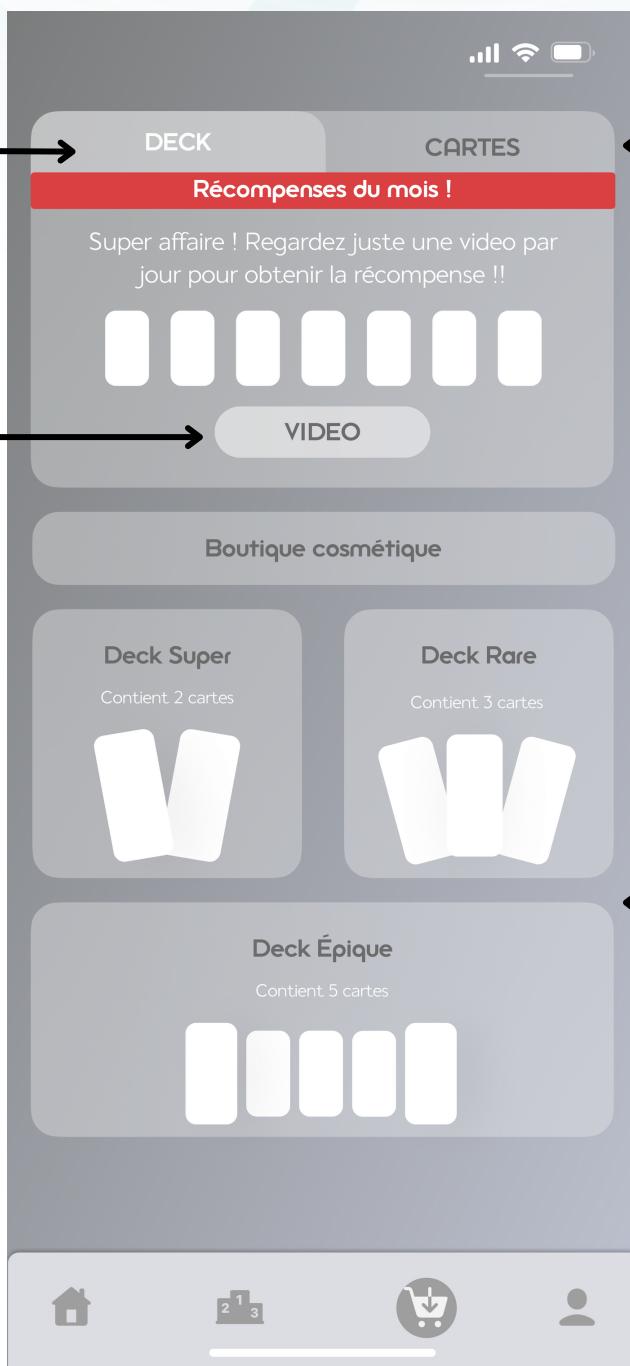
ACHAT DECKS

Accès à l'achat de decks

Disponible si une des pubs sont préparées et si les 7 n'ont pas déjà été visualisées

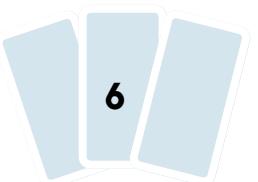
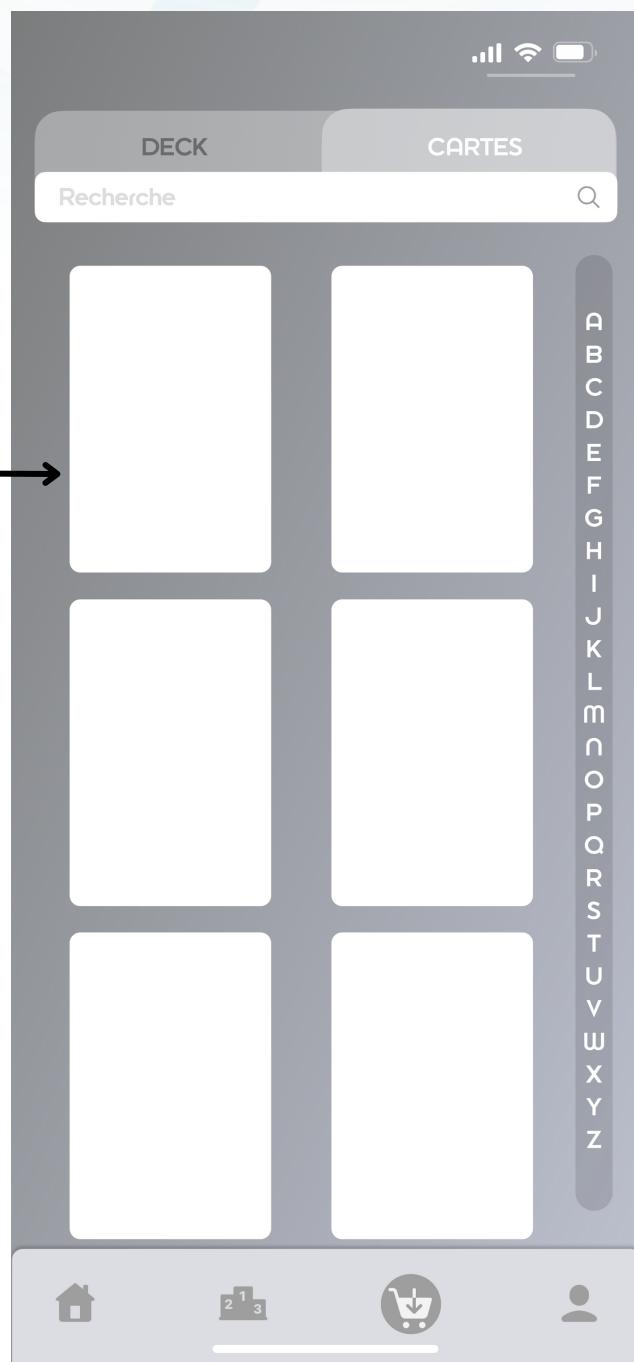
Accès aux cartes disponibles

Appuyer pour acheter un deck.
Redirige vers Stripe



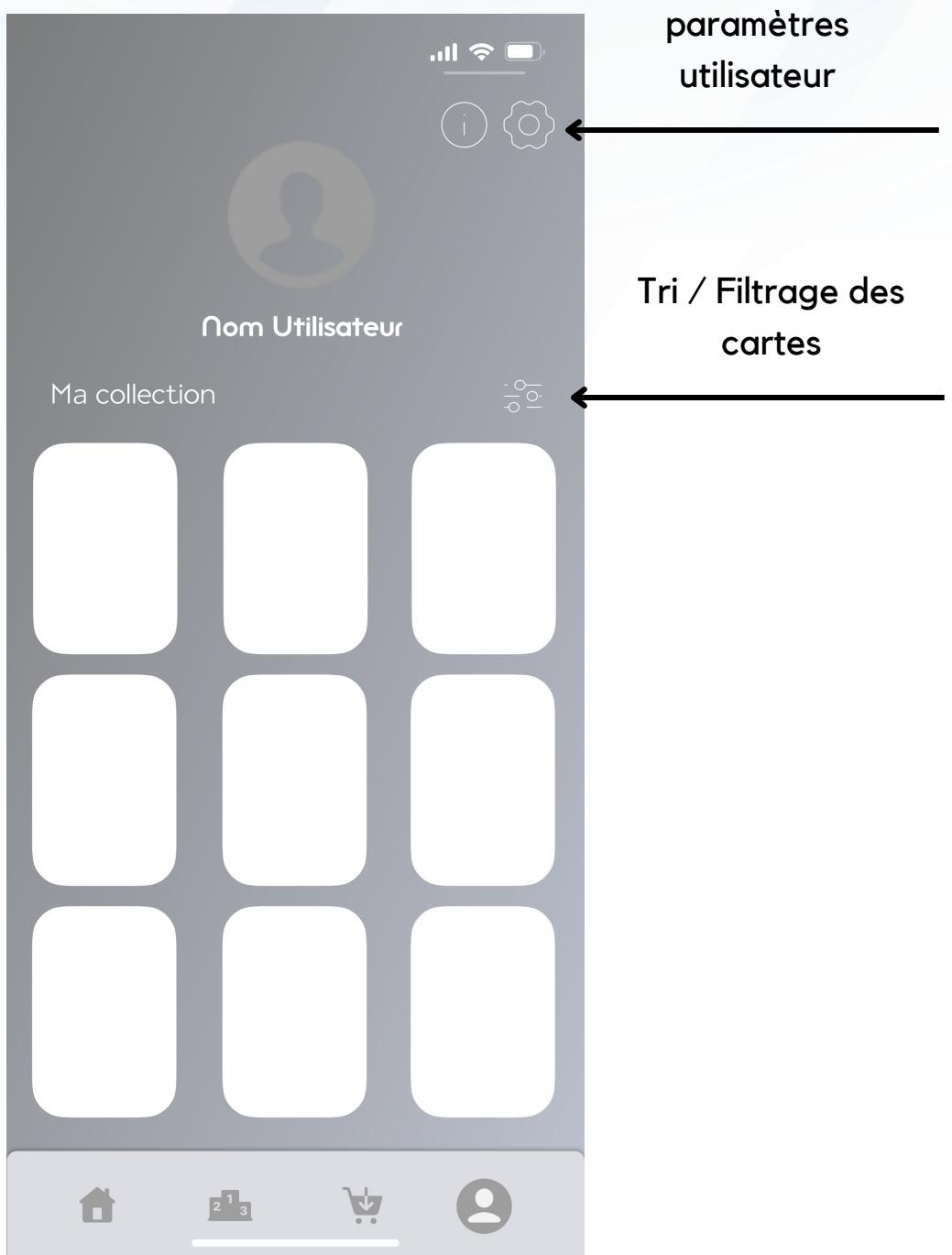
MAQUETTAGE

ACHAT DE CARTE



MAQUETTAGE

PROFIL UTILISATEUR

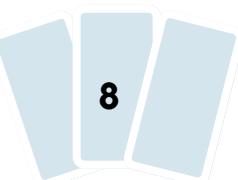


MAQUETTAGE

ACHAT DE CARTE



Redirige vers Stripe



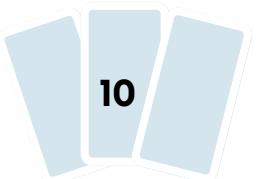
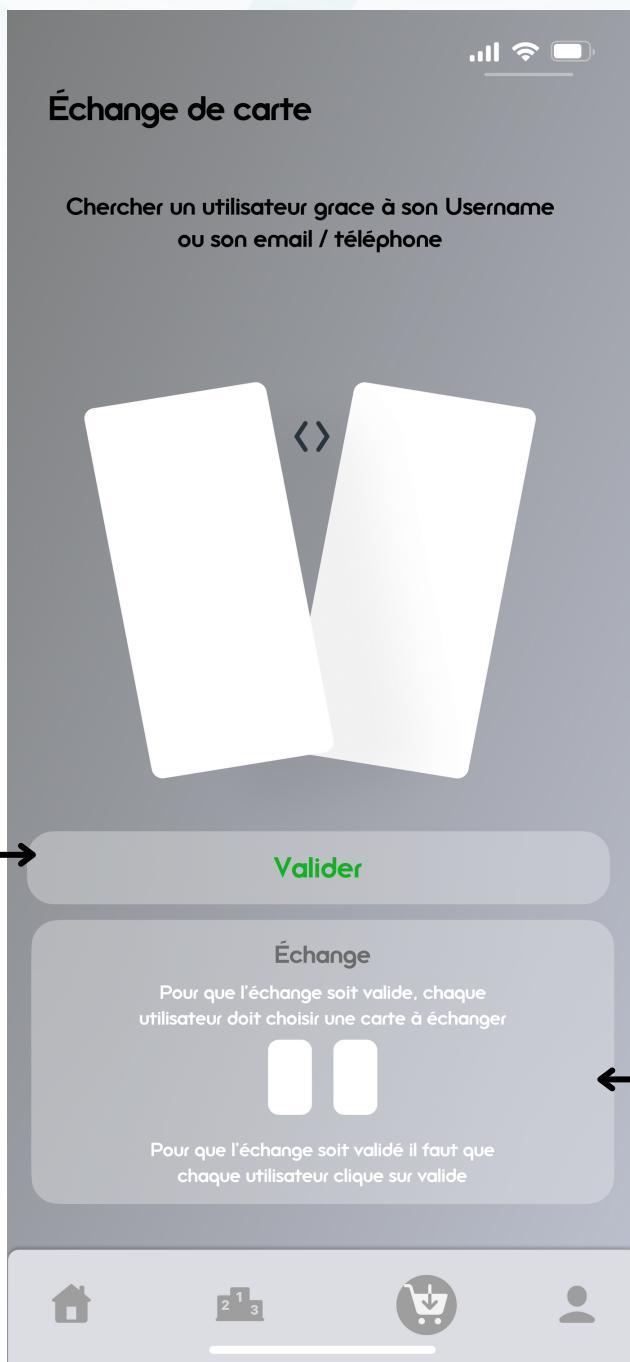
MAQUETTAGE

VENTE DE CARTE



MAQUETTAGE

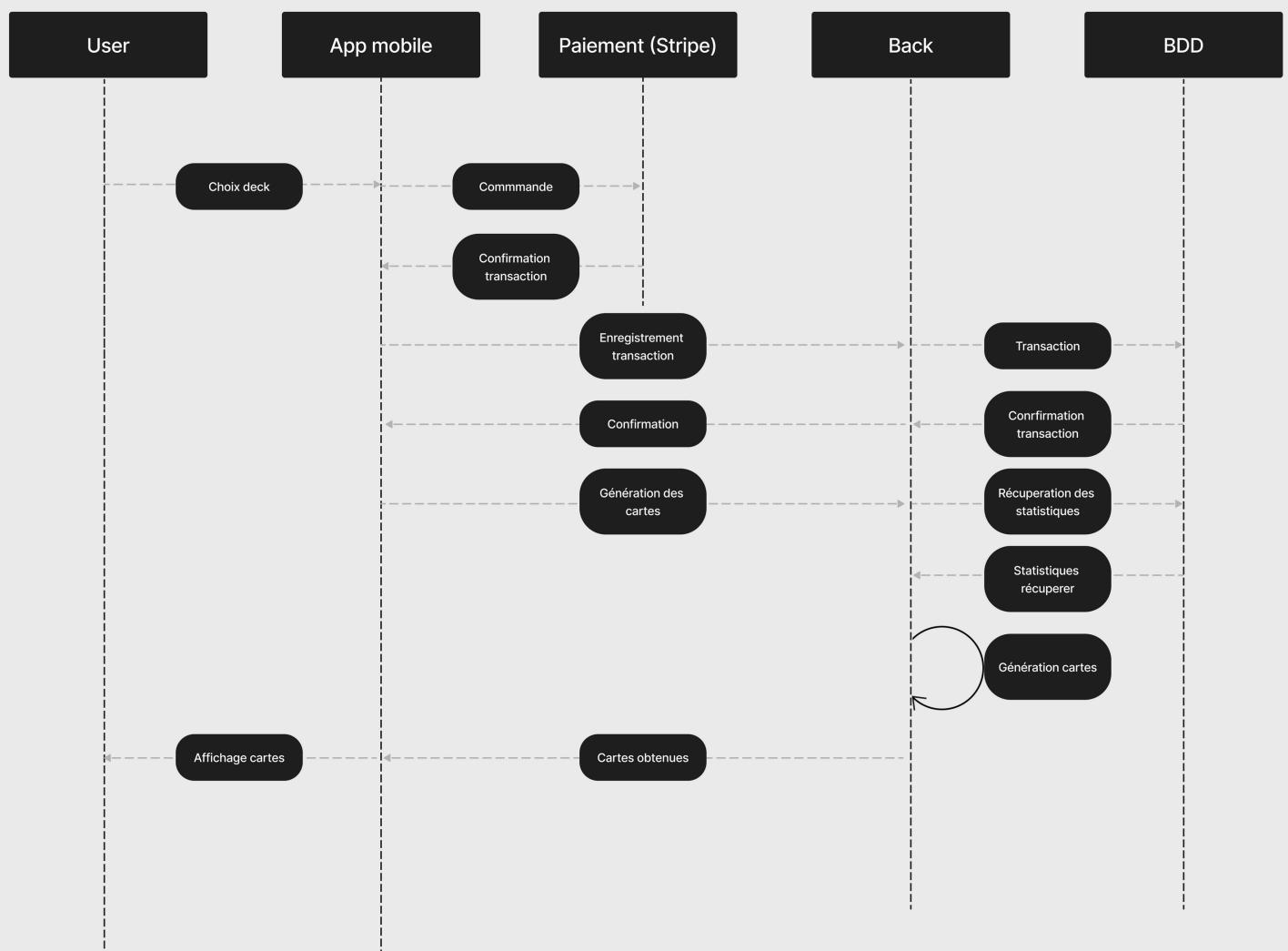
ÉCHANGE DE CARTES



MODÉLISATION

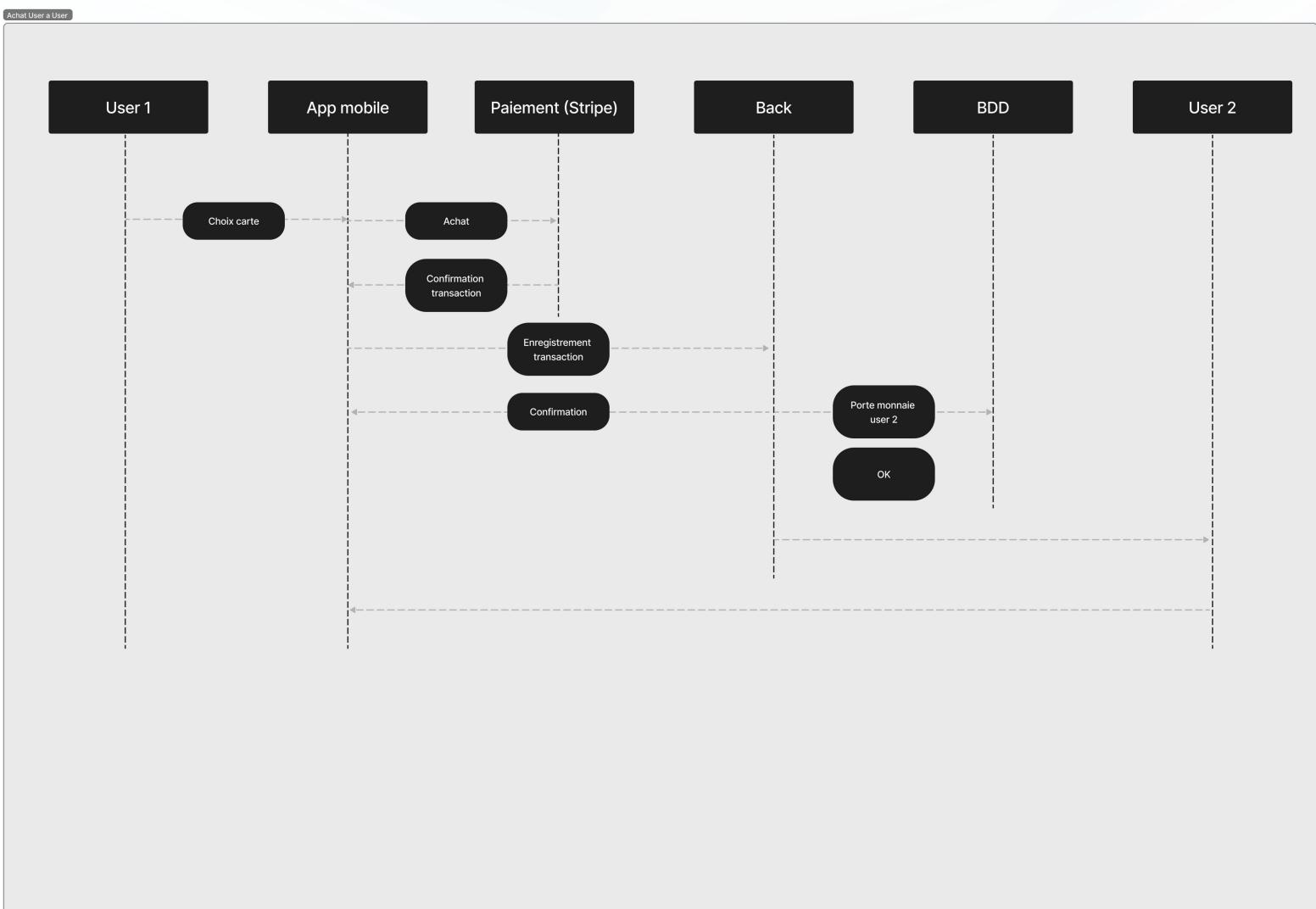
ACHAT DE DECK

Achat deck



MODÉLISATION

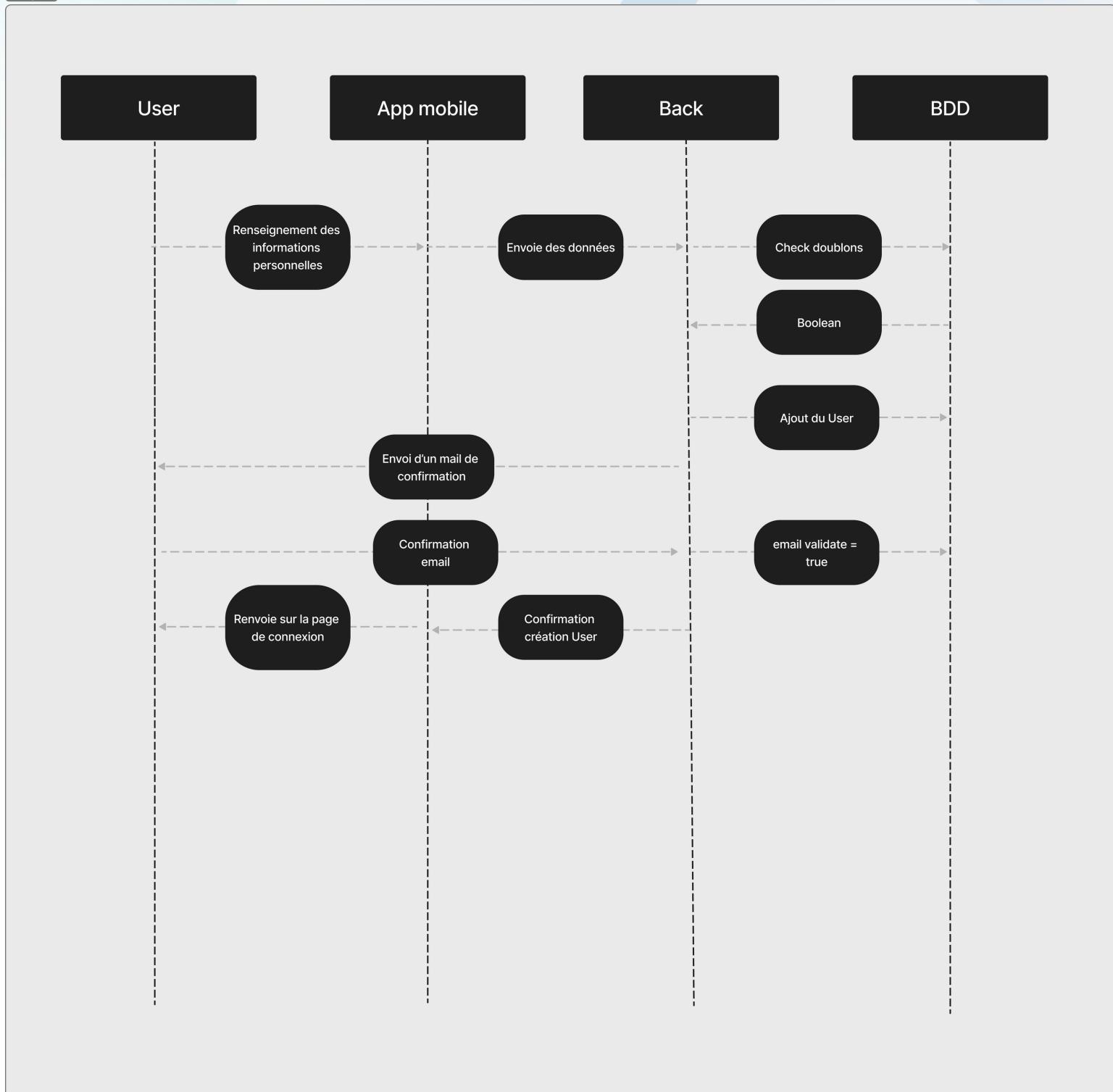
ACHAT DE CARTE ENTRE UTILISATEURS



MODÉLISATION

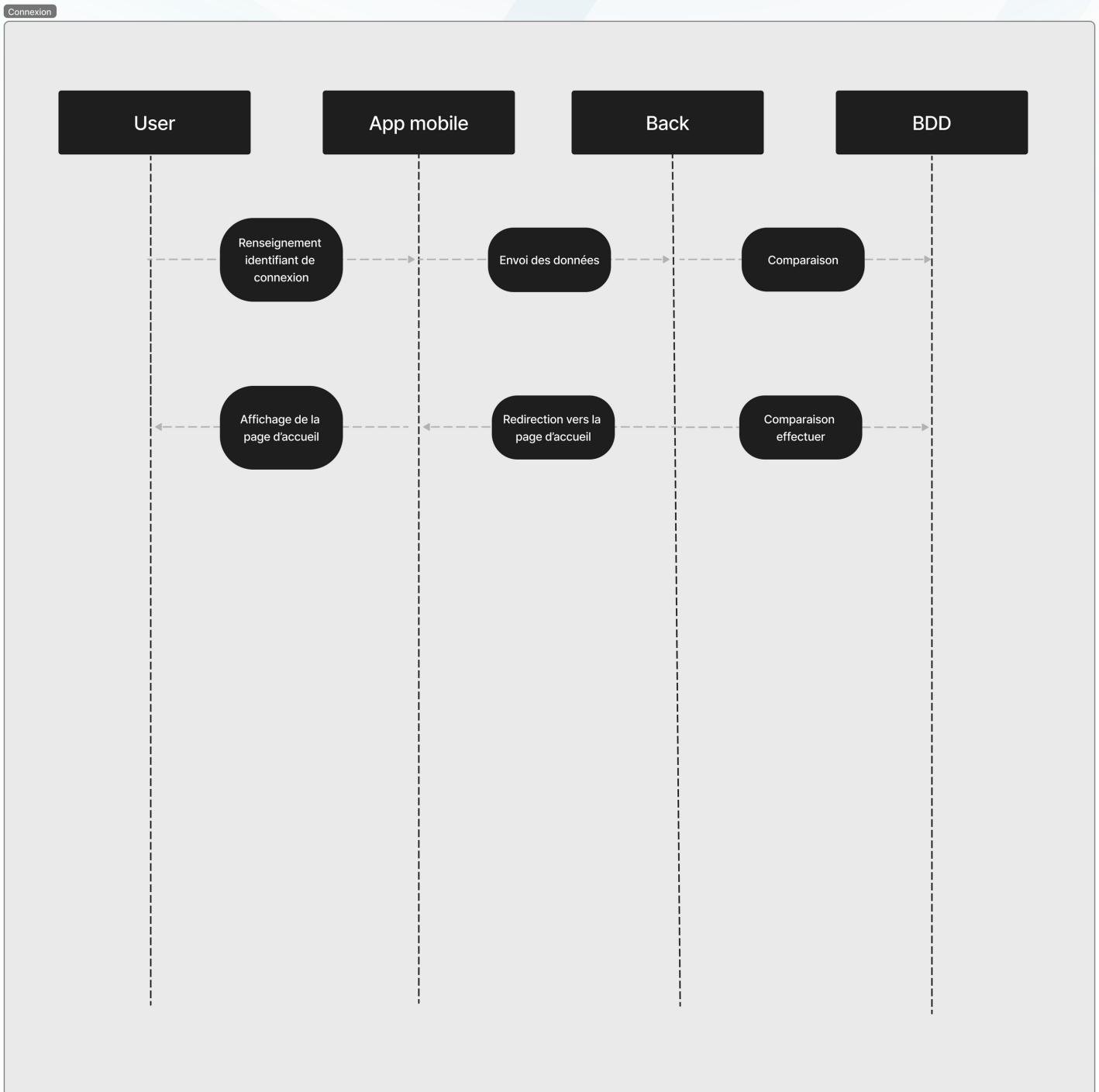
INSCRIPTION

inscription



MODÉLISATION

CONNEXION



MCD

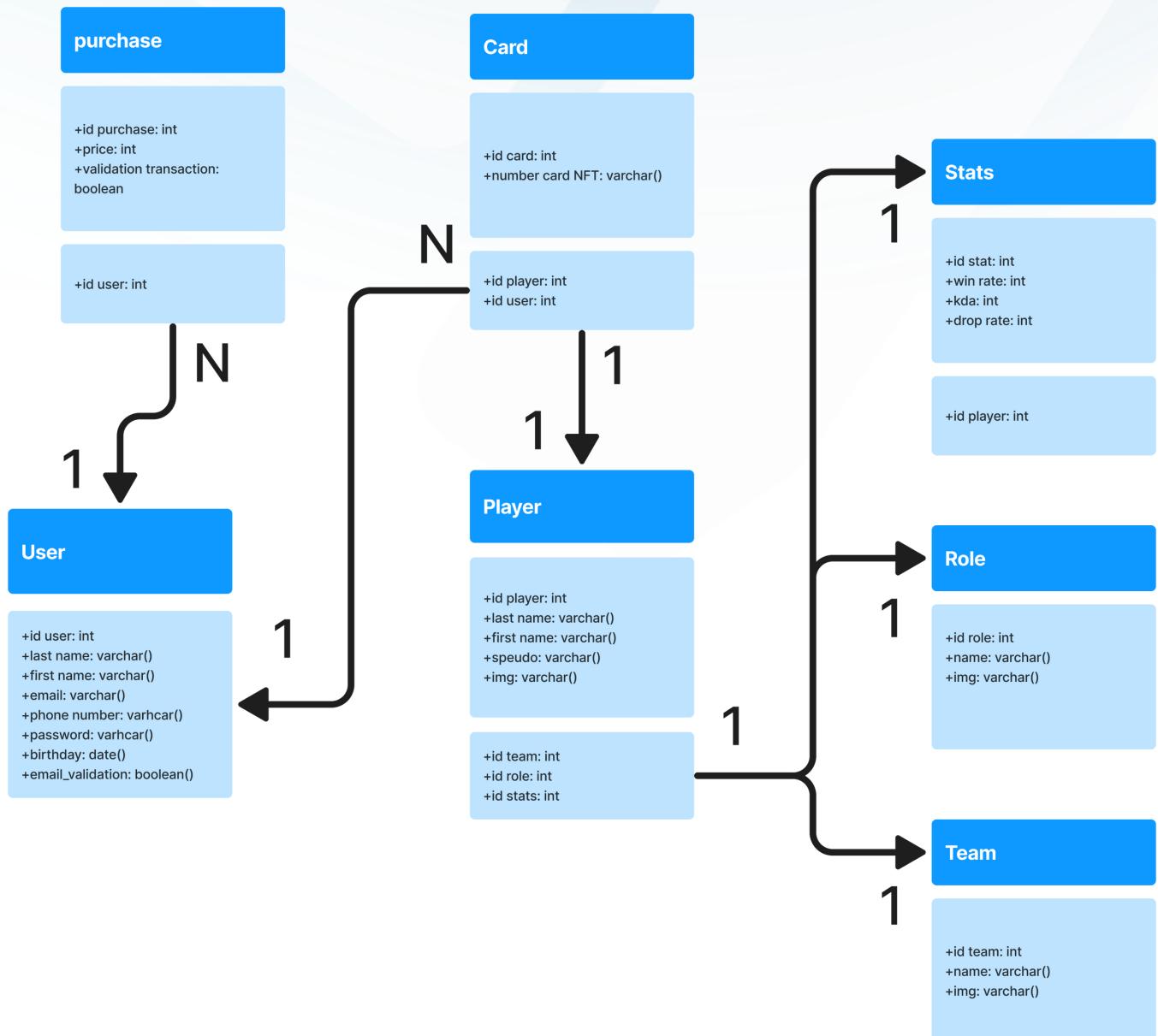


DIAGRAMME DE CLASSES

FRONT

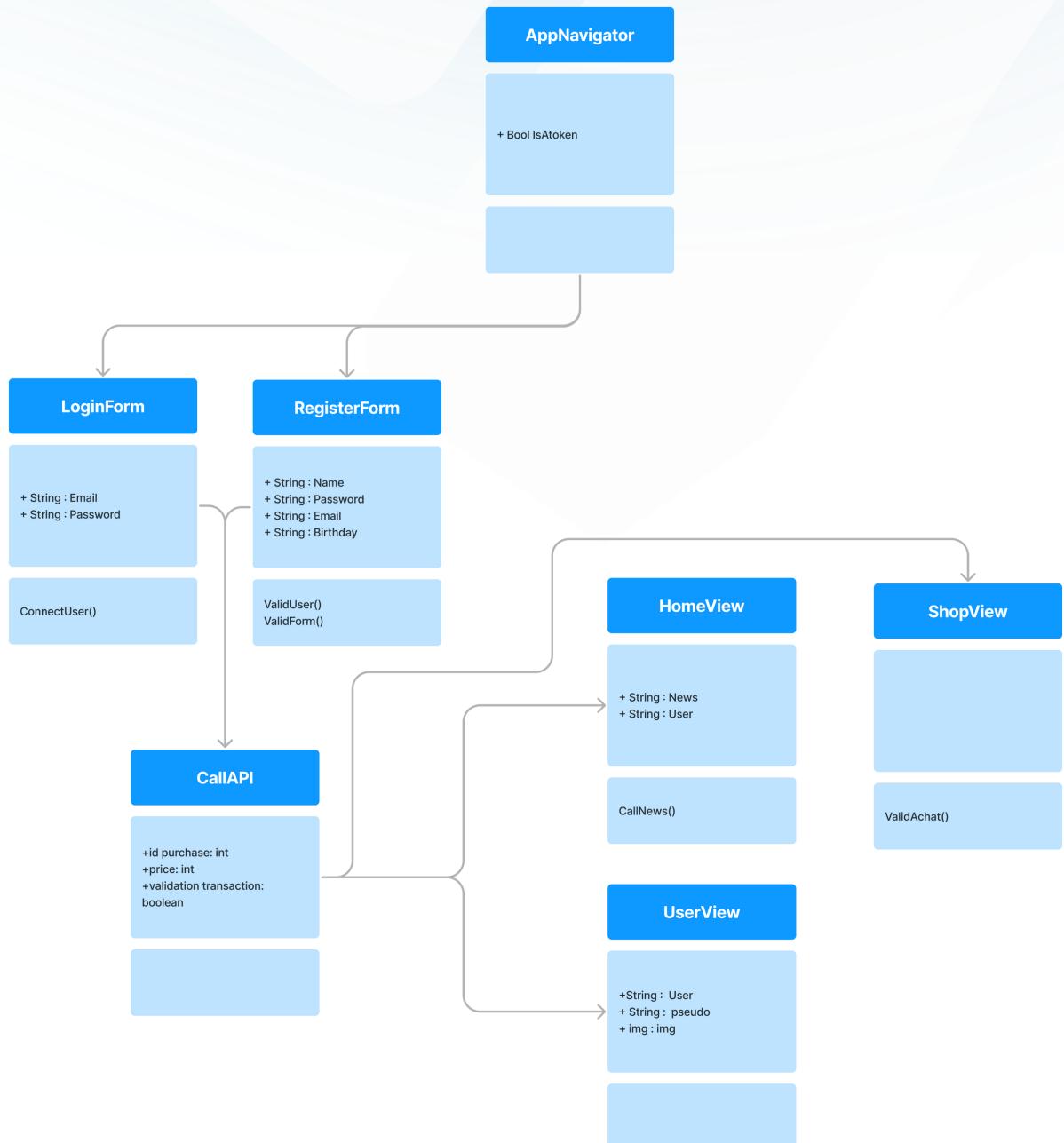
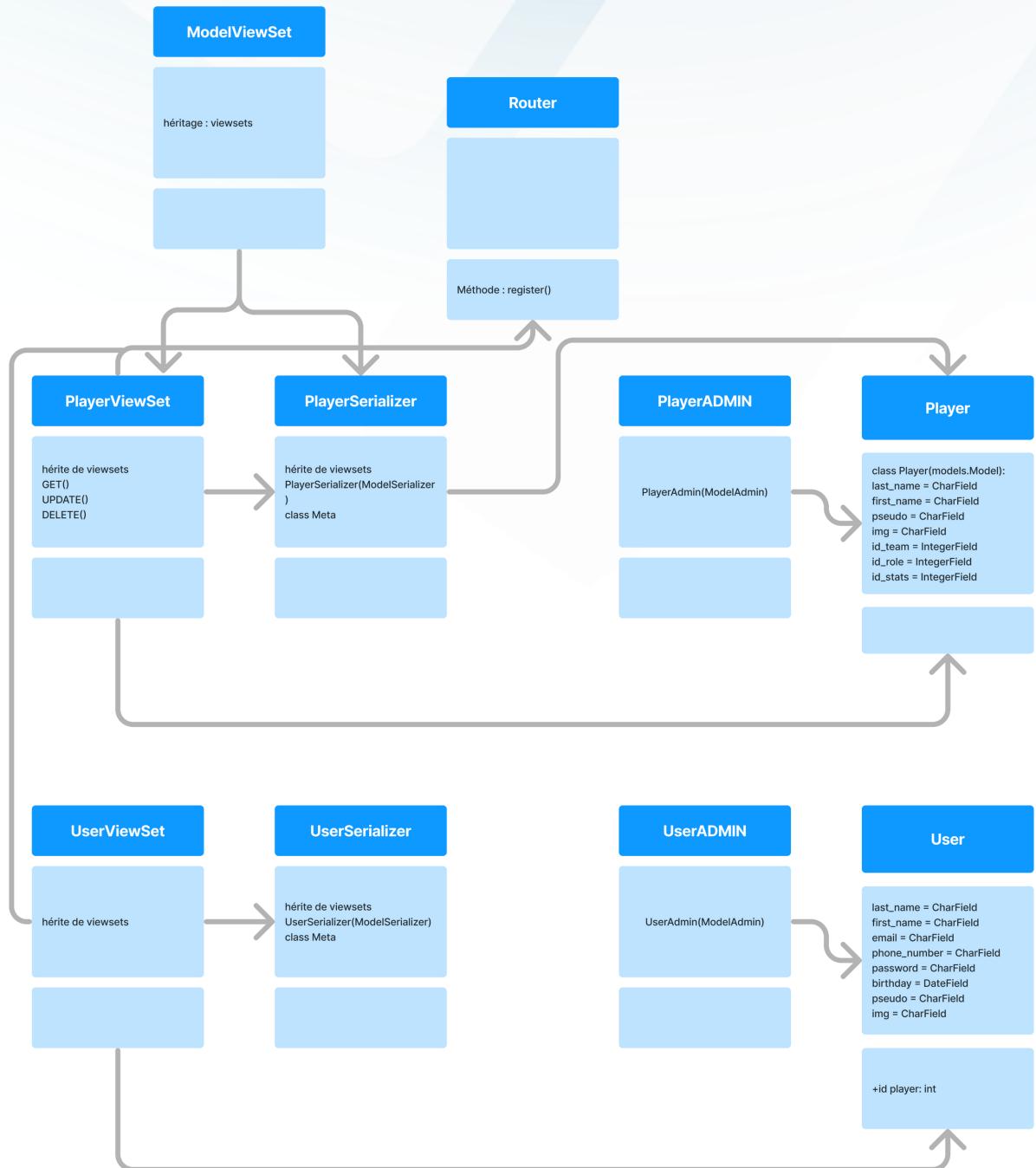


DIAGRAMME DE CLASSES

BACK



MÉTHODE DE DÉVELOPPEMENT

Les technologies exploitées par Pan'E-Sport :

REACT-NATIVE pour le Front de l'application
Python et Django pour le Back de l'application

Pour le Back, nous avons préféré Python sur le framework DJANGO à d'autres technologies pour plusieurs raisons. Tout d'abord, cela répond parfaitement aux besoins spécifiques de Pan'E-Sport. Cette technologie est aussi fiable, sécurisée et très documentée. Ceci étant, nous pouvons être sûrs de son efficacité dans notre environnement. Enfin, elle offre des fonctionnalités nouvelles et avancées qui nous permettent de maximiser notre productivité .

Pour le Front, nous optons pour React-Native, une technologie encrée depuis 2015 dans le développement d'applications. En effet, cette technologie répond à toutes nos demandes, et bénéficie d'une documentation complète. Elle offre notamment une réutilisation du code afin de faire du multiplateforme, réduisant considérablement le temps de développement et le coût. Flutter, bien que permettant aussi le multiplateforme, est plus récent et possède moins de documentation. C'est pourquoi nous préférons nous orienter vers React-Native qui nous offre fiabilité et stabilité.

ANNEXES

- https://www.figma.com/team_invite/redeem/yKK8MqEQwOoF6SCwX9JV4z