

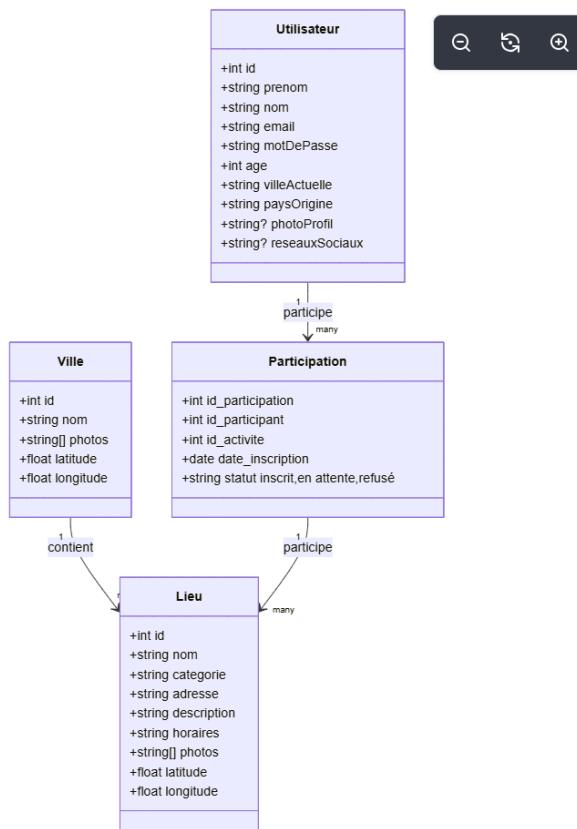
Rapport d'activité – Projet *All Together*

Date : 17 septembre 2025

Avancement de la journée

• Pablo

- création du diagramme de classe UML sur mermaid



• Paolo

- Finalisation de la maquette avec deux propositions finales (IA et fait main).
- Recherche et choix des technologies donc on part sur :
“ **Backend (Java + Spring Boot)** → API REST + BDD

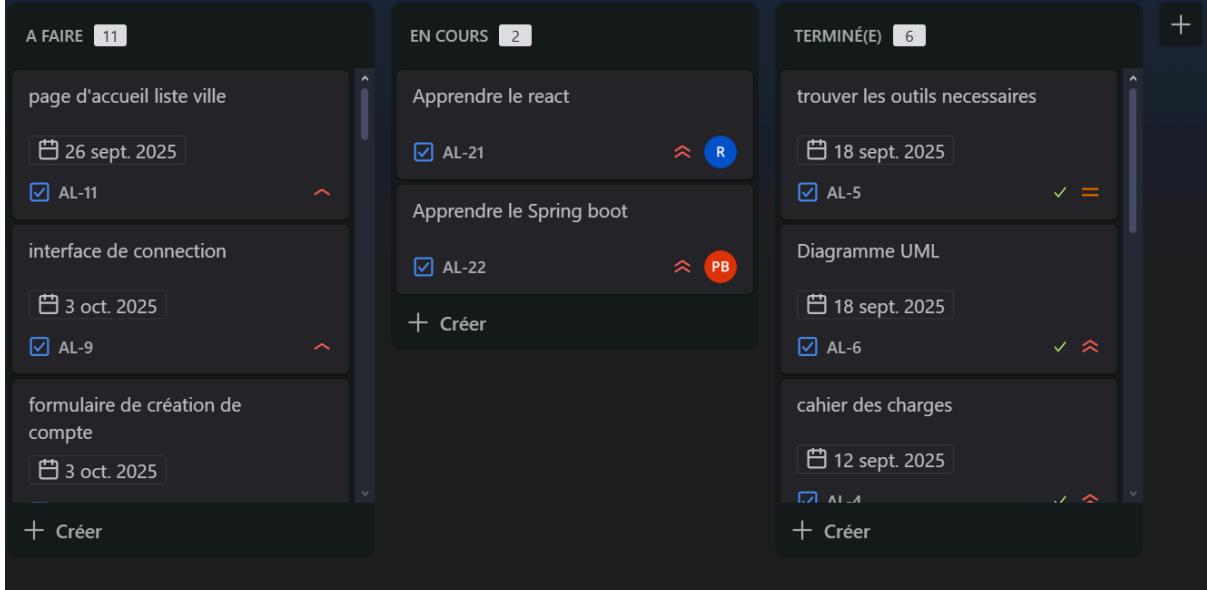
Spring boot: Installer Premium

Frontend (React) → pages, composants, appels API

IntelliJ IDEA peut tout gérer, mais on peut aussi utiliser **VS Code** pour le front si on préfère séparer. “

- Mise à jour du Jira :

<https://alltogether.atlassian.net/jira/core/projects/AL/board?filter=&groupBy=status&atlOrigin=eyJlpljoiNTgyNjVmYzFiMDM3NGM1Y2I2MGRIMmRkY2QzZjUwOWEiLCJwljoiaiJ9>



Auto-évaluation du groupe :

Niveau / Qualité de mobilisation: Compétences Mobilisées par le projet (simplifiées / adaptées)*	Pas mobilisé	Découverte	Notions	Application	Maitrise	Expertise
Application / Démo						
C02.1	Complexité : Résoudre un problème complexe en mobilisant les concepts, méthodes et outils appropriés et mathématiques adaptés.	Application statique. API simple sans identification utilisateur.	Appli avec authentification et API protégés.	Appli avec schéma des données avancés et/ou originaux (bd, cartes, vidéos...).	Appli déployé.	
C03.2	FrontEnd : système stable, avec interface cohérente et utilisable, utilisant une application centre-utilisateur (conception, évaluation)	UML, ou même papier simple et réalisiste.	Schema implémenté et BD instance.	BD optimisé.	Efforts au niveau moteur de recherche et logique complexe, etc ...	
C04.8	Prototype papier ou page Figma simple	Figma (ou autre prototype) site complète.	Une front basic mais qui fonctionne.	Un front complète, testé par l'utilisateur.	Front réactif avec composants complexes (ex: responsives) et efficace.	
C04.10	Quelque Code : Code stable et qui fonctionne dans les grandes lignes. [] Test : Tester un logiciel / code pour déterminer si il fonctionne et exécuter un plan de vérification et de validation.	Code qui se réexecute pas.	Code qui tourne avec quelques erreurs.	Code complexe qui tourne sans bugs.	Code avec des bonnes pratiques (commentaire, structure, généricité, noms et contenus des fonctions...) et bien commenté.	
C04.7	Test : Tester un logiciel / code pour déterminer si il fonctionne et exécuter un plan de vérification et de validation.	Test partiel manuel et/ou avec des utilisateurs.	Tests unitaires faibles.	Cahier des tests.	Tests end-to-end (e2e), tests TMR.	
Rapport						
C04.3	Cahier : Produire des fonctionnalités attendues en cahiers des charges.	Liste des fonctionnalités, non exhaustive, pas de planification.	Cahier des charges non-exhaustive, sans planification pas de réflexion.	Cahier des charges exhaustives, sans planification, pas de réflexion.	Cahier des charges exhaustive avec planification, considérance des risques.	Cahier des charges exhaustive avec planification détaillée, avec perspectives d'évolution et de remise à jour.
C05.1	Veille : Tenir compte de l'évolution scientifique / technique / technologique / réglementaire.			réflexion approfondie sur la méthodologie (planification, conception, solution), sur la démarche (travail en équipe, communication, planification), sur le cahier des charges (homologation, validation).		
Communication						
C14.1	Reflexion : Développer une pratique réflexive sur son projet.	Pas de réflexion personnel et/ou pas de réflexion en groupe.	réflexion superficielle sur les choix (technologies, conception, structure).	Justifier le choix du projet et sa pertinence avec performance, esprit critique, auto-évaluation.	Être capable de faire l'état d'avancement (INFOX) sur chaque partie du projet (technologie, gestion, communication, etc.) et être capable d'en tirer des leçons dès le prochain projet.	
C04.4	Argumenter : Argumenter sur les décisions. Bien argumenter sur la performance du projet, les choix technologiques et méthodologiques, l'organisation du travail. Donner des références/citations des sources utilisées.					
Travail en équipe						
C11.2	Communication : Communiquer et convaincre en s'adaptant aux objectifs et besoins des interlocuteurs.	Equipe pas préparée.	Avoir fait effort de préparer une présentation devant le public / contraintes données.	Être capable de présenter le projet dans les meilleures conditions.	Être capable de convaincre de la maitrise de son projet (bon valeur, les choix faîtes, etc).	Être capable de convaincre de la maitrise de son projet et aussi son propre expertise sur le sujet.
C04.2	Coordonnante et planification : Mettre en œuvre une méthodologie de projet, planifier votre travail [...] Gérer la planification et la coordination des tâches auprès des acteurs (ex professeurs). Communiquer la progression du travail.	Pas présent en cours, pas de communication.	Communiquer dans la classe et dans les mini-rapports envoyés.	Identifier des points bloquants.	Communication clairement (en verbal + mise en écriture sur l'outil de communication) et respecter des tâches à chaque séances.	Communication clairement (en verbal + mise en écriture sur l'outil de communication) et respecter des tâches à chaque séances.
C04.9	DevOp : Gérer le cycle de vie logiciel (de la conception à la production, de la planification, de développement, ...) selon les pratiques Dev-Opt, et mettre en place des architectures orientées services.	Absence des outils de gestion (code, tâches).	Outils initiales mais peu utilisés.	Avoir un git propre (branches, ...) et connection avec les tâches, mise en place d'un Docker.	Avoir une CI/CD - Chaîne de déploiement continue.	