

Le Bateau de Thibault

Rapport



Professeur encadrant : M. Tomas Mizrahi
Module : Résilience Technologique
Octobre 2023

Projet réalisé par :

Darko DJORDJEVIC

Williams SOMPHONG

Riad KOLLI

Aziz M'RAÏDI

Sommaire

1. Introduction.....	3
1.1. Contexte.....	3
1.2. Objectifs.....	3
2. Gestion de projet.....	3
2.1. Diagramme de cas d'utilisation.....	3
2.1.1. Description.....	4
2.1.2. Scénario principal.....	4
2.2. Méthodologie de travail.....	4
3. Spécifications techniques.....	5
3.1. Technologies utilisées.....	5
3.1.1. Angular.....	5
3.1.2. Ionic.....	5
3.2. Compatibilité.....	5
4. Fonctionnalités.....	6
5. Difficultés rencontrées.....	9
6. Conclusion.....	10

1. Introduction

1.1. Contexte

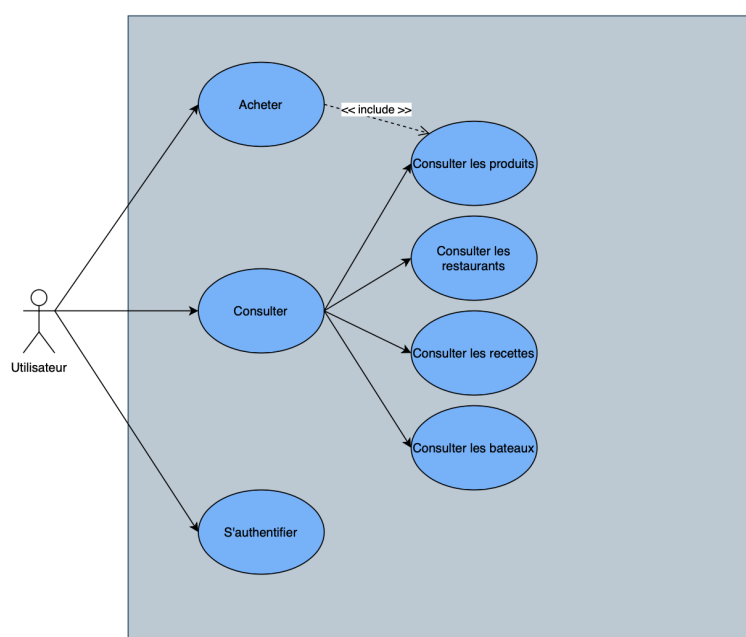
Thibault, propriétaire de l'application **Le Bateau De Thibault**, a fait appel à notre expertise pour une refonte de sa solution de prise de rendez-vous commercial pour une entreprise de type AMAP (Association pour le Maintien d'une Agriculture Paysanne). Pour mener à bien ce projet, une équipe de développeurs travaille avec le framework Ionic en vue de proposer une version hybride pour les systèmes d'exploitation iOS et Android.

1.2. Objectifs

- L'objectif principal est d'améliorer l'expérience utilisateur (UX) tout en répondant aux besoins actuels des utilisateurs.
- La refonte de l'application sera réalisée en utilisant les technologies Angular et Ionic pour le développement de l'interface utilisateur.
- La résilience technologique sera assurée en affichant des messages d'erreur appropriés en cas d'erreurs 404 ou 500.

2. Gestion de projet

2.1. Diagramme de cas d'utilisation



2.1.1. Description

Ce cas d'utilisation représente le processus par lequel un utilisateur interagit avec l'application pour consulter et potentiellement simuler une commande des produits, explorer des informations sur les restaurants partenaires, les bateaux de pêche et les recettes de cuisine. L'utilisateur peut accéder à plusieurs fonctionnalités de l'application, y compris la consultation de produits, la visualisation de détails de restaurants, de bateaux et de recettes.

2.1.2. Scénario principal

- L'utilisateur ouvre l'application et accède à la page principale.
- L'utilisateur peut choisir parmi plusieurs rubriques, dont les "Produits", les "Restaurants", les "Bateaux" et les "Recettes".
- L'utilisateur sélectionne "Produits" pour explorer la catégorie de produits de son choix.
- Dans la page des produits, l'utilisateur peut voir différentes catégories de produits disponibles.
- L'utilisateur sélectionne une catégorie particulière.
- L'application affiche les produits de cette catégorie, avec des informations telles que le nom et le prix.
- L'utilisateur peut choisir la quantité souhaitée de chaque produit pour les ajouter à son panier.
- L'utilisateur peut passer une commande d'achat en confirmant les produits dans son panier.
- Le scénario se répète pour les autres rubriques "Restaurants", "Bateaux" et "Recettes". L'utilisateur peut explorer les détails de chaque restaurant, bateau ou recette.

2.2. Méthodologie de travail

Initialement, nous avons envisagé d'utiliser **GitHub** comme plateforme de gestion de versions pour notre projet. Cependant, en raison de différentes préférences et niveaux de compétence au sein de l'équipe, nous avons opté pour une approche plus traditionnelle. À l'avenir, nous nous efforcerons d'utiliser Git comme solution de gestion de versions pour garantir une meilleure traçabilité de notre code.

Nous avons partagé des morceaux de code directement entre les membres de l'équipe, tout en maintenant un suivi informel de ces échanges. En outre, nous avons mis en place une pratique de **Pair Programming**, où deux développeurs travaillaient ensemble en temps réel sur le même code. Cela nous a permis d'échanger des idées, de résoudre des problèmes plus rapidement et de manière collaborative.

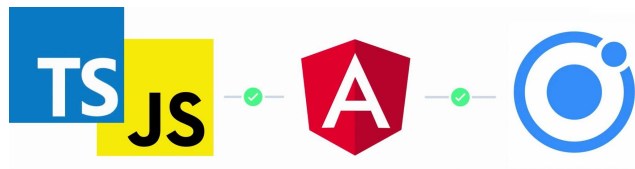
Cette approche s'est révélée particulièrement efficace, car elle a permis de prendre en compte les différentes méthodes de travail de chaque membre de l'équipe, qui étaient bien distinctes. Certains préféraient une approche plus structurée, tandis que d'autres étaient plus enclins à une collaboration informelle. En parallèle, nous avons également utilisé d'autres outils de communication,

tels que **Discord**, pour faciliter les échanges et le partage de fichiers essentiels à l'avancement du projet. Nous prévoyons, pour les futurs projets, d'intégrer l'utilisation de **Trello** pour une répartition plus structurée des tâches, améliorant ainsi notre gestion de projet.

3. Spécifications techniques

3.1. Technologies utilisées

Pour la refonte de l'application, et en suivant le cahier de charges du client, les technologies suivantes seront utilisées :



3.1.1. Angular



Angular est un framework JavaScript côté client, open source qui permet de réaliser des applications WEB Cross-Platform : Web, mobile et Desktop.

3.1.2. Ionic



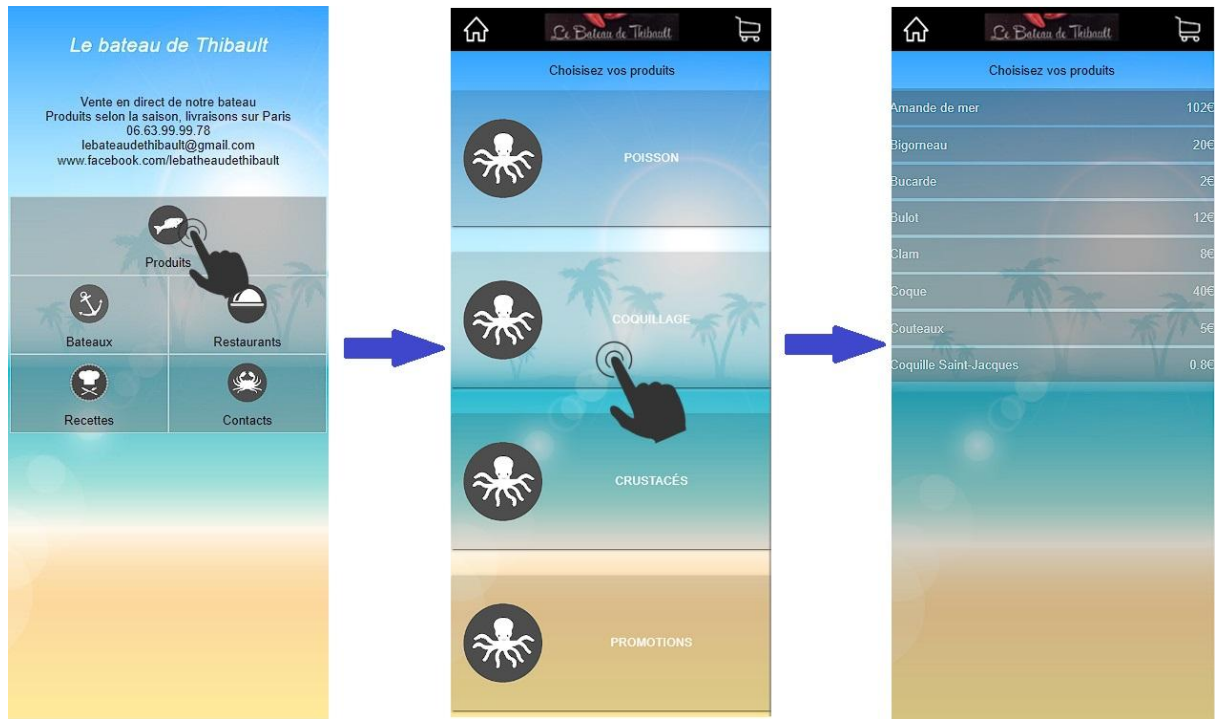
Ionic est un framework UI (ensemble de classes CSS et scripts JS) Open-Source, basé sur Angular qui permet de créer des applications mobiles à partir d'applications hybrides web.

3.2. Compatibilité

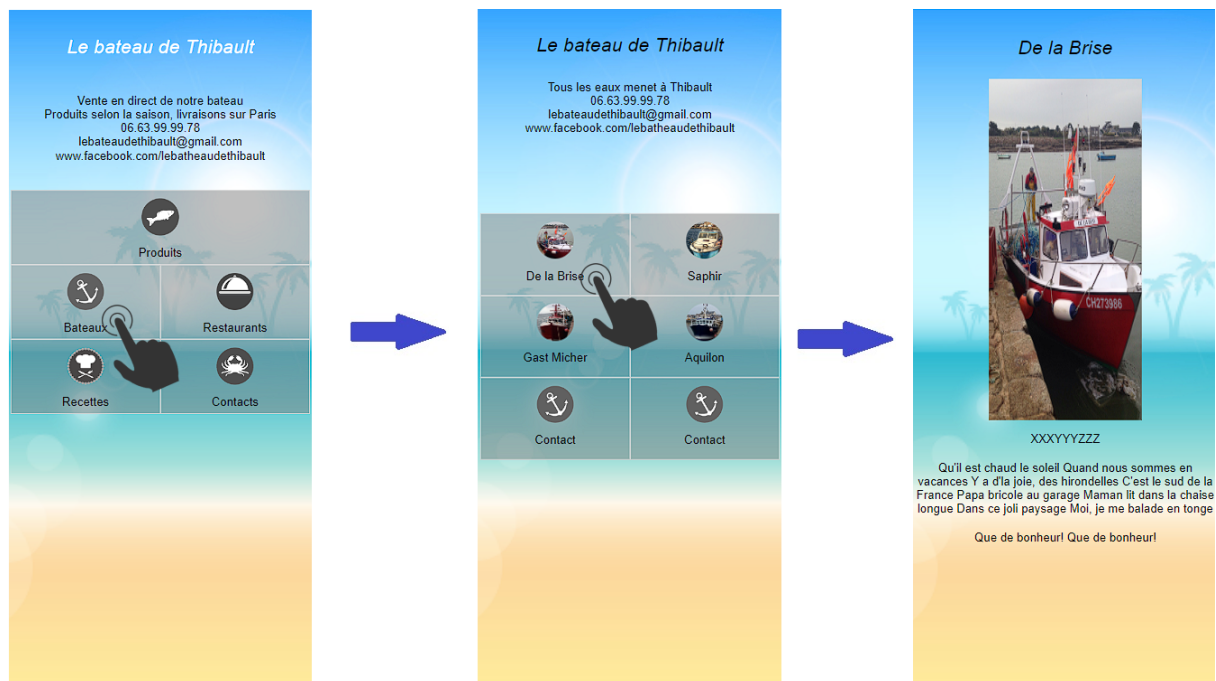
L'application doit être compatible avec les navigateurs web modernes et les appareils mobiles (iOS et Android). L'interface utilisateur devra s'adapter de manière responsive en fonction du mode portrait ou paysage de l'appareil.

4. Fonctionnalités

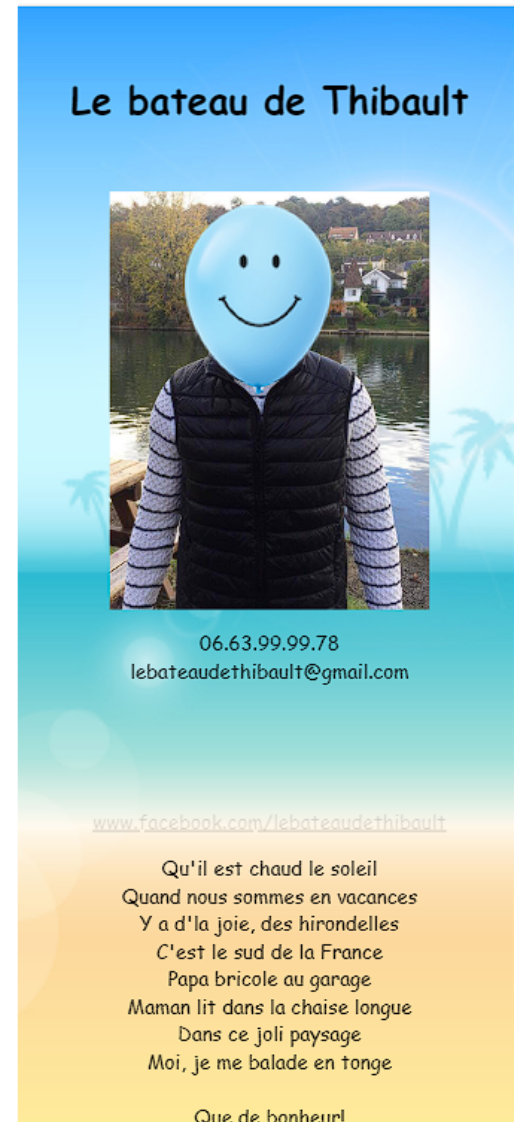
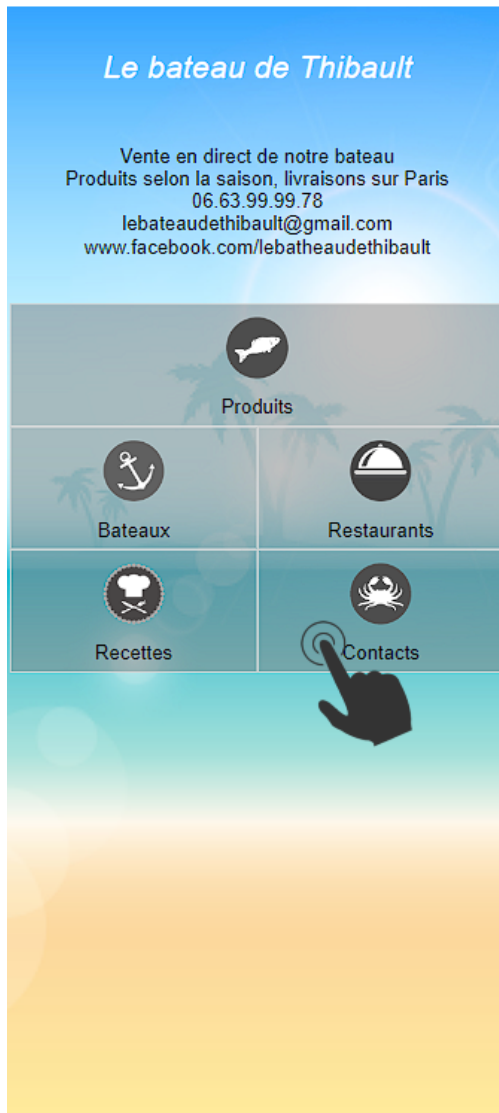
- Pour consulter les différents produits proposés, avec des informations telles que le nom et le prix :



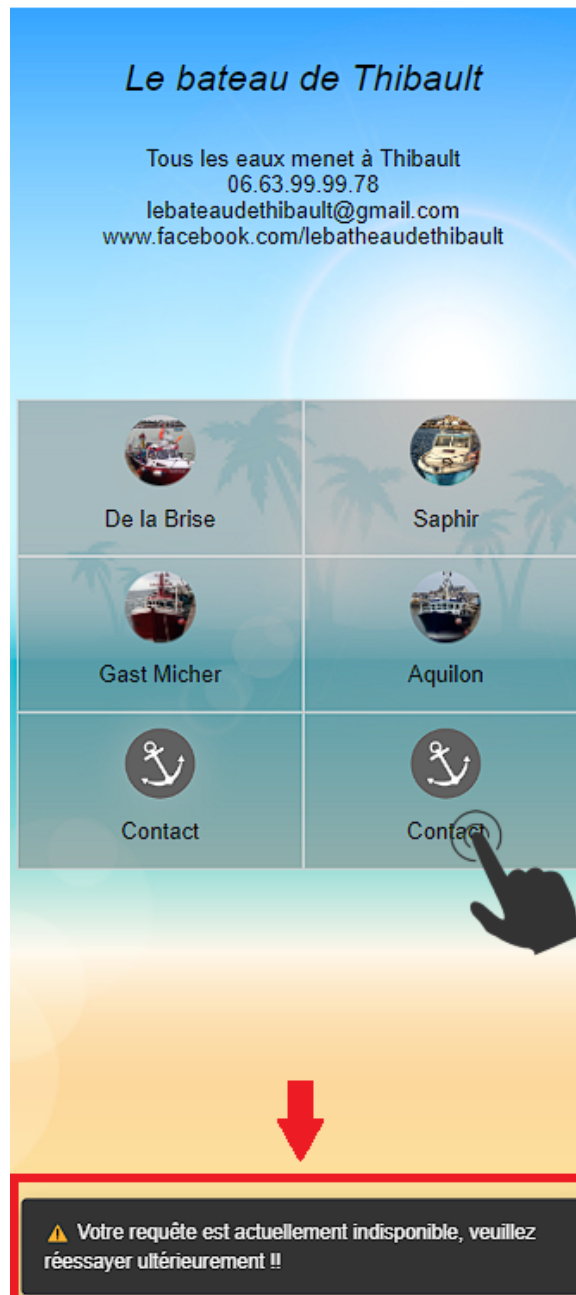
- Pour consulter les informations et explorer les détails de chaque bateau : (De même, pour les recettes et les restaurants)



- Pour entrer en contact avec Thibault, le gérant :



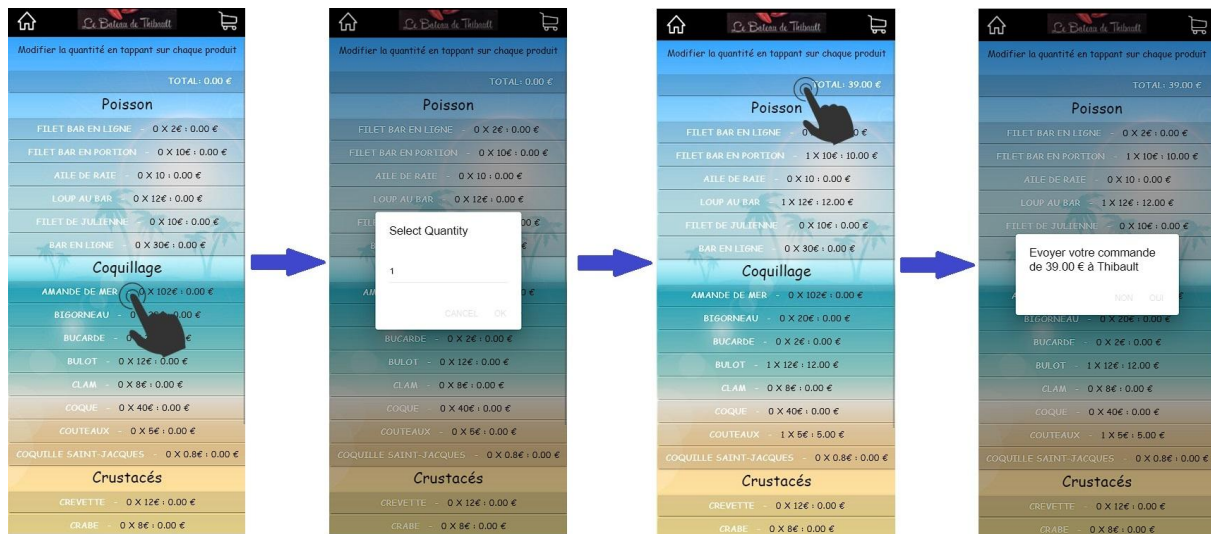
- Si une page n'existe pas, un message d'erreur s'affiche : (Votre requête est actuellement indisponible, veuillez réessayer ultérieurement !!)



- Également, sur toutes les pages de l'application, il y a le geste de balayage (swipe-back) permettant de revenir à la page précédente : (Dans le fichier app.module.ts)

```
imports: [BrowserModule, IonicModule.forRoot({
  swipeBackEnabled: true
}), AppRoutingModule],
```


- Et dans le panier, on peut changer la quantité des produits souhaiter, et une fois terminer, on peut valider notre panier pour envoyer la commande :



5. Difficultés rencontrées

Une des principales difficultés que nous avons rencontrées tout au long du projet était la découverte du framework. Comme il s'agissait d'un nouvel outil pour l'équipe, il a fallu du temps pour s'adapter et comprendre son fonctionnement en profondeur. Cette phase d'apprentissage a nécessité des ressources supplémentaires et a ralenti notre progression initiale, car nous devions surmonter des courbes d'apprentissage individuelles pour devenir plus compétents et confiants dans l'utilisation du framework.

De plus, les différences dans les méthodes de travail et les préférences au sein de l'équipe ont posé des défis supplémentaires. Certains membres préféraient une approche plus structurée de la collaboration, tandis que d'autres étaient plus à l'aise avec une approche plus informelle. L'harmonisation de ces méthodes de travail variées nécessite du temps et des ajustements pour assurer une collaboration fluide.

Toutes ces difficultés ont eu des conséquences sur la gestion du temps. Notre délai de travail initial était déjà très limité, et les défis rencontrés ont engendré des pertes de temps significatives. Malheureusement, en raison de ces retards, nous n'avons pas pu achever le projet dans les délais initialement fixés. Cette situation a mis en évidence l'importance d'une gestion efficace des ressources, de la planification et de la formation continue pour gérer les obstacles qui se présentent au cours d'un projet.

6. Conclusion

Cette semaine de projet a été formatrice pour notre équipe. Nous avons dû faire face à des défis importants, notamment la maîtrise d'un nouveau framework et l'harmonisation de nos méthodes de travail variées.

La découverte du framework nous a pris du temps, mais elle a renforcé nos compétences et notre expertise. En parallèle, nous avons réussi à transformer la diversité de nos méthodes de travail en un atout grâce à des pratiques comme le pair programming.

Cependant, les contraintes de temps ont posé des difficultés, et nous n'avons pas pu respecter les délais initiaux. Cette expérience nous a enseigné l'importance d'une gestion rigoureuse du temps.

Dans l'ensemble, ce projet a été une occasion d'apprentissage précieuse et nous a préparés pour réussir nos futurs projets.