

# Contenu d'un rapport de suivi de projet

*Les sections suivantes décrivent le contenu attendu dans le rapport. Quel que soit l'état d'avancée du projet, mettez un soin particulier dans la rédaction de ce rapport, détaillez au maximum, veillez à un aspect et un contenu professionnels. La notation prend autant en compte la qualité du rapport et son professionnalisme que la qualité technique de la production. Intégrez tout ce qui est décrit ci-dessous (la grille d'évaluation reprend l'ensemble, donc tout manquement est automatiquement pénalisé).*

## Apport des membres

*Les contributions de chacun des membres de l'équipe doivent être clairement indiquées.*

- Mathéo SAURO
  - Responsable Back-end
  - Lien PHP-MySQL
  - Rédaction readme et commentaires php
- Robin ANANOU
  - Responsable Front-end
  - Design Site et SQL
  - Rédaction rapport.pdf
- Théo DEBELS
  - Analyse du cahier des charges
  - Support en Front-end

Ceci étant les rôles donnés, la répartition des tâches ne s'y fie pas complètement.

## Analyse des besoins

*À partir du cahier des charges (très verbeux), vous produirez un document qui synthétise le plus simplement possible l'ensemble des besoins exprimés, en quelques paragraphes.*

Nous devons produire un site web commercial (e-commerce) pour l'entreprise nommée All4Sport. Leur principaux articles étant basés sur l'univers du sport. Il est donc demandé d'avoir une page d'accueil fonctionnelle avec une barre de menu comportant le logo (redirigeant vers l'accueil quand nous sommes sur une autre page), différentes directions de pages tel que le magasin, le panier, le profil, et une barre de recherche fonctionnelle. Dans la page d'accueil, il doit y avoir un résumé du site web complet pour attirer l'œil des clients. Sur la page magasin, nous retrouvons tous les articles proposés avec la possibilité de rechercher et trier selon les sports et envie de chacun. La page d'articles doit contenir toutes les informations de celui-ci en plus de pouvoir être

## [GitHub Guide Rapport](#)

redirigée dans le panier selon la quantité souhaitée et disponible. Une page d'inscription devrait permettre de créer un profil qui pourrait se connecter sur la page de connexion, nous donnant accès au panier du client. Le panier comportera tous les articles ajouter en calculant la somme totale et donnant la possibilité de supprimer des articles de celui-ci. Une fois commandé, nous pourrions être redirigé vers une page qui nous montrerait l'état et les informations de notre livraison (livrer à domicile ou l'un des magasins). Enfin, nous devons prévoir un stockage par magasin qui devra indiquer la quantité et trier les articles par étagère.

## Fonctionnalités

*La description technique détaillée des fonctionnalités correspondantes aux besoins exprimés, ainsi que leur statut au moment de la rédaction du rapport : en attente / en cours / terminée.*

Il y a pas mal de TODO dans le code, mais ce sont en général des changements qui ne valent pas leur propre carte sur le Trello.

### En attente

- Tableau de Bord
- Commander
- Commandes en cours
- Système de Stockage
- Fiche de log des commandes
- Refaire la page Article

### En cours

- Gestion des entrepôts
- Base de données Lot B
- Panier
- Profil de connexion
- Revoir CSS Global

### Terminés

- Page d'inscription Profil
- Système de recherche d'article
- Base de données
- Mocodo
- Concrétisation Relations Symfony
- MockUp Design
- Page Article
- Accueil
- Page Magasin

## Outils de gestion de projet

*La description des outils de gestion de projet que vous avez mis en place pour sa réalisation :*

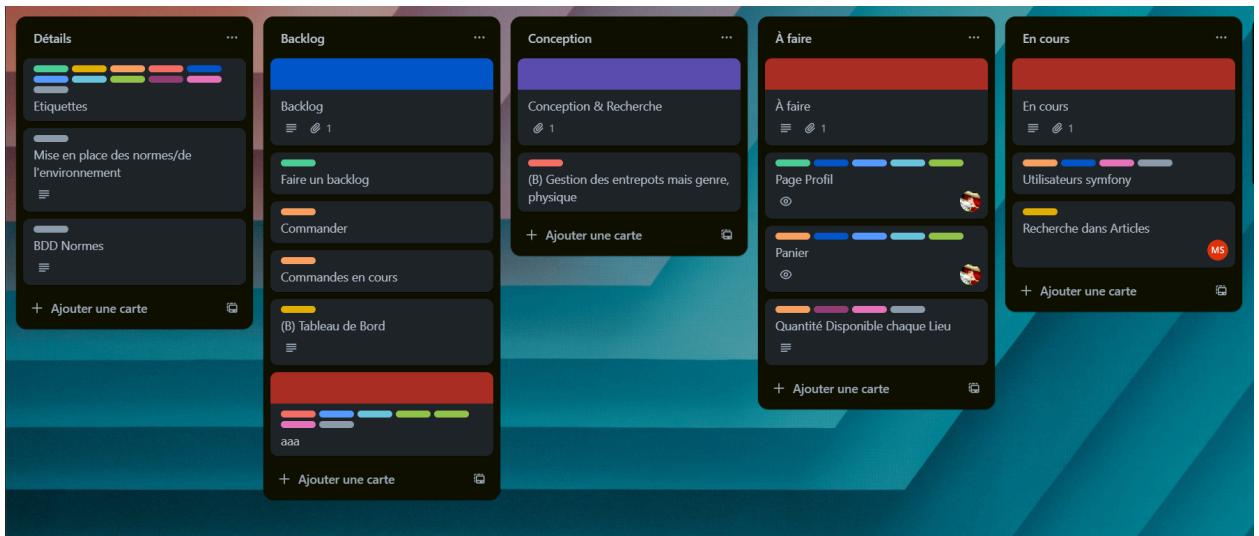
*outils numériques (Trello, Notion, Jira...) ;*

*techniques de gestion mises en place au sein de l'équipe ; modes de communication, etc.*

*Des captures d'écran seront fournies lorsque cela sera pertinent (notamment un tableau Kanban correspondant au point précédent, Fonctionnalités).*

Utilisation de:

- Trello pour l'avancée du projet, avec un modèle (modèle Kanban)



- Discord pour la communication, y compris durant les heures ensemble (partage de fichiers, liens et ressources, demandes et checklists écrites au clair)
- GDocs privé pour écrire le résumé des séances et savoir ce qu'il y a à faire avant de les diviser en tâches dans le Trello, ainsi qu'une liste d'objectifs. Il permet de voir l'avancement du projet en termes de séances, et est essentiellement notre Discord mis au propre
- Github pour l'historique et gestion des versions en travail collaboratif

## Conception et développement

*La description des produits techniques utilisés et des documents associés :*

- conception de l'interface :
  - croquis (wireframe) : « dessins papier » ou numériques, montrant les liaisons entre les différents écrans
  - mockup : images plus élaborées de l'interface, toujours non-cliquables

## GitHub Guide Rapport

- *développement du programme, documents de conception divers*
- *bibliothèques du JDK et bibliothèques externes*
- *potentiellement autres frameworks et/ou technologies*
- *conception de la base de données : analyse, dictionnaire de données, schéma relationnel, diagramme MCD...*

Base de données: Création et utilisation d'un dictionnaire de données, d'un schéma relationnel et d'un diagramme MCD pour l'aide à la conception de la base de données finale.

Pour tout document d'illustration pour la conception, on utilise très rarement des dessins, on préfère utiliser une description ou liste d'éléments et comment ils interagissent, éléments difficilement exprimés autrement que par des mots. On tente de prioriser la fonctionnalité à l'apparence.

Outils (non-collaboratifs) utilisés:

- Visual Studio Code
  - Programmation
  - Git Graph (visualisation rapide du GitHub)
- MySQL Server 8.0.12 et Workbench
  - Serveur SQL et explorateur SQL
- Notepad++
  - Editeurs de fichiers
- Wampp
  - Utilisation de PHP
- Symfony
  - Framework PHP et Twig

## Documentation

*Deux types de documentation sont demandés.*

### La documentation utilisateur

*Un document séparé à l'intention des usagers du logiciel. Format: PDF, Markdown ou HTML.*

### La documentation du code

*La documentation du code est intégrée au code source, au format Javadoc pour les classes et les méthodes publiques. Elle documente ce que font chacune de ces classes et méthodes.*

## [GitHub Guide Rapport](#)

À partir de cette documentation inline, on générera également une documentation HTML grâce à l'outil Javadoc (voir le lien ci-dessus également). Cette documentation automatiquement générée sera hébergée avec le reste de votre rapport.

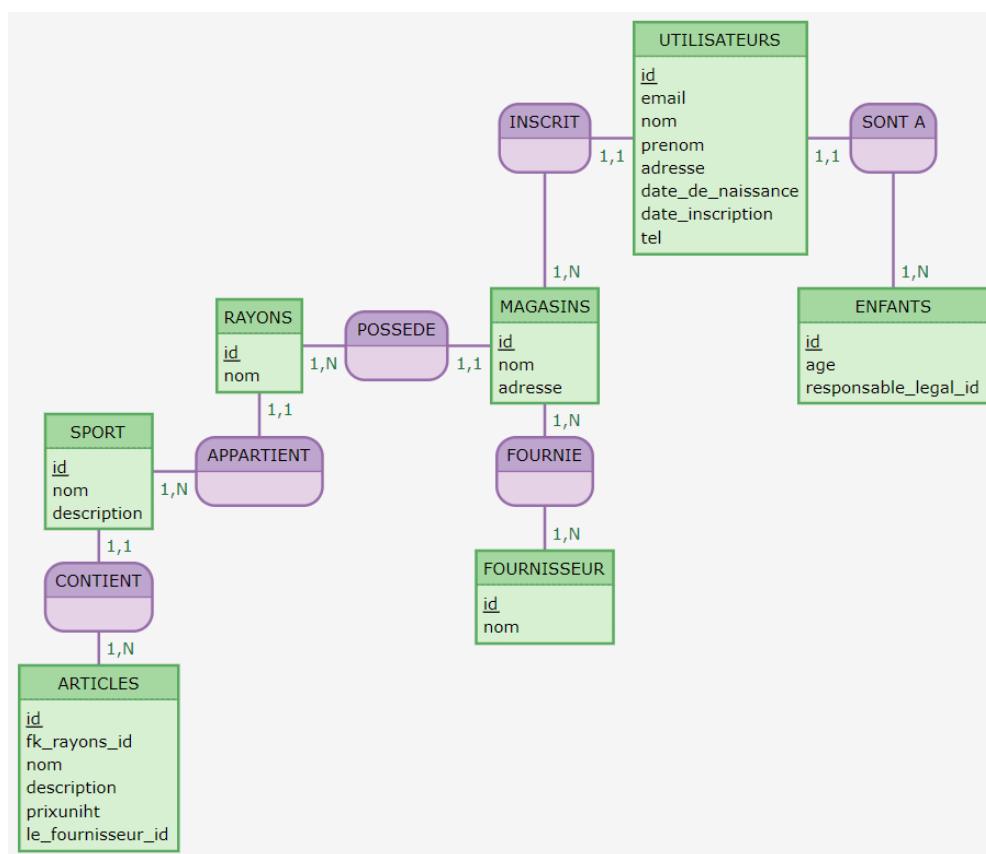
La documentation technique comprendra également une section indiquant la procédure pour tester le code fourni : que doit faire le testeur pour lancer l'application dans les conditions souhaitées ? Y a-t-il des outils, des choses particulières à installer ? Notamment, comment charger le jeu de test de données fourni ?

Merci de lire le README pour le guide d'importation du projet.

## Annexes

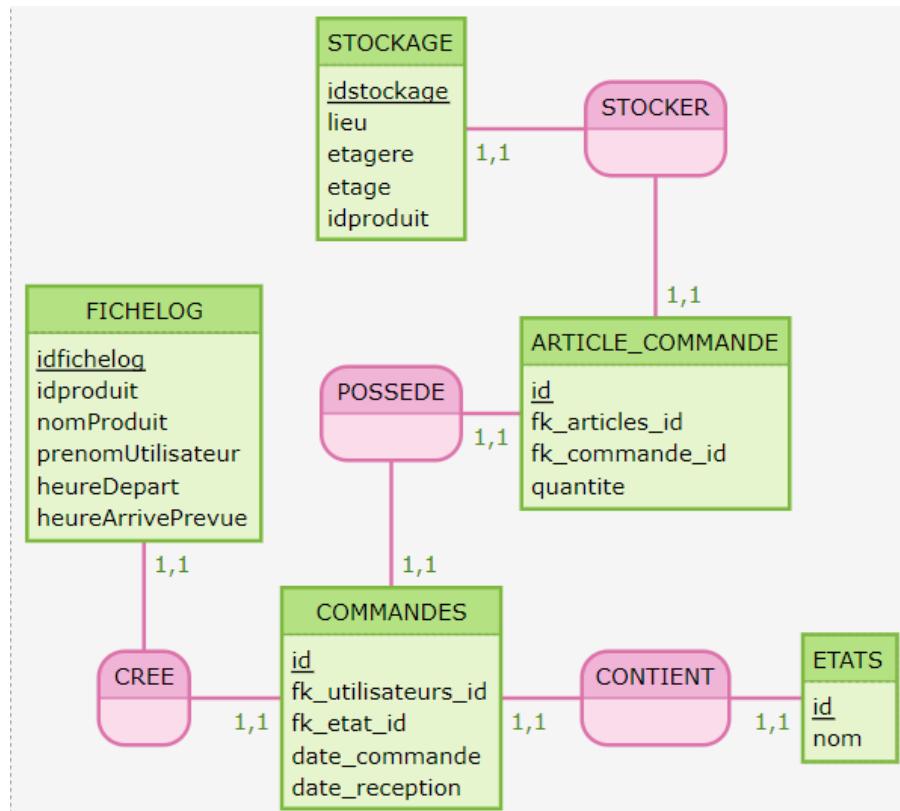
Les annexes sont les fichiers externes qui n'ont, par commodité, pas été inclus directement dans le rapport (schémas numériques ou numérisés, MOCODO, wireframing, photos, fichiers .sql d'exportation, documentation utilisateur, documentation Javadoc, etc.)

MCD Lot A:

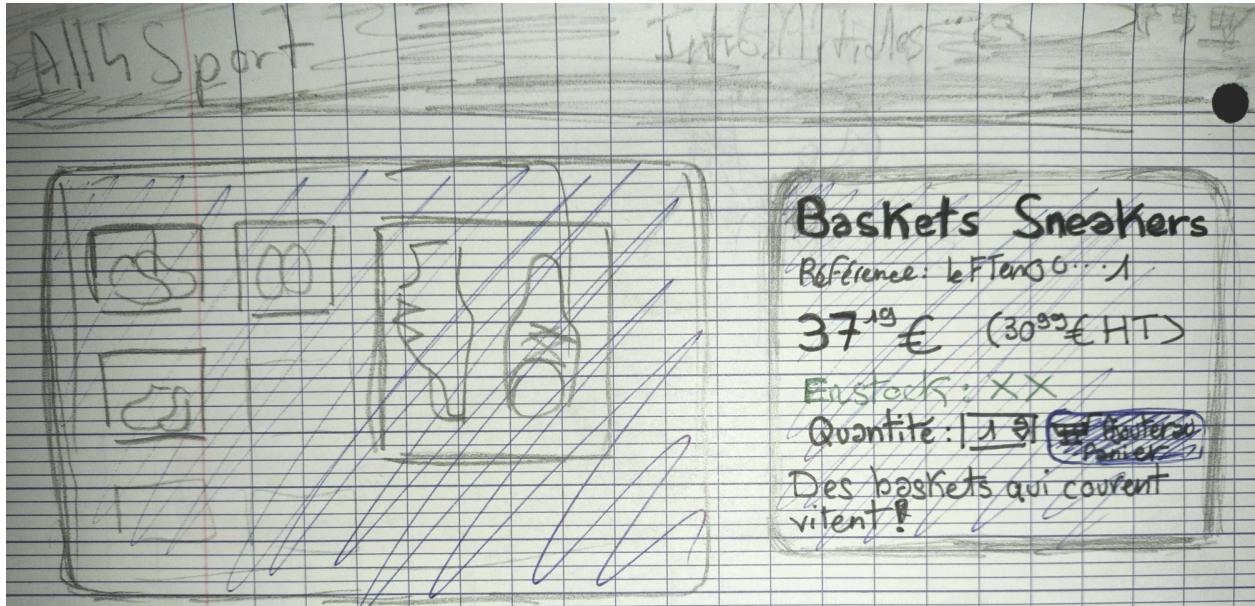


MCD Lot B:

## [GitHub Guide Rapport](#)

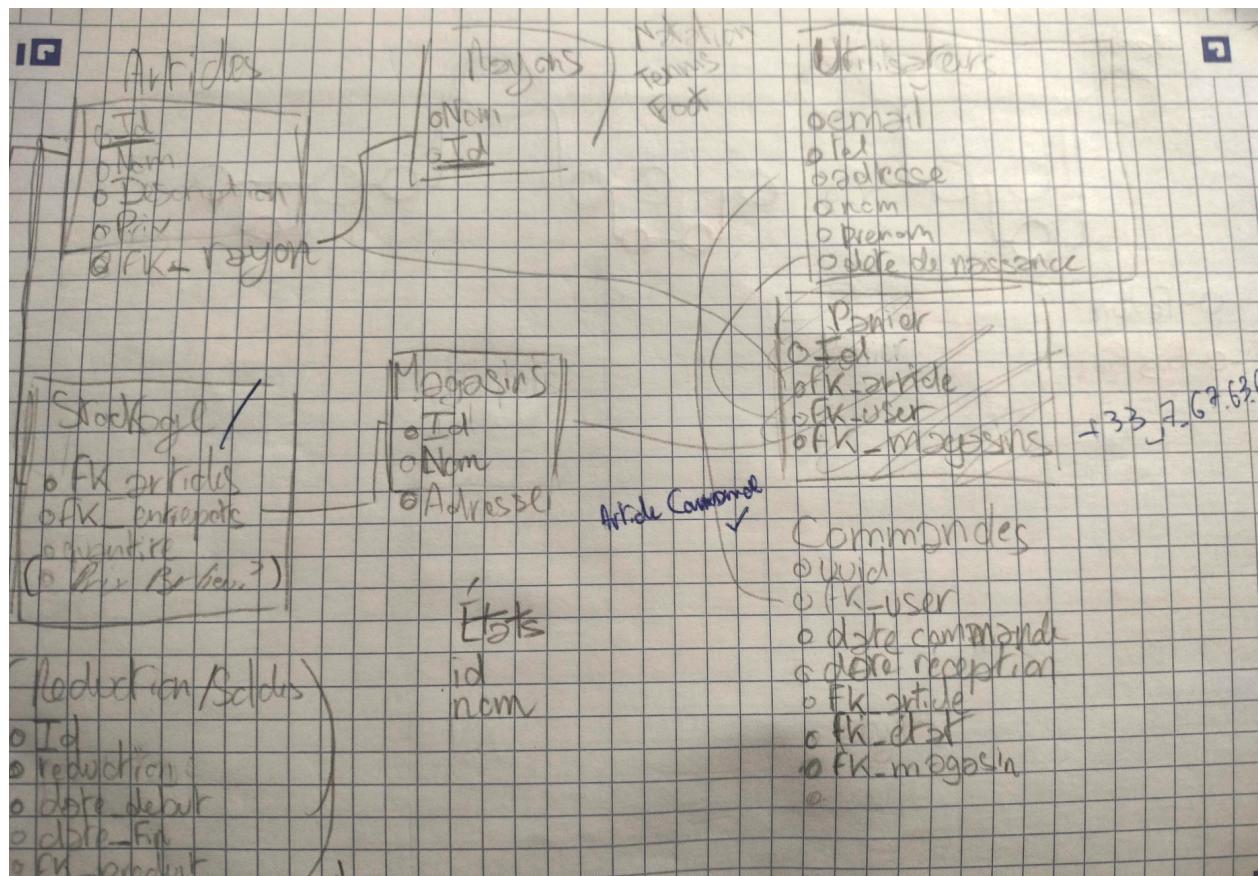


Idée d'un design bien plus poli pour la page article, prévue pour après le Lot B



## [GitHub Guide Rapport](#)

Schéma de la seconde version de la BDD



Le fichier `ap3mathin.sql` est disponible à la racine du repository.

## Bilan

Vous incluez une section décrivant le bilan que vous faites de cette première expérience de développement en équipe en mode projet : ce que vous en retirez en général (en bon ou en mauvais), analyse des difficultés rencontrées, comment vous les avez surmontées ou non, et ce que vous changerez dans l'optique de vos futurs projets.

Mathéo:

Ce projet a été dur sur le moral, mais montre une réelle évolution dans ma manière d'appréhender une tâche de cette ampleur. Malgré un départ extrêmement lent, causé par des lacunes dans les domaines et l'envoi progressive d'informations clés qui ont donné lieu à des refontes complètes durant jusqu'à la 4e semaine de projet... La suite s'est déroulée plutôt bien.

Le manque d'effectif s'est fait lourdement ressentir. Mais notre utilisation plus complète du Trello, une meilleure communication et répartition des tâches, font que notre avancée était bien moins freinée que lors du premier projet. Il était possible pour

## [GitHub Guide Rapport](#)

moi de prendre des décisions moins risquées, permettant de repousser la “dette technologique”, que nous, débutants, redoutons. Bien que quelques décisions étaient fatales sur l'avancement, surtout au départ, et liées à la base de données.

En termes de connaissances, j'ai eu l'occasion de travailler un peu plus en lien avec le front-end, ainsi qu'un peu de Twig et CSS. Similairement, Robin a pu travailler sur du back-end et, en général, l'échange de nos connaissances a fortement propulsé le projet. En revanche, ma lacune sévère lorsqu'il s'agit de lire (comme on peut le voir, pas d'écrire) des textes et documents chargés ne semble pas s'améliorer, et je me retrouve encore à tâtonner pour tenter de comprendre ce qui est attendu. Elle a été combattue et compensée par l'utilisation de Trello, mais est ma bête noire.

Même si, à la fin, le projet était loin de remplir l'entièreté du cahier des charges, je dois avouer que comparé à l'AP2, j'ai eu l'impression d'avancer beaucoup plus vite, plus efficacement, avec des outils plus adaptés et une meilleure communication. Certes, tout peut être considérablement amélioré avec de l'entraînement, mais c'est pour moi tout de même une victoire. Elle est à la fois motivante par le chemin parcouru, mais terrifiante à l'idée de l'ampleur d'un réel projet.

Théo :

*Aucun commentaire*

Robin :

Travailler sur ce projet m'a apporté bien plus de connaissances que je n'en possédait dans la création d'un site internet. Je possède pas mal de lacunes dans les bases de données ainsi que l'utilisation de PHP mais développer le site All4Sport m'a apporter du progrès dans ces domaines. D'autant plus que j'ai pu améliorer mes compétences en HTML et CSS. Concernant le travail d'équipe, cela a manqué de coordination et de participant mais on a tout de même pu réussir à produire des fonctionnalités demandées. Enfin, si je devais retravailler avec mes collègues sur un autre projet, je n'y verrai pas d'inconvénient.