

**Sebastien Lludrigas**

**Projet réalisé dans le cadre de la formation développeur web de l'école O'clock**

# competences du referentiel

## A. activite type 1

CP1 – MAQUETTER UNE APPLICATION

Après une séance de brainstorming pour savoir comment nous allions appréhender la création des wireframes de l'application nous avons décidé d'utiliser le logiciel en ligne Whimsical pour sa rapidité de prise en main, les éléments prédéfinis et également sa gratuité.

J'ai pris la main sur Whimsical pour réaliser tous les wireframes en étant guidé par tous les membres de l'équipe qui me faisait part de leurs points de vue du travail que j'étais en train de réaliser et de leurs désirs quant à l'UI de l'application.

Alexis s'est quant à lui occupé de rédiger la totalité des commentaires des wireframes.

CP2 – REALISER UNE INTERFACE UTILISATEUR WEB STATIQUE ET ADAPTABLE

À partir des wireframes nous avons déterminé avec Gregory, mon collègue Dev Front, les différentes étapes de l'intégration de l'application.

Contrairement à la tendance actuelle en responsive design qui s'oriente vers du Mobile-First, c'est-à-dire intégration d'abord pour le format mobile puis ensuite adaptation pour le format ordinateur de bureau, nous avons décidé de faire l'inverse Desktop-First donc et pour plusieurs raisons :

* Nous avons imaginé au départ l'application comme étant une application principalement desktop.
* Nous avons remarqué après avoir essayé que développer en Mobile-First puis faire l'adaptation pour le Desktop produisait un code CSS plus complexe, plus long et plus difficile à mettre en place.
* Nous avons jugé plus pratique de partir d'un contenu plus riche permis par le développement Desktop-First pour aller vers un contenu plus basique qu'exige le format mobile que l'inverse.  
  En effet, retirer des éléments ou en simplifier certains pour s'adapter au format mobile une fois le développement Desktop terminé, nous a semblé plus simple efficace que de faire l'inverse, à l'image du proverbe "Qui peut le plus peut le moins".
* Nous avons remarqué que souvent, une adaptation d'un responsive Mobile pour le Desktop produisait un rendu plus pauvre pour ce dernier, cela découle peut-être de notre précédent point.

Il a été décidé que nous utiliserions la technologie SCSS pour les nombreuses fonctionnalités quelle apporte en plus au CSS classique ainsi que pour son utilisation plus intuitive liée au fait que l'arborescence du code est très proche de celle du code HTML.

La librairie Kawaï a aussi été sélectionné car elle correspondait bien à l'image que nous voulions donner de notre application, à la fois pratique et efficace mais aussi conviviale et mignonne avec une dose d'humour, car plus une nouvelle habitude est plaisante à implémenter plus la probabilité qu'on l'adopte définitivement sera grande.

CP3 – DEVELOPPER UNE INTERFACE UTILISATEUR WEB DYNAMIQUE

Afin de créer une interface utilisateur particulièrement dynamique et réactive nous avons cherché quels étaient les technologies front-end les plus performantes du marché à l'heure actuelle.

Si la plus utilisé est le framework Angular, nous avons finalement porté notre choix sur la librairie **React** qui offre l'avantage d'être modulaire - on peut donc commencer avec les fonctionnalités de base sans embarquer tout un ensemble de dépendances dont nous n'aurions pas besoin –

tout en étant très performante.

De plus, le sucre syntaxique JSX utilisé dans cette librairie, fusion en quelque sorte entre le langage Javascript, le HTML et même le CSS, nous a beaucoup plu.  
Cette librairie a aussi l'avantage de permettre l'utilisation de Javascript natif sans ajouter de couches d'abstraction supplémentaire ce qui rend son utilisation plus intuitive et permet de voir vraiment ce qui se passe "Dans les coulisses" ce qui est très pratique lors de la recherche d'éventuels bugs.

## B. Activité type 2

CP5 – CREER UNE BASE DONNEES

Nous avons tout d'abord réfléchi au données dont nous aurions besoin pour réaliser l'application.   
Nous avons donc fait un brainstorming pour assembler toutes les idées de l'équipe, en prenant en compte les fonctionnalités attendus.  
Fort de ce recueil des données nous avons construit le MCD en groupe puis le MLD et enfin le dictionnaire des données où l'on a pu préciser le type exact de chaque champ de chaque table ainsi que ses spécificités.  
La suite a consistée à la création des tables à l'aide de l'ORM Doctrine puisque il a été décidé unanimement d'utiliser le framework Symfony pour réaliser notre back-end.

CP6 – DEVELOPPER LES COMPOSANTS D'ACCES AUX DONNEES

À remplir lorsque je serai sur la partie Symfony.

CP7 – DEVELOPPER LA PARTIE BACK-END D'UNE APPLICATION WEB ET WEB MOBILE

À remplir lorsque je serai sur la partie Symfony.

# RÉsume du projet

L'application stopOgaspi a pour but d'aider les ménages à consommer de façon plus pragmatique et plus écologique, en cela elle s'inscrit profondément dans la philosophie du développement durable qui prends de plus en plus d'importance depuis quelques années.

Nous avons remarqué dans les propres comportements des personnes de l'équipe ainsi que dans celui de leurs relations, une perte quotidienne au niveau des denrées alimentaires.

En effet, lorsque nous achetons de la nourriture nous vérifions la date de péremption de chaque aliment, mais par la suite une fois les courses rangées, il nous faut fournir régulièrement un effort de mémoire et d'attention pour ne pas dépasser cette date.

Les préoccupations et les tâches récurentes de la vie quotidienne ont tôt fait de capter cette attention nécessaire et nous nous retrouvons chaque semaine avec plus ou moins de denrées alimentaires à jeter du fait du non-respect de leur date de péremption.

Il en va de même en ce qui concerne les plats faits maison.  
Qui ne s'est pas déjà retrouvé avec un plat qu'il avait fait lui-même, stocké dans un tupperware au frigo, qui date de plusieurs jours et qui n'est manifestement plus consommable.   
Nous ne nous rappelons parfois même plus le jour où l'on avait préparé ce plat.

Quelle perte et quel manque de pragmatisme quant à la gestion de notre nourriture...

C'est ce constat qui nous a donné l'idée de développer l'application stopOgaspi.  
Celle-ci doit nous permettre de pouvoir rapidement et facilement tenir la comptabilité de la nourriture que nous achetons et que nous préparons.

De plus, elle doit également nous permettre de nous libérer de la charge mentale qui accompagne le fait de garder en mémoire le moment où il faudra consommer tel ou tel plat.

Pour cela, il faudra qu'un système d'alerte mis en place au moment de l'enregistrement de la nourriture nous prévienne, un ou plusieurs jours à l'avance selon un paramétrage personnalisé, que l'aliment va bientôt ne plus pouvoir être consommé.

Ce faisant, nous pourrons décider soit de consommer l'aliment soit même de l'offrir à une autre personne, une chose est sûre c'est que nous ne jetterons plus cet aliment ou au moins nous ne le jetterons plus à cause de l'oubli de sa date de péremption.

Nous apporterons donc notre "part du colibri" selon la légende amérindienne racontée par Pierre Rahbi, à la diminution du gaspillage alimentaire mondial.

# Cahier des charges

## A. Conceptualisation de l'application

MINIMUM VIABLE PRODUCT

Le minimum viable product, comme le laisse entendre sa traduction littérale en français, est la version de l'application avec le minimum de fonctionnalités possibles pour quelle soit utilisable par une personne lambda.

Le but est de raccourcir au maximum un cycle de la boucle Construit-Mesure-Apprend afin de se confronter le plus tôt possible au retour du client pour en tirer des leçons empiriques qui nous permettront d'améliorer l'application.

Ne disposant que de 4 semaines pour développer l'application nous avons opté pour le **MVP**

Suivant :

* Pouvoir créer un compte utilisateur
* Pouvoir se connecter
* Pouvoir se déconnecter
* Pouvoir saisir des produits à la main
* Pouvoir scanner le code-barres des produits afin de faciliter la saisie de produit
* Pouvoir modifier les informations d'un produit existant
* Pouvoir supprimer un produit
* Avoir accès à un Dashboard personnalisé qui permettra :
  + de visualiser les informations de son profil et de les mettre à jour
  + de paramétrer son alerte mail
  + de supprimer son compte

SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES

Les spécifications fonctionnelles de l'application sont les suivantes :

* Création d'un compte utilisateur
* Connexion à un compte utilisateur
* Ajout d'un produit selon 3 modes possibles :
  + En scannant le code-barres d'un produit via la caméra d'un smartphone ou la webcam d'un ordinateur
  + En entrant directement le code-barres dans un champ dédié
  + En saisissant à la main un produit dans le cas d'un plat fait maison
* Saisie de la date de péremption du produit enregistré
* Modification de la date de péremption du produit enregistré
* Modification de la quantité du produit enregistré
* Suppression du produit enregistré
* Consultation du nutri-score du produit enregistré
* Mise à jour des informations personnelles
* Paramétrage de la date à laquelle l'utilisateur voudra recevoir une alerte par mail qui lui indiquera qu'un produit en particulier est sur le point d'être périmé
* Suppression du compte utilisateur

ARBORESCENCE DE L'APPLICATION/WORKFLOW

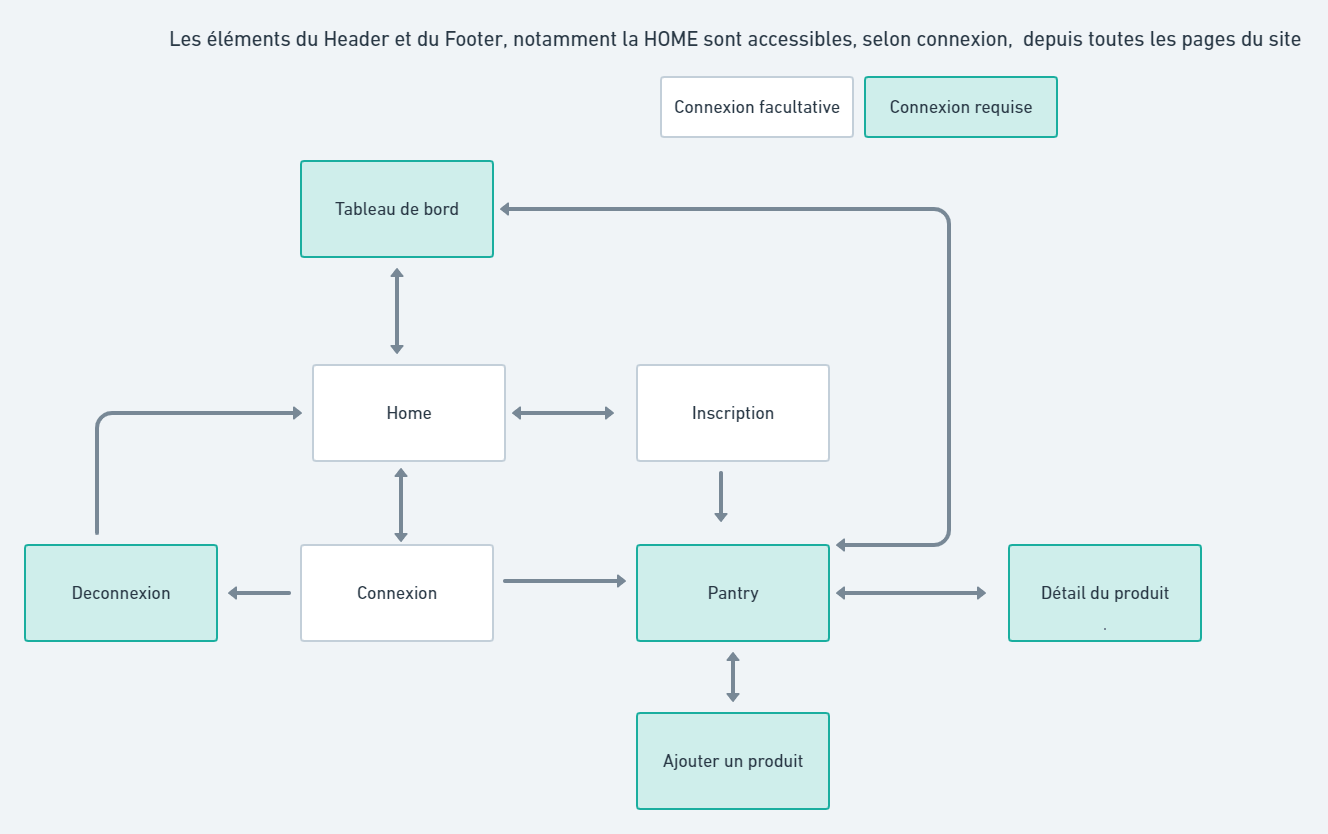
L'utilisation de l'application en tant que visiteur non-inscrit et/ou non-connecté permettra d'accéder à :

* La page d'accueil
* La page de connexion
* La page d'inscription

L'utilisation de l'application en tant que membre déjà inscrit permettra d'accéder à :

* La page de déconnexion
* La page du Pantry (garde-manger) et donc aux détails d'un produit
* Les pages d'ajout d'un produit
* La page du tableau de bord

Schéma du workflow :



## B. mise en place de l'application

WIREFRAMES

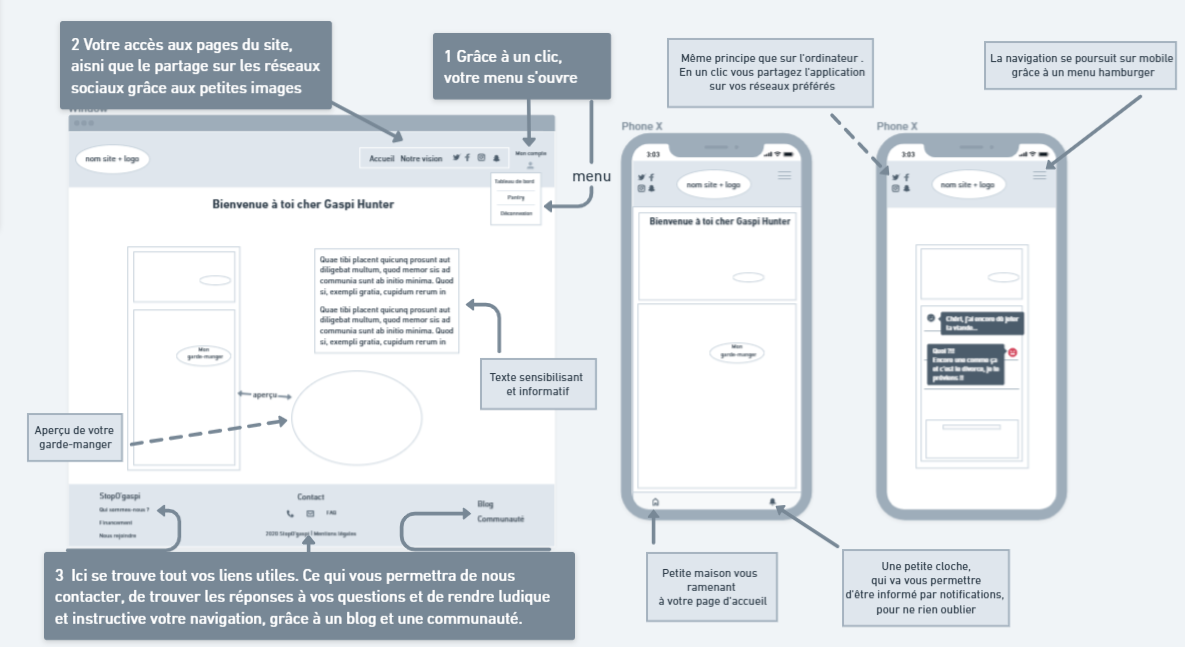
Les wireframes ou maquette fonctionnelle de l'application permettent de visualiser l'articulation entre les différentes pages de l'application.

Réalisés en équipe, ils ont permis de concrétiser et de synthétiser d'une manière visuelle les  
différents points de vue que chaque membre de l'équipe avait sur ce que devait être l'application.

Il était par ailleurs entendu que ces wireframes n'étaient un premier jet de l'idée que se faisait le groupe de ce à quoi devrait ressembler l'application, nous savions que nous aurions sûrement à modifier certaines frames au cours du développement et éventuellement en enlever ou en rajouter, ce qui s'est d'ailleurs avéré exact.

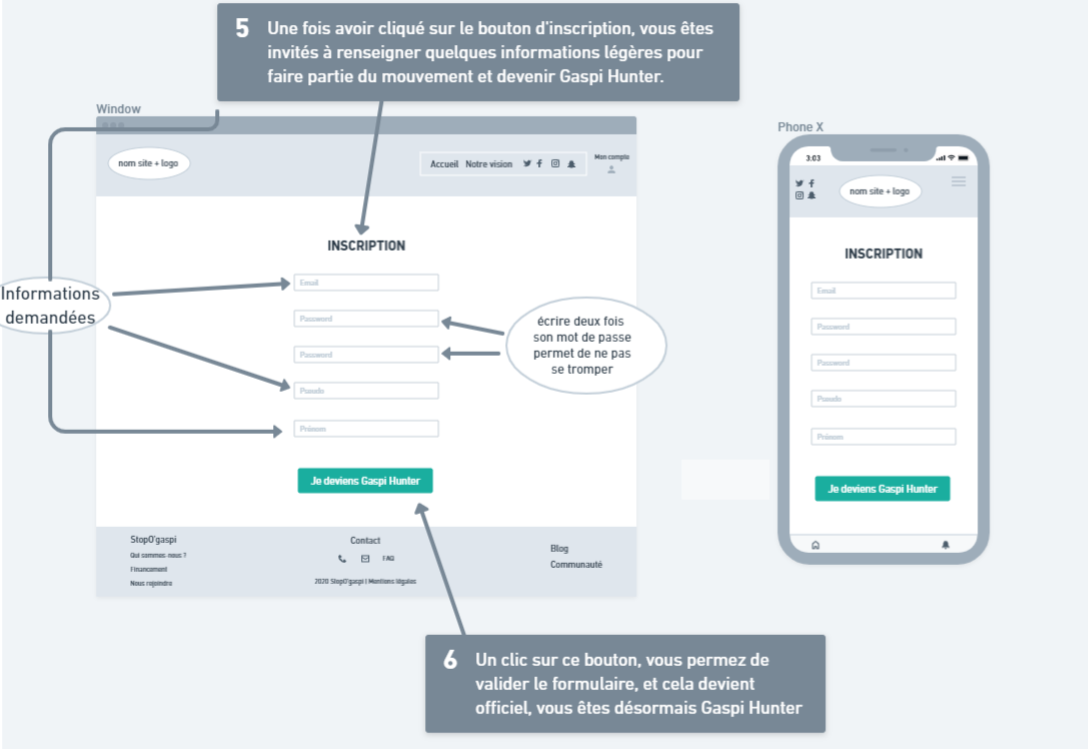
Ce n'est pas surprenant car un wireframes est une représentation basse-fidélité de l'application finale à la différence de la maquette ou même du prototype (maquette dynamique), qui eux sont des représentations hautes fidélité de l'application finale.

Voici les différents wireframes réalisés :

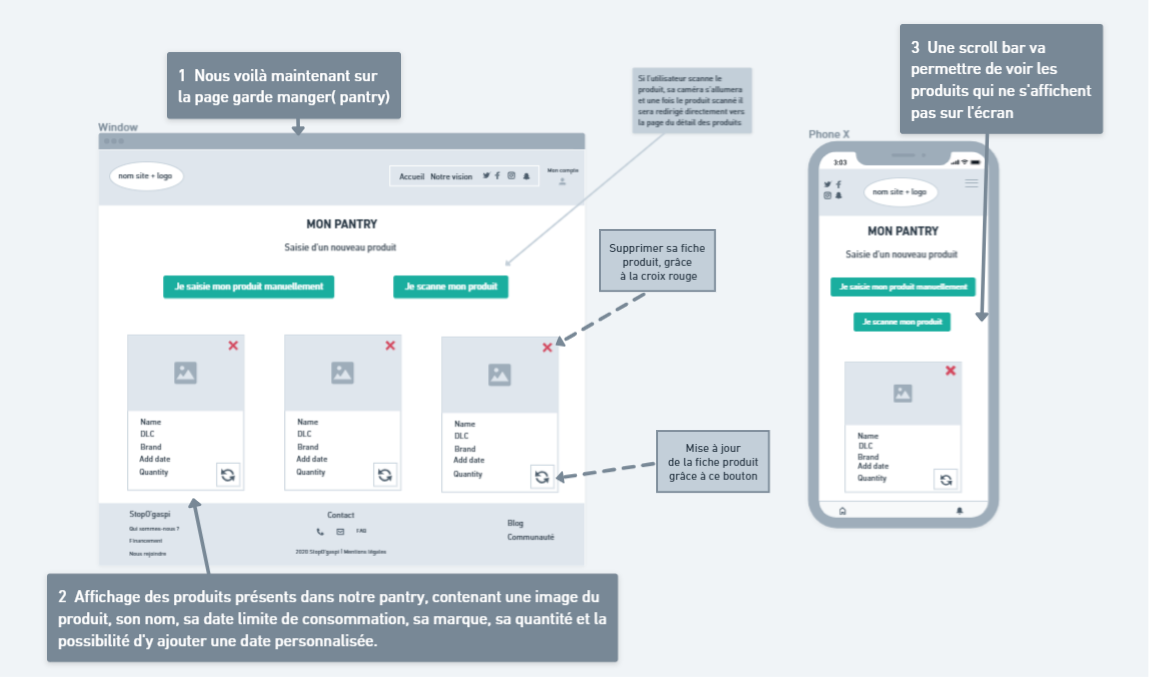


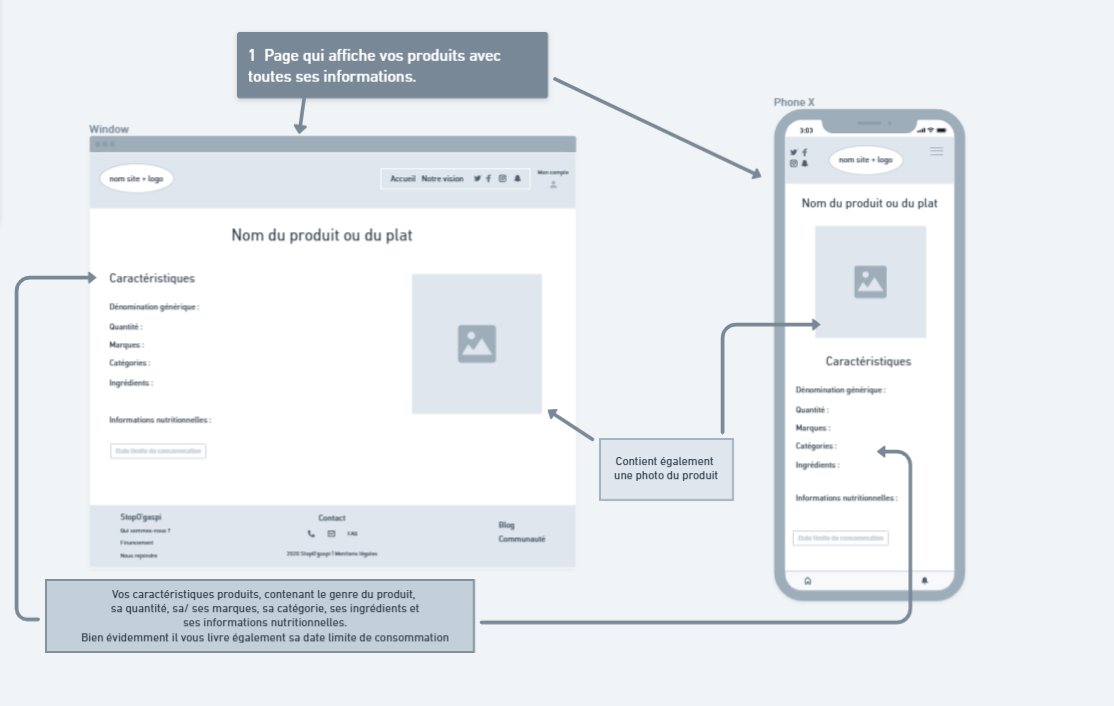
**Page d'accueil**

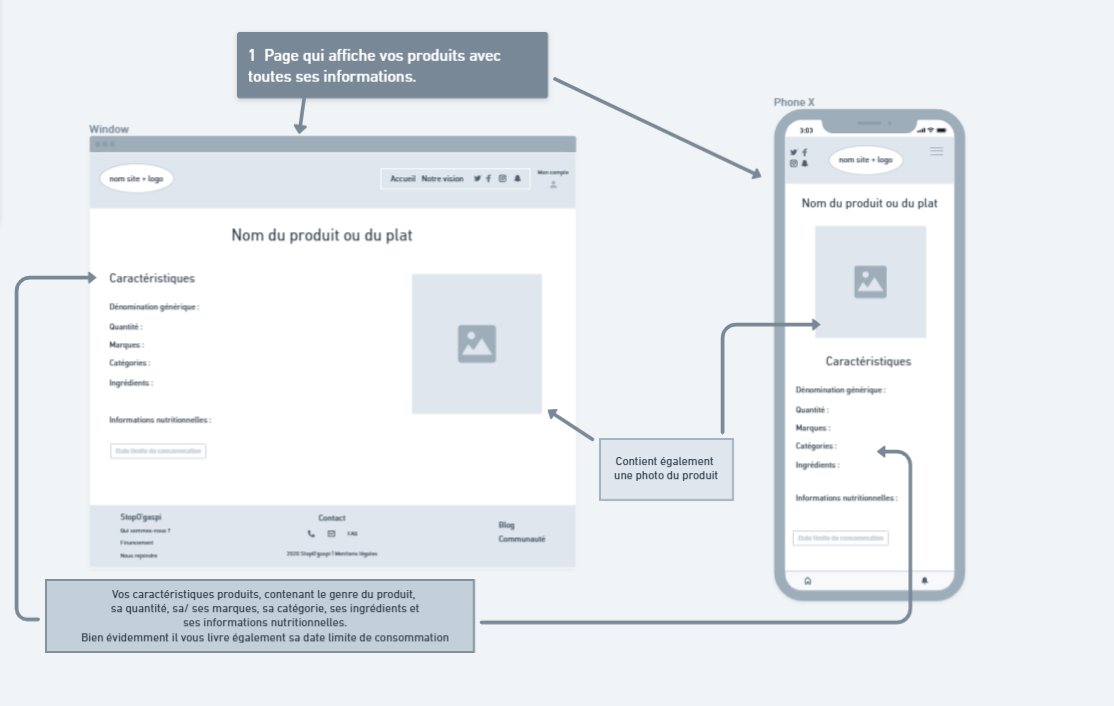
**Page de connexion**



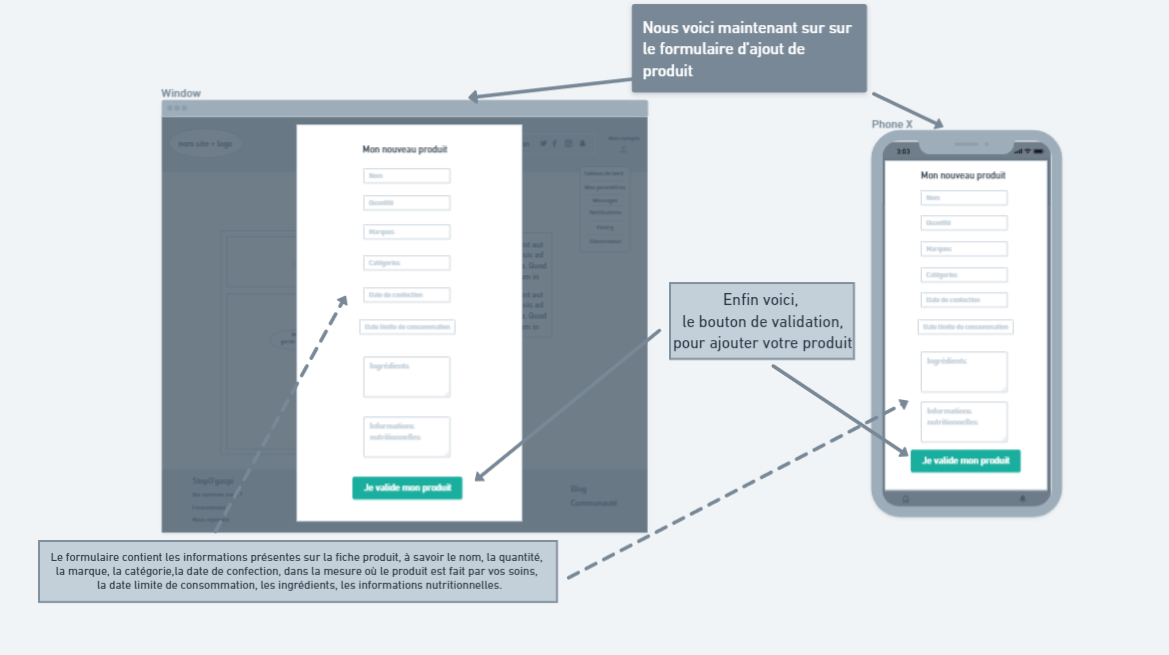
**Page d'inscription**



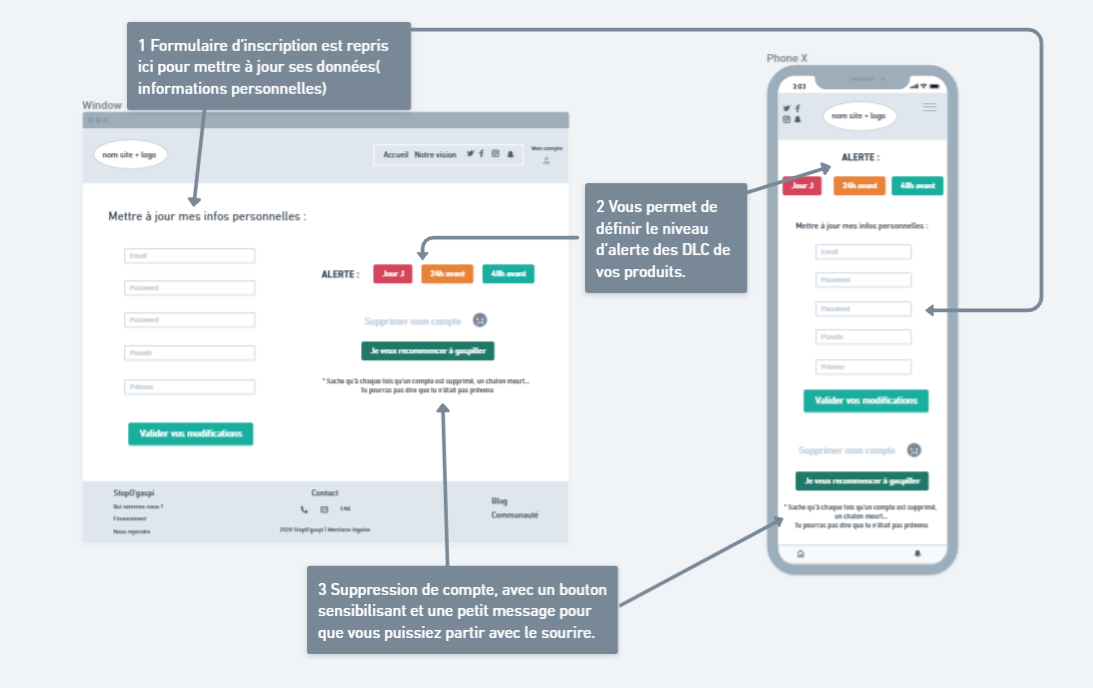
**Page Pantry (garde-manger)**



**Page fiche produit**



**Page d'ajout d'un produit**

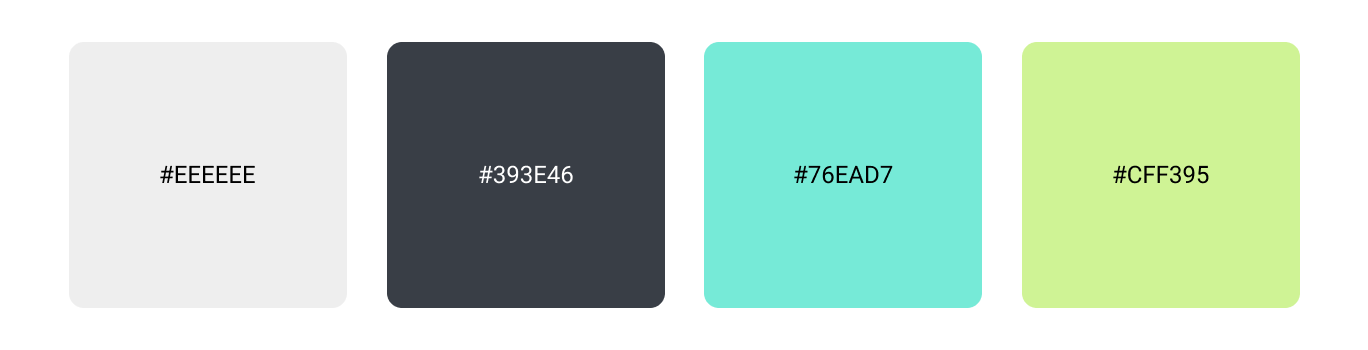


**Page tableau de bord**

CHARTE GRAPHIQUE

La charte graphique permet de maintenir une cohérence visuelle du site.  
Elle permet aussi de développer plus rapidement car à chaque fois que l'on code le style d'un nouveau composant on utilise les variables SCSS qui contiennent les couleurs de la charte.

Après une nouvelle séance en équipe où l'on a comparé nos idées et fait des essais en colorisant certains des wireframes réalisés, nous sommes tombés d'accord sur cette charte graphique :



## C. Utilisateurs et user stories

PUBLIC VISÉ

La cible de notre application est relativement large car sa vocation est justement d'impacter le plus grand nombre et l'alimentation concerne tout un chacun, cependant nous pensons que les enfants et les adolescents seront surement le public le moins concerné car la plupart du temps ce n'est pas ce public qui s'occupe de la gestion de l'alimentation et de la préparation des repas dans un foyer.

Nous avons tout de même créé une application dont l'interface utilisateur peut séduire les enfants, grâce au design Kawaï et à la touche humoristique notamment.

On peut tout à fait imaginer un enfant préparant un gâteau avec ses parents et utilisant l'application afin de saisir sa date de fabrication ou bien rangeant les courses avec les parents et s'occupant d'entrer chaque aliment dans l'application avec le scanner de code-barres.

Malgré tout, nous avons répertorié le type de public suivant comme étant le principal :

* La ménagère (homme ou femme).
* Le foyer familial.
* Les citoyens faisant partie d'un mouvement écologiste, les végétariens, les végans.

User stories

Les user stories ou scénarios de utilisateurs permettent de lister les fonctionnalités d'une application du point de vue de l'utilisateur final, elles expliquent comment une fonctionnalité va lui apporter de la valeur.

Nous avons utilisé l'application Trello qui permet grâce au système de tableau Kanban de gérer de façon intuitive les différentes user stories, nous reparlerons plus loin du type de méthode de gestion de projet que nous avons adopté qui justifie l'utilisation de ces tableaux.

Pour l'instant nous avons cette liste de user stories :



# SpÉcifications techniques

## A. versionning

Pour la totalité du projet nous avons décidé d'utiliser le logiciel de gestion de version Git ainsi que le site GitHub qui permet de centraliser son code et le rendre accessible à l'ensemble de l'équipe.

Afin que le travail en équipe puisse se faire de manière cohérente et productive, nous avons décidé de mettre en place un workflow Git auquel se tenir tout le long du développement du projet.

Il existe de nombreux workflows Git déjà disponibles certains relativement complexes, cependant nous avons décidé de rester le plus simple possible ceci afin de ne pas ajouter une couche de complexité supplémentaire à notre projet ce qui aurait eu un impact certains sur la tenue des délais qui nous étaient imposés.

Nous nous sommes néanmoins inspiré des bonnes pratiques existantes sur la gestion de version Git pour mettre en place notre propre workflow qui est le suivant :

* Ne jamais coder directement sur la branche Master
* Pour le développement de chaque fonctionnalité, une branche sera créée qui portera le nom du développeur suivi du nom de la fonctionnalité
* Créer un commit pour chaque étape du développement de la fonctionnalité
* Dés qu'une fonctionnalité est terminée on "push" notre branche sur GitHub
* On créer une Pull Request afin que le Git Master de notre équipe puisse réviser le code
* Le Git Master fait alors un merge de la branche de fonctionnalité sur la branche Master
* Il fait les corrections appropriés au niveau du code sur l'interface du site GitHub si jamais il y a des conflits

## B. Technologies du back

Le framework **Symfony** dans sa version 4 a été utilisé pour le back-end accompagné de nombreux bundles tel que :

* **Doctrine** : ORM (object-relational mapping) est une interface qui se place entre la base de données et l'application et qui permet de manipuler une base de données à partir d'objets PHP.

Il a l'avantage de fournir un ensemble de méthode qui permettent de faire des requêtes à la base de données sans avoir à utiliser le langage SQL.

* **Twig** qui permet...
* **NelmioCorsBundle** qui permet...
* **EasyAdmin** qui permet...
* **Swift Mailer** qui permet
* Etc...

## c. technologies du front

Pour le front les deux librairies principale qui ont été utilisée est **React** ainsi que **Redux**.

Accompagnées d'autres librairies plus secondaire tel que :

* **Quagga** qui permet d'implémenter un scanner de code-barres
* **Axios** qui permet...
* **Classnames** qui permet...
* **React Kawaï** qui permet d'utiliser des composants d'illustrations au format svg
* **Etc**...

## d. securite

Parler des JWT et de la gestion de la sécurité avec Symfony, comment Symfony gère la protection contre les attaques CSRF, les injections SQL, etc...

## E. autres services

Parler des hébergeurs du back et du front

# Organisation de l'équipe

## A. PrÉsentation de l'équipe, repartition et details des roles

* Laurie Reinette la **Product Owner**, est la responsable du produit, de l'application, elle représente le client et a une vision d'ensemble du projet.

C'est la décisionnaire finale en ce qui concerne les choix à faire pour la réalisation de l'application car elle a la connaissance des besoins métiers.

* Alexis Bertrand le **Scrum Master**, le responsable et le facilitateur du projet, il s'assure que le framework Scrum est bien respecté.

C'est une sorte de coach qui permet aux différents membres de l'équipe d'appliquer la méthode Scrum.

Il est en charge de l'animation du Daily Scrum et gère l'outil de suivi Trello pour notre équipe.

* Gregory Broyer le **Git Master**,c'est lui qui gère le versionning du projet, il s'occupe notamment de vérifier les Pull Requests et de faire les merge sur la branche Master.
* Aurélien Romain le **Lead dev back**, c'est lui qui pilote le développement du back-end, il est le responsable du bon fonctionnement de cette partie.
* Sebastien Lludrigas le **Lead dev front**, c'est lui qui pilote le développement du back-end, il est le responsable du bon fonctionnement de cette partie.

## b. organisation du travail

Rappel 🡪 Intégrer une capture du Trello cohérente avec le sprint 1, à faire après avoir fini mes réalisations personnelles

Pour l'organisation du travail nous avons décidé d'adopter le type **semi -itératif** qui est la base utilisée dans les **méthodes agiles**.

Ce type de méthode permet de réaliser des cycles cours de développement, des "itérations", qui permettent de tester régulièrement les fonctionnalités afin d'éviter les dérives du projet.

Parmi les méthodes agiles notre choix s'est portée sur le framework **Scrum**.

Ce cadre de travail permet d'organiser le développement d'un projet sous forme de **Sprint** qui sont des cycles de développement d'une durée déterminé et qui ne change pas au cours du sprint.   
Cela permet de donner une base à l'équipe pour pouvoir cibler plus précisément au fil des sprints ce qu'il est réellement possible de faire en un temps donné.

Nous avions 4 semaines pour réaliser notre projet nous avons donc divisé ce temps en 4 sprints d'une semaine chacun.

Au début du projet nous avons mis en place le **Product Backlog** qui permet de regrouper toutes les tâches à réaliser au cours du projet.

Au début de chaque cycle une réunion appelée **Sprint planning** permet de créer un document – **le Sprint Backlog** - qui regroupera la totalité des tâches à réaliser pendant le sprint.

Ensuite, tous les matins se tiendra une réunion d'une quinzaine de minutes animée par le Scrum Master – le **Daily Scrum** – où chaque membre de l'équipefera un résumé de ce qu'il a fait la veille, une prévision de ce qu'il fera aujourd'hui et les éventuels points durs qu'il rencontre.

À la fin de chaque sprint se déroule une réunion - la **Sprint Review** – qui permet de résumer le déroulement du sprint, en parlant des tâches du Backlog qui ont été réalisées et celles qui ne l'ont pas été, des points durs rencontrés et de l'état actuel du Backlog à la fin du sprint.

Pour finir le cycle une **Sprint Retrospective** est organisée qui permet d'avoir une vision haute sur le sprint précédent en analysant ce qui s'est bien passé et mal passé afin de mettre en place un plan d'amélioration pour les sprints suivants.

## c. outils utilisÉs

Les outils utilisés par notre équipe tout au long du développement du projet sont les suivants :

* **Visual Studio Code** :

Éditeur de code open source personnalisable grâce à une grande quantité de plugins que l'on peut ajouter selon ses besoins.   
Il permet en outre de faire du pairprogramming ce qui s'est avéré très pratique durant notre projet plus particulièrement lorsque un débogage nécessitait l'aide d'un autre membre de l'équipe en direct.

* **Google Chrome, Mozilla Firefox** :

Navigateurs web permettant d'afficher la compilation de notre code.

Ces deux navigateurs offrent en outre des outils de développement très poussés qui facilitent notamment le débogage du code.

* **Git** :

Logiciel de gestion de version déjà mentionné plus haut qui nous a permis de faire le versionning de notre code**.**

* **GitHub** :

Site web que nous avons utilisé comme serveur distant pour centraliser et sauvegarder le code source de l'équipe, son interface nous a aussi permis de gérer plus facilement les Pull Requests régulières ainsi que les merge sur la branche master.

* **Discord** :

Plateforme de messagerie instantanée qui nous a permis de faire nos réunions quotidiennes de Daily Scrum et de faire nos partage d'écrans.

* **Slack** :

Plateforme de travail collaboratif dans lequel nous avions différents espaces de travail attribués par notre centre de formation.  
Nous a permis de communiquer régulièrement avec nos professeurs ainsi qu'avec les autres étudiants de notre promotion.

## d. programme des sprints

**SPRINT 0** :

* Création du cahier des charges
* Répartition des rôles individuels inhérents à la méthodologie Scrum
* Création des documents relatifs à la base de données : MCD, MLD, dictionnaire de données.
* Création des wireframes
* Création du trello
* Carnets de bord : permet de conserver un journal de nos réalisations personnelles, des bugs rencontrés et des solutions trouvés, liens vers les ressources utilisées.

**SPRINT 1 & 2** :

* Travail sur le code proprement dit
* Redéfinition des enjeux au fur et à mesure que le travail avance afin de réussir à livrer le MVP prévu à la fin des 4 sprints

**SPRINT 3** :

* Pas d'ajout de nouvelles fonctionnalités
* Finir les fonctionnalités en cours
* Tests des fonctionnalités (recettage)
* Mettre en production
* Préparation pour la démonstration finale de fin de projet

# production

## A. DÉroulÉ des sprints

**SPRINT 0**

J'ai commencé par rechercher les différentes fonctionnalités possibles de notre application :

* Proposer à l'utilisateur des recettes contenant les produits qui arrive à leur dernier de date de péremption.
* Mettre en place une barre de progression qui changerait de couleur au fur et à mesure que la différence entre la date de péremption du produit et la date courante diminuerait :
  + Vert -> plus de 1 jours
  + Orange -> 1 jours
  + Rouge -> 0 jours, donc produit à consommer le jour même
* Gamifier l'application afin de la rendre plus ludique : quid des fonctionnalités permettant cette gamification ?

J'ai ensuite recherché les différentes applications existantes qui répondait au même besoin auquel devait répondre stopOgaspi, afin de pouvoir nous inspirer de leurs fonctionnalités ainsi que de leur interface utilisateur.

Mon idée était également d'aller voir les reviews de ces applications sur le Google Play Store afin de repérer les doléances des utilisateurs.  
Cela me permettrait d'avoir des idées pour intégrer dans stopOgaspi des fonctionnalités qui manque à ces autres applications et également d'éviter les défauts relevés par ces utilisateurs.

Voici une liste non-exhaustive des applications que j'ai trouvées :

* À Consommer - Suivi Aliments

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.peytu.bestbefore&hl=fr>

* Expiration de produits

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bfp.apps_expiring_things&hl=fr>

* Food Checklist - Groceries Expiration and Shopping

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chestersw.foodlist&hl=fr>

* My Kitchen: Expiry Dates, Shopping List, Pantry

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.steljoy.smartfridge>

* Reeking: date de péremption des produits

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zerobased.reeking>

J'ai également commencé à rechercher une API qui permettrait de récolter des informations sur un produit à partir de son code-barres.

J'ai retenu le site Open Food Facts – France <https://fr.openfoodfacts.org/> qui propose une reconnaissance de produits sur son site mais également une API dont on pourrait se servir dans notre application.

Le fonctionnement de l'API est relativement simple, il suffit d'ajouter le code-barre du produit dans l'URL de l'API pour récupérer toutes les informations au sujet de ce produit.

J'ai ensuite commencé ma recherche d'une librairie qui permettrait d'implémenter un scanner de code-barre dans notre application.

En effet, lors d'une de nos réunions de groupe du sprint 0 l'idée du scanner de code-barre a émergée car sur beaucoup des applications dont j'ai mis le lien plus haut cette fonctionnalité était présente et était plébiscité par les commentaires sur le Google Play Store.

Il a été décidé que je me chargerai de l'implémentation de cette fonctionnalité qui pourrait ajouter une valeur ajoutée non négligeable à notre projet.

À ce moment là je n'étais pas du tout sûr d'avoir les compétences pour implémenter cette fonctionnalité.

J'ai donc en première recherche trouvé les librairies et ressources suivantes :

* Librairie react-barcode-reader :

<https://www.npmjs.com/package/react-barcode-reader>

* Librairie expo-barcode-scanner :

<https://docs.expo.io/versions/latest/sdk/bar-code-scanner/>

que j'ai pu tester sur CodeSandbox :

<https://codesandbox.io/s/l2kq076x3m?file=/src/index.js>

* Librairie QuaggaJS :

[https://serratus.github.io/quaggaJS/](https://serratus.github.io/quaggaJS/%20)

* Librairie React Webcam :

<https://github.com/mozmorris/react-webcam>

J'ai également effectué des recherches Google en anglais avec cette question :

How to integrate a barcode reader on a React app ?

Plusieurs résultats ont retenu mon attention :

* <https://medium.com/@yushulx/how-to-build-web-barcode-scanner-using-react-and-webcam-d36ba26bddfd>
* <https://www.dynamsoft.com/codepool/web-barcode-scanner-react-webcam.html>
* <https://www.npmjs.com/package/react-barcode-reader>
* <https://stackoverflow.com/questions/53857109/barcode-scanner-for-a-react-application>

À ce moment là je n'étais pas encore décidé sur une librairie en particulier, il fallait encore que je teste ces différentes librairies dans le code React de base que nous n'avions pas encore créé, rendez-vous donc au sprint 1 pour commencer à faire ces tests.

Une réunion avec Gregory nous a permis de déterminer les étapes de codage du front.  
Il a été décidé que Gregory s'occuperait plus du développement du design de l'application via le SCSS et la librairie Kawaï, quant à moi je consacrerai la majeure partie de mon temps à l'algorithmie et à la mise en place de l'architecture générale de React et de Redux.

Nous avons également tout au long de ce sprint 0 réalisé avec toutes l'équipe :

* Le cahier des charges
* Les documents relatifs à la base de données : MCD, MLD, dictionnaire de données.
* Les wireframes
* Le tableau Kanban en utilisant Trello

À la fin de ce premier sprint nous avons fait notre première Sprint Retrospective en présentant à toute la promotion le travail effectué.

**SPRINT 1**

Après la réalisation du Sprint Planning et du Sprint Backlog nous avons fait une autre réunion d'équipe afin d'échanger sur la mise en place du workflow Git et sur la structure du/des repositories sur GitHub.

Il a été décidé que nous aurions 2 repositories un pour le back et un autre pour le front.

On s'est ensuite divisé en deux groupes, un pour le front et un pour le back.

J'ai expliqué à Alexis le Scrum Master et à Gregory le code de l'environnement Redux car même si cette partie était à ma charge il fallait qu'ils comprennent un minimum le fonctionnement afin qu'ils arrivent à s'orienter dans le code de l'application.

**Mise en place de la base du code React et de l'environnement Redux** :

J'ai décidé d'utiliser la librairie React avec la librairie React Redux afin de pouvoir centraliser la gestion de l'état de l'application dans un store.

En effet, lorsqu'une application commence à devenir relativement importante la gestion de l'état peut commencer à devenir complexe, on est alors obligé d'utiliser le processus qui est appelé le **prop-drilling**.  
Cela consiste à passer les props de composant à composant afin d'atteindre le composant principal où est géré le state de l'application.  
Les composants à travers desquels est passé la props servent en quelque sorte de "passe-plat" car ils n'ont pas besoin d'utiliser la props pour leur fonctionnement propre.

Utiliser ce type de processus peut fortement diminuer la scalabilité d'une application car il rend l'ajout de nouvelles fonctionnalités et de nouveaux composants de plus en plus difficile à gérer.

Pour résoudre ce type de problématique il existe ce qu'on appelle le concept de state management ou gestionnaire d'état.

L'idée derrière ce concept est de gérer le state de notre application qui doit être notre source unique de vérité, en dehors des composants de l'application.  
Chaque composant pourra accéder à ce gestionnaire d'état indépendamment et donc récupérer à tout moment directement l'état de l'application afin de se mettre à jour en cohérence avec celui-ci.

Étant donné que notre application ne pouvait pas devenir, en l'espace de 4 semaines de développement, suffisamment importante pour que le type de difficulté rencontrées avec le prop-drilling devienne handicapant, j'ai néanmoins choisi d'utiliser quand même un gestionnaire d'état car je trouvais presque plus simple d'implémenter ce concept que de gérer ne serait-ce que quelques composants avec le prop-drilling.

Il était également possible que nous désirions continuer à faire grandir l'application après notre formation et à ce moment là les problématiques évoquées plus haut apparaitrait et il faudrait alors refactoriser considérablement le code existant pour pouvoir intégrer le gestionnaire d'état ce qui serait une perte de temps considérable.

La librairie React intègre son propre gestionnaire d'état qui est React Context mais ayant vu plus profondément React Redux lors de notre formation j'ai décidé d'opter pour celui-ci.

Par ailleurs, d'après un des membres de la Team React, Sebastian Markbåge, React Context est plus adapté pour gérer les changements d'état à basse fréquence tel qu'un changement de thème ou une authentification, mais n'est pas prêt à remplacer Redux pour la gestion de tous les autres changements d'états.  
source : <https://github.com/facebook/react/issues/14110>

La façon la plus classique de commencer à créer une application React est d'utiliser Create React App qui configure automatiquement l'environnement de développement.

J'ai cependant décidé d'utiliser le boiler plate de démarrage que nous avons créé durant notre formation.

J'ai ajouté les librairies que l'on avait déjà décidé d'utiliser, y compris React Redux, librairie permettant de faciliter les liens entre Redux et React.

Dans le dossier src qui est à la racine de notre projet j'ai ensuite ajouté les dossiers suivants nécessaires à l'utilisation de Redux :

* Le dossier **actions** :

C'est le dossier qui contiendra toutes les actions qui vont modifier le state global

* Le dossier **containers** :

C'est le dossier qui contiendra les assistants des composants de présentation, c'est eux qui permettront de connecter nos composants au store de Redux

* Le dossier **middlewares :**

C'est le dossier qui contiendra les middlewares chargés de gérer les actions asynchrones

* Le dossier **reducers** :

C'est le dossier qui contiendra le state ou état de notre application à un moment donné

* Le dossier **store :**

C'est le dossier dans lequel on créer le store global de notre application

**Première étapes de l'implémentation du scanner** :

En ce qui concerne l'implémentation du scanner de code-barres, après de multiples essais j'ai opté pour la librairie **QuaggaJS**, c'est cette librairie qui semble s'intégrer le mieux à notre application.

Il a tout de même fallu que je fasse pas mal de modification des codes proposés afin de garder une cohérence avec le reste du code de notre application.

En effet tous les codes que j'ai trouvés utilisaient les composants basés sur les classes alors que l'on avait décidé d'utiliser uniquement des composants basés sur les fonctions car on gérait le state avec redux et si jamais nous devions implémenter un state local dans un composant nous utiliserions le hook d'état useState().

Un autre problème était que ce code fonctionnait très bien avec la caméra de mon téléphone mais avec celle de mon pc la capture du code-barres ne se produisait qu'une fois sur dix environ.  
J'ai découvert ensuite que ce problème venait de la différence de résolution entre la web cam de mon pc et celle de mon téléphone, en remplaçant ma web cam actuelle par une plus performante ce problème s'est un peu estompé.

J'ai pu donc commencé à ce stade là à récupérer le code-barre scanné, à le stocker dans le state et à envoyer les premières requêtes vers l'API de Open Food Facts.

Pour envoyer ces requêtes, j'ai utilisé le concept de middlewares qui permet d'utiliser des fonctions asynchrone AJAX avec Redux.

J'ai aussi commencé à trier les faux positifs du scanner en ne conservant que les scans de code-barres contenant 13 et 8 caractères ce qui correspond au code-barres des produits alimentaires répertoriés dans l'API.

J'ai également mis en place les messages à l'utilisateur lorsque le scan avait échoué, le produit n'existait pas dans la BDD et aussi les messages de réussite du scanner.

**Autres réalisations** :

J'ai également profité de la création du premier middleware pour envoyer les premières données en POST à notre back-end afin de faire les premiers tests de communication.

À cette occasion nous nous sommes penchés sur la problématique des **CORS** ou Cross-Origin resource Sharing.  
Le standard CORS permet via des entêtes http à des navigateurs de charger des ressources à partir d'un autre domaine que celui à partir duquel la première ressource a été chargée.

Il s'agit de réguler le partage de ressources entre deux domaines d'origines différentes afin de sécuriser ces échanges.   
Pour ce faire, des entêtes http spécifie les domaines à partir duquel les ressources ont le droit d'être chargées, ensuite lorsque le navigateur veut récupérer ces ressources il envoi d'abord une requête en utilisant la méthode OPTIONS, celle-ci fera la demande à la ressource visée et si la ressource n'autorise pas le partage pour ce domaine l'envoi de la deuxième requête sensée récupérer les données ne sera pas autorisée.

L'équipe du Back a donc mis en place les entêtes http nécessaires à la communication entre notre front-end et notre back-end.  
Nous parlerons plus en détail du code permettant de mettre en places ces entêtes dans la partie consacrée au back-end.

Nous avons également effectué un travail en groupes afin de déterminer les différents endpoints de notre back-end.

**SPRINT 2**

Une nouvelle réunion d'équipe nous as permis de formaliser les données au sujet des produits que le front devait envoyer au back.

**Fusion des données d'Open Food Facts et des données utilisateur**

Comme la première étape lors du scan est d'aller interroger l'API Open Food Facts et qu'une fois les informations du produit récupérées la deuxième étape est de récupérer d'autres informations issues de l'utilisateur, comme la date limite de consommation et la quantité par exemple, il fallait mettre en place un système qui permette de fusionner ces deux sources d'informations.

La solution que j'ai mise en place a été de récupérer les données d'Open Food Facts et celle de l'utilisateur dans le state et ensuite de fusionner toutes ces données dans un objet JSON que je passe à la requête AJAX envoyée en POST à notre back-end.

Il a également fallu modifier la date limite de consommation entrée par l'utilisateur afin de la transformer en format ISO pour quelle soit acceptée par Symfony.

J'ai également créé un formulaire d'ajout d'un produit à la main différent de celui utilisé pour l'ajout d'un produit scanné car les données sont d'entrée sont différentes et le back doit gérer ces deux types de produits de manière différente également.

Ces deux types de produits disposeront également de deux types d'actions différentes afin de bien les distinguer.

**Tri des produits dans le Pantry**

Il a été décider de trier les produits dans le Pantry en fonction de leur date limite de consommation et également de leur octroyer un code couleur toujours en fonction de cette date.  
Pour ce faire j'ai créé un dossier utils qui est consacré aux fonctions utilitaires qu'on peut importer dans n'importe quel composant.

Dans ce fichier j'ai créé une fonction qui convertit la date courante et la date limite de consommation en timestamp (nombre de millisecondes écoulées depuis le 1er janvier 1970) afin d'avoir un nombre à manipuler au lieu d'une date classique, et j'ai ensuite attribués des classes différentes en fonction de la différence entre la date courante et la date limite de consommation.

J'ai ensuite importé cette fonction pour l'utiliser dans le composant s'occupant de gérer les cartes correspondant à chaque produit.

**Gestion sécurisée de la connexion – JWT**

J'ai utilisé les **JWT** ou Json Web Token pour sécuriser la connexion d'un utilisateur.

Ce token sous forme d'objet JSON est composé de trois parties :

* Un entête
* Une charge utile
* Une signature numérique

Son utilisation est la suivante :

1. Envoi des informations de connexion fourni par l'utilisateur au back-end en POST.
2. Vérification de la validité des informations par le back, si elles sont correctes le back envoi au front un JWT qu'il aura généré.
3. Le front stocke ce JWT dans le local storage du navigateur
4. Maintenant, chaque requête que le front enverra au back devra être accompagnée de ce JWT, si il est valide la requête sera exécutée par le back, sinon un message d'erreur sera renvoyé et la requête n'aboutira pas.

Le back pourra paramétrer la durée de vie du JWT à volonté.

L'avantage par rapport au session storage c'est que les données stockées dans le local storage persisteront même après la fermeture du navigateur, ce qui permettra à l'utilisateur de revenir sur le site et d'être automatiquement connecté si la durée de vie du JWT paramétrée par le back n'a pas expirée.

Un Hook React, useEffect, permettra de lancer la vérification de l'existence du token et de sa validité à chaque fois que l'utilisateur chargera la page d'accueil du site.

J'ai également mis en place le système de déconnexion qui supprime le token enregistré dans le local storage et bascule l'interface utilisateur en mode déconnecté tout en redirigeant l'utilisateur vers la page de connexion.

**Autres réalisations** :

J'ai passé du temps avec Laurie pour déboguer un problème de format des données envoyées au back pour l'ajout d'un nouveau produit.  
Après pas mal d'essais de format de données différents il s'est avéré que le soucis venait d'une mauvaise configuration de Symfony pour la réception de ces données et non d'un problème de formatage de ces données au niveau du front.

J'ai aussi commencé à implémenter la suppression d'un produit lors de cette fin de sprint.

**SPRINT 3**

Mise en place de la fonctionnalité d'inscription en utilisant le hook useState afin de gérer les messages d'erreur en utilisant des states locaux à la place du reducer de Redux.

Ici, l'utilisation du state global n'est pas justifiée car il n' y a pas besoin de partager les données du state de ce composant avec les autres composants de l'application.

Mise en place de la fonctionnalité de suppression d'un produit, de la mise à jour de la date limite de consommation et de la quantité en utilisant un composant différent pour chacune de ces mise à jour afin de garder les fichiers de composant le plus léger possible.  
Une fenêtre modale apparait avec un overlay à chaque action de mise à jour.

Mise en ligne du front sur l'hébergeur IONOS.   
On a rencontré une difficulté à ce moment là du fait que le front était en https et l'API en http.   
Le front ne voulait pas récupérer de ressources sur un site non sécurisé, donc en attendant que l'équipe du back mette en place un certificat SSL sur leur hébergeur nous avons autoriser le contenu non sécurisé sur le navigateur pour pouvoir continuer à travailler.

Une autre difficulté, inhérente à la mise en production du site, que nous avons rencontré était que si nous rafraichissions une autre page de la home, on tombait sur une page 404 not found.   
La résolution de cette difficulté sera développée dans la partie troubleshooting de ce dossier.

J'ai également mis en place la fonctionnalité de modification du nombre de jour avant la date de péremption pour l'alerte email sur le tableau de bord de l'utilisateur.

La connexion automatique lors de l'inscription a également été implémentée afin d'améliorer l'expérience utilisateur.

À la demande du Product Owner, je me suis mis l'avant dernier jour du sprint à développer la fonctionnalité de mise à jour des informations utilisateur.  
Je me suis servi de la fonctionnalité de mise à jour des informations utilisateurs du site Amazon pour développer celle de notre site, notamment au niveau de la mise à jour du mot de passe où il est demandé d'entrer l'actuel mot de passe puis deux fois le nouveau mot de passe afin que la mise à jour soit acceptée.

À la fin de ce dernier Sprint, nous avons fait la présentation de notre projet sur la chaîne YouTube de l'école O'clock que l'on peut retrouver à cette adresse : [https://www.youtube.com/watch?v=n\_Jo3Pcf87c&t=548s&ab\_channel=O%27clock#t=9m00s](https://www.youtube.com/watch?v=n_Jo3Pcf87c&t=548s&ab_channel=O%27clock%23t=9m00s)