

Cahier des charges Readeo

Laura Lardeux - Jeremy Coley

A2Dev - IMIE de Rennes - 2018/2019

I - Contexte et definition du probleme.	4
I.I - Explication du cadre du projet.	4
I.II - Ressources du projet.	4
II - Objectifs.	5
II.I - Aspect obligatoire.	5
II.II - Aspect optionnel.	6
II.III - Dates du projet.	6
III - Périmètre.	7
III.I - Ce qui va être fait.	7
III.II - Ce qui ne sera pas fait.	7
III.III - Répartition des acteurs et de leur tâches.	7
IV - Prestations externes.	9
IV.I - Présentation des prestataires.	9
IV.II - Rôle des prestataires.	9
IV.III - Planning des prestataires.	9
V - Contenu de l'application.	10
V.I - Arborescence de l'application.	10
V.II - Plan de contenu.	10
V.III - Flux de navigation.	12
VI - Description fonctionnelle.	13
VI.I - Activité Index.	13
VI.II - Activité Main.	14
VI.II.I - Fragment Social.	15
VI.II.II - Fragment Profile.	16
VI.II.III - Fragment Library.	18
VI.II - Activité Account.	20
VII - Contraintes techniques.	21
VII.I - Technologies autorisées.	21
VII.II - Technologies refusées.	21
VII.III - Technologies obligatoires.	21
VIII - Conventions.	22
VIII.I - Code couleur.	22
VIII.II - Conventions de nommage.	22
VIII.III - Description de l'environnement de développement.	22
IX - Maquettage.	23
IX.I - Wireframe.	23
X - Délais.	26
X.I - Récapitulatif.	26

I - Contexte et definition du probleme.

I.I - Explication du cadre du projet.

Le projet Readeo a vu le jour sur le campus de Ker Lann de la ville de Bruz. Dans le cadre de notre deuxième année d'études à l'IMIE nous devions proposer des idées de projets réalisables, suite à quoi il nous fallait composer un groupe de deux ou plus d'étudiants et choisir parmi les projets proposés avec pour objectif de le mener à terme pour la fin d'année. Ce projet a pour but la mise en oeuvre des compétences requises à la préparation du titre de concepteur développeur d'applications. Il doit se dérouler selon une méthodologie de gestion de projet au choix, de manière à mobiliser nos capacités d'analyse, de décision, et d'organisation.

Laura et moi même avons pris la décision de suggérer un projet permettant aux amoureux de la littérature de gérer, par le biais d'une application mobile Android, des listes d'envies (livres à lire, en cours de lecture, lus), mais également de publier ou de disposer d'informations sur les divers livres qu'ils pourront parcourir (résumés, citations, critiques...). Cet outil permettra à ses utilisateurs de pouvoir organiser leur lecture par catégories et ainsi avoir un suivi simplifié de celle-ci.

I.II - Ressources du projet.

Laura Lardeux, étudiante à l'IMIE de Rennes pour sa seconde année aura le rôle de développeuse principale au sein de ce projet. Jeremy Coley, dans la même situation d'études, aura le rôle de chef de projet ainsi que de développeur au cotés de Laura. Pour la réalisation des logos de l'application, Mr Wandel Matthias aura le rôle de graphiste en tant que prestataire externe.

II - Objectifs.

L'objectif de ce projet vise dans un premier temps à réaliser une application Android destinée à toute personne ayant la lecture comme hobby afin de simplifier et d'organiser le suivi de leur passion.

Cette application devra leur permettre entre autre de composer leur profil de lecteur en ajoutant divers livres dans des catégories parmi "Livres en cours de lecture", "Livres lus", "Livres à lire"... Pour ce faire, il auront la possibilité de parcourir des listes de livres selon des critères de recherche souhaité (genre, auteur, titre). Les utilisateurs pourront récupérer diverses informations liées aux livres parcourus (auteurs, couvertures, résumés...) au travers de différentes listes de livres. Ils pourront également déposer des critiques personnelles sur les livres lus qu'ils pourront consulter plus tard, ainsi que des citations.

Dans un second temps, l'application devrait proposer un onglet "social" où il sera possible de parcourir la liste des utilisateurs - incluant une fonction de recherche - et de visiter leur profil pour découvrir les derniers livres lus, les livres en cours de lecture ainsi que les citations et critiques rédigées par ceux ci, si ces derniers décident de les partager. L'ensemble de l'application sera intégralement développée en anglais dans le cadre de ce projet.

II.I - Aspect obligatoire.

Pour mener à bien ce projet, l'application devra permettre en premier lieu l'inscription d'utilisateurs et disposer d'un système d'authentification sécurisé.

Elle devra permettre à ses utilisateurs de consulter des livres avec pour chacun les informations qui y sont relatives et leur permettra de les ajouter à ses diverses listes (lu, à lire, en cours).

Afin de proposer une gamme de livres consultables, Readeo devra faire appel à une API dans le but de récupérer les informations relatives à ces livre, et traiter ces données pour les afficher de façon synthétique lorsqu'un livre est sélectionné.

Les utilisateurs devront disposer d'un profil dans lequel il sera possible de consulter ses informations personnelles et ses listes de lectures. Pour chacun des livres, ils pourront rédiger une critique personnelle et en citer un passage, et consulter ces informations via leur profil.

Un serveur LAMP (Linux Apache MySQL PHP) devra être mis en place en premier lieu afin d'héberger la base de données distante, nécessaire au stockage des utilisateurs, de leurs profils, critiques et listes. Selon les besoins futurs, il est envisageable pour des raisons de performances, de migrer ces données vers un serveur de plus grande ampleur.

II.II - Aspect optionnel.

En fonction de l'avancement du projet, il est prévu d'intégrer quelques fonctionnalités supplémentaires à l'application. Tout d'abord, nous aimerions que les utilisateurs puissent se voir au travers de profils publics, sous la forme d'un menu supplémentaire permettant de lister tous les utilisateurs et de les rechercher par pseudo. Chaque profil dévoilera une présentation de l'utilisateur ainsi que ses derniers livres lus, les livres en cours de lecture ainsi que ses critiques sur les ouvrages lus.

Ces fonctionnalités permettraient de développer une communauté de bibliophiles en mesure de partager leurs goûts en matière de lecture, ainsi que leurs analyses et points de vue.

II.III - Dates du projet.

Le projet a débuté Lundi 22 Octobre 2018 et devra être achevé le xxxx xx xxxx.

III - Périmètre.

III.I - Ce qui va être fait.

En premier lieu, un serveur Apache avec OpenSSL sera installé sur un Raspberry Pi afin d'héberger la base de donnée tout en garantissant la sécurité des accès. Cependant, la base de données pourra connaître une migration vers une structure plus conséquente selon les besoins tant en terme d'espace que de performances au fil de l'évolution de l'application. Afin de pouvoir contacter la base de donnée distante avec l'application Android, un middleware sera mis en place sur le serveur. Nous développerons également les composants d'inscription des utilisateurs directement intégré dans l'application, ainsi que les fonctions d'authentification sécurisées. Dans le but d'obtenir des listes complètes de livres, des composants permettront d'interroger des API de livres parmi celles disponibles afin de récupérer toutes les informations nécessaires et de les retourner sous la forme de fiches consultable par les utilisateurs. L'application proposera des fonctions de recherche de livres (par genre, auteur...) afin de faciliter les parcours et ajouts. Les utilisateurs auront accès à un profil dans lequel ils pourront ajouter des livres à leurs listes et rédiger des critiques et citations sur les livres lus. Une partie configuration de compte devra être présente afin de donner la possibilité aux utilisateurs d'éditer leurs informations personnelles et de supprimer leur compte s'ils le souhaitent.

III.II - Ce qui ne sera pas fait.

Les démarches de mise en conformité avec le règlement général sur la protection des données ne sera pas pris en compte lors de ce projet car l'application n'est pour l'instant pas destinée à être mise sur le marché. Les fonctionnalités sociales - notées optionnelles - pourront ne pas être entièrement implémentés dans l'application.

III.III - Répartition des acteurs et de leur tâches.

Laura, développeuse principale de ce projet, se chargera de réaliser les mockups et wireframe, ainsi que de l'activité Splash, de l'activité Index avec ses fragments associés, de l'activité Account et du fragment Library et Book. Les fonctionnalités associées à ces activités et fragments seront également à sa charge.

Jeremy quant à lui sera en charge de la gestion du projet. Il listera et assignera les différentes tâches à réaliser et devra développer la structure du projet en créant les différentes entités et la structure de la base de données. Il devra également créer les composants d'accès à ces données (middleware, DAO...). En ce qui concerne les tâches de

développement de l'application, il s'occupera de la réalisation de l'activité Main et des fragments Social et Profile associés.

Selon les besoins, et en corrélation avec la méthodologie de gestion de projet adaptive choisie - donnant la priorité au développement des parties essentielles au bon fonctionnement de l'application -, il pourra y avoir quelques interventions de chacun d'entre nous sur diverses parties qu'elles nous soient assignées ou non.

IV - Prestations externes.

IV.I - Présentation des prestataires.

Lors de la réalisation de ce projet, nous aurons recours à un prestataire externe pour la réalisation de l'icône de l'application. Nous avons choisi Mr Wandel Mathias, étudiant à l'IMIE de Rennes pour sa richesse de compétences en design après avoir eu recours à ses services l'année dernière pour une mission similaire.

IV.II - Rôle des prestataires.

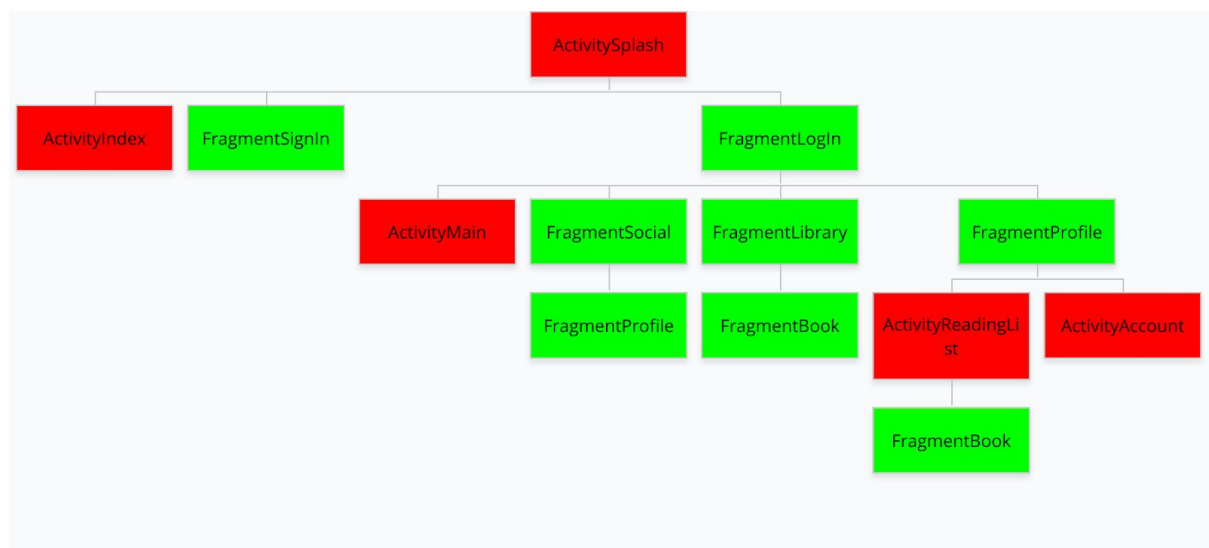
Mr Wandel aura la charge de réaliser le logo de l'application. Elle devra évoquer le champ lexical de la littérature afin d'être représentative de l'application. Les couleurs en dehors du violet souhaité (notation hexadécimale #560090) sont à son entière initiative (nous garderons néanmoins un droit de regard), cependant les dimensions (en pixel) doivent concorder avec celles des recommandations pour les applications android et doivent être déclinées pour les différentes résolutions (48x48 : mdpi ; 72x72 : hdpi ; 96x96 : xhdpi ; 144x144 : xxhdpi ; 192x192 : xxxhdpi) ainsi que pour l'icône sur le Play Store (512x512).

IV.III - Planning des prestataires.

Mr Wandel sera sollicité à la prestation, celui ci sera donc libre d'organiser son temps de travail. La seule contrainte étant que les logos soient réalisés avant la date de fin du projet.

V - Contenu de l'application.

V.I - Arborescence de l'application.



V.II - Plan de contenu.

- ActivitySplash :

L'activité contiendra seulement le logo de l'application sur fond gris anthracite avec un texte précisant que l'application est en chargement. On y retrouvera également un système de "progress bar" animé.

- ActivityIndex :

L'activité servira de container pour les deux fragments "SignIn" et "Login".

- FragmentSignIn :

Ce fragment disposera ici encore du logo de l'application, ainsi que des champs de formulaire (pseudo, adresse mail, mot de passe, confirmation, pays et ville) à renseigner pour permettre à l'utilisateur de s'enregistrer au moyen d'un clic sur le bouton associé.

- FragmentLogin :

Le fragment Login aura la même structure que le fragment SignIn (logo de l'application), cependant, il présentera deux champs de formulaires à remplir (adresse email et mot de

pas) ainsi qu'un lien "mot de passe oublié permettant de générer un nouveau mot de passe" et un bouton de connexion.

- ActivityMain :

L'activité sera présentée sous la forme d'onglets pouvant être parcourus de gauche à droite afin de naviguer entre les trois fragments (Social, Library, Profile). Le fragment affiché par défaut sera Library.

- FragmentSocial :

Ce fragment comportera un header qui embarquera une barre de recherche permettant de rechercher un pseudo d'utilisateur en particulier. Il disposera également d'une liste des utilisateurs de l'application (avatar et pseudo) qui pourront être consultés au moyen d'un clic.

- FragmentProfile (Publique) :

Le fragment Profile (publique car appartenant à un autre utilisateur que l'utilisateur courant) regroupera les diverses informations de l'utilisateur en question (image d'avatar, pseudo, description).

- FragmentLibrary :

On retrouvera sur ce fragment le même principe de header que sur le fragment Social, permettant de rechercher un livre en particulier avec un bouton "burger" permettant de filtrer par nom d'ouvrage, auteur ou genre. Une liste d'ouvrages comportant leur image de couverture, titre et auteur sera visible et pourra être défilée d'un geste de haut en bas ou de bas en haut.

- FragmentBook (Publique) :

Le fragment Book publique (car non consulté au moyen des listes de lecture) comportera les informations relatives au livre sélectionné (image de couverture, titre, auteur, année, résumé...). Au dessous de sa couverture, seront mis à disposition trois boutons permettant d'ajouter ou de retirer le livre des listes de lecture (à lire, en cours, lu) de l'utilisateur courant. On retrouvera plus bas un bouton précisant le nombre de citations éditées par les utilisateurs qui, au moyen d'un clic, les feront apparaître sous la forme d'une liste défilante avec pour chacune, une image de l'avatar et le pseudo de son rédacteur.

- FragmentProfile (Personnel) :

Ce fragment s'organisera de la même manière que son homonyme publique, avec cependant un bouton permettant d'accéder à l'activité Account et trois autres afin de pouvoir consulter les listes de lectures de l'utilisateur.

- ActivityReadingList :

L'activité ReadingList présentera une liste des ouvrages y étant associés sous le même format que le fragment Library à l'exception faite de la présence d'un bouton pour chaque ouvrage permettant de rédiger une critique personnelle (si celle ci est inexistante) ou de l'éditer (si celle si a déjà été rédigée). L'activité comprendra un header de recherche similaire à celui du fragment Library permettant de rechercher un ouvrage (titre, auteur, genre).

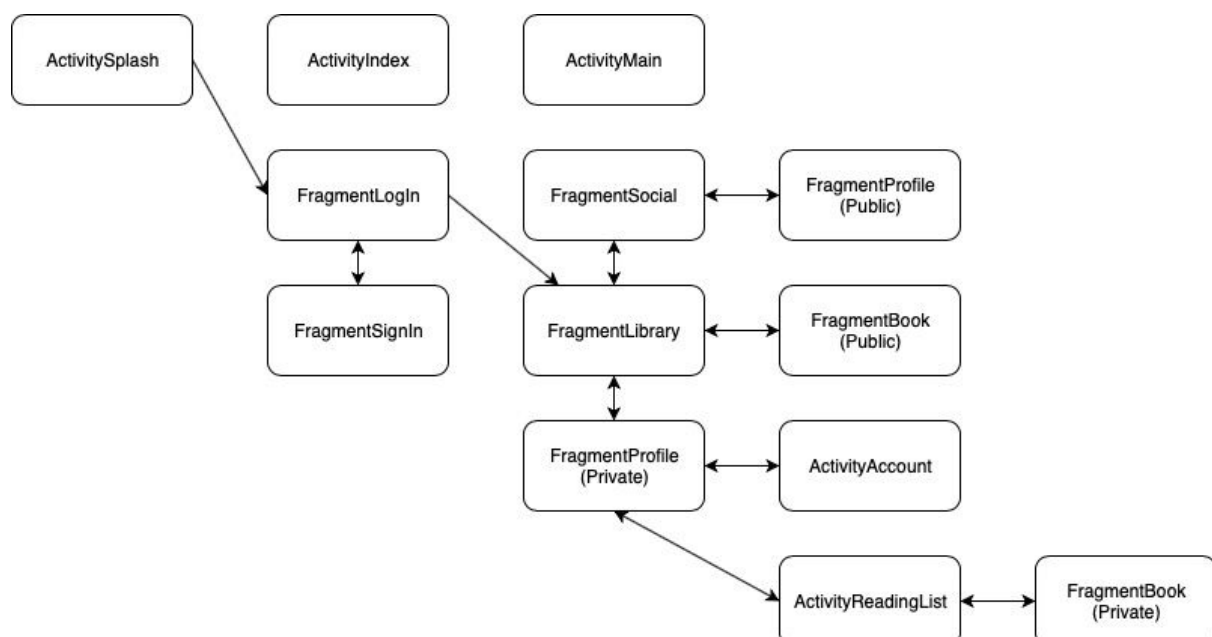
- FragmentBook (Personnel) :

Ce fragment comportera les mêmes éléments que ceux du fragment publique avec néanmoins un bouton permettant d'accéder à la critique personnelle rédigée pour cet ouvrage.

- ActivityAccount :

Cette activité listera les informations relatives à l'utilisateur courant sous la forme de textes éditables (en dehors du mot de passe qui sera masqué pour des raisons de sécurité) et d'une image (représentant son avatar) qui pourra être cliquée afin d'être modifiée. Pour la modification du mot de passe, un bouton sera présent et fera apparaître une pop up demandant à l'utilisateur de saisir son mot de passe courant ainsi que le nouveau avec un champ de confirmation). Un bouton permettra également à l'utilisateur de supprimer définitivement son compte.

V.III - Flux de navigation.



VI - Description fonctionnelle.

VI.I - Activité Index.

Activité Index / Base	
Identification	#1
Objectifs	Réaliser l'activité Index proposant à l'utilisateur de s'enregistrer ou de se connecter.
Description	L'activité donnera la possibilité à l'utilisateur de choisir entre l'inscription (s'il n'a pas déjà de compte) ou l'identification (s'il en possède un). Différentes vues seront affichées en fonction de ce choix. Le fragment affiché par défaut sera le fragment LogIn.
Contraintes	Aucune.
Niveau de priorité	Critique

Activité Index / Inscription	
Identification	#2
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité d'authentification d'un utilisateur sur l'activité Index.
Description	La fonctionnalité d'inscription devra récupérer des informations et vérifier leur validité (pseudo, adresse mail, mot de passe, pays et ville) à l'utilisateur souhaitant s'inscrire au moyen d'un formulaire. Les données seront ensuite enregistrées en base de donnée.
Contraintes	Activité Index / Base.
Niveau de priorité	Haute

Activité Index / Identification	
Identification	#3
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité d'inscription d'un utilisateur sur l'activité Index.
Description	La fonctionnalité d'authentification devra afficher un formulaire permettant de renseigner une adresse email et un mot de passe à l'utilisateur. Les informations seront ensuite vérifiées avec les informations en base de données afin de permettre à l'utilisateur de continuer sur l'application ou non si les informations sont incorrectes.
Contraintes	Activité Index / Base.
Niveau de priorité	Haute

VI.II - Activité Main.

Activité Main / Base	
Identification	#4
Objectifs	Réaliser la base de l'activité Main permettant à l'utilisateur de naviguer parmi les trois catégories, Social, Profile, Library.
Description	L'activité sera uniquement accessible aux utilisateurs authentifiés. Le layout devra se présenter sous la forme d'un menu à onglets, permettant de naviguer entre les fragments associés aux catégories (Library affiché par défaut, Profile et Social).
Contraintes	Aucune
Niveau de priorité	Critique

VI.II.I - Fragment Social.

Activité Main / Fragment Social / Base	
Identification	#5
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité social mettant à disposition une liste des utilisateurs de l'application pouvant être sélectionnés dans le but de consulter leurs profils.
Description	Le layout du fragment doit comprendre un répertoire qui contiendra la liste des utilisateurs de l'application. Chaque utilisateur de la liste pourra être sélectionné, ce qui affichera son profil.
Contraintes	Réalisation de l'activité Main.
Niveau de priorité	Basse

Activité Main / Fragment Social / Fragment Profile (Publique) / Base	
Identification	#6
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité permettant à un utilisateur de consulter les informations relatives à un utilisateur sélectionné
Description	Lors de la sélection d'un utilisateur sur le fragment Social, il sera possible de consulter ses informations relatives (pseudo, avatar, description...).
Contraintes	Réalisation de l'activité Main et du fragment Social base.
Niveau de priorité	Basse

Activité Main / Fragment Social / Fonctionnalité de recherche	
Identification	#7
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité de recherche du fragment Social.
Description	Le fragment Social devra disposer d'une

	barre de recherche permettant aux utilisateurs de filtrer par pseudo.
Contraintes	Réalisation de l'activité Main, du fragment Social et de sa fonctionnalité de base.
Niveau de priorité	Basse

VI.II.II - Fragment Profile.

Activité Main / Fragment Profile (Personnel) / Base	
Identification	#8
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité de base du fragment Profile.
Description	Le layout devra afficher les diverses informations de l'utilisateur courant (description, pseudo, avatar...) et lui permettre d'accéder à ses listes de lecture. Un bouton pourra le rediriger vers le paramétrage de son compte.
Contraintes	Développement de l'activité Main.
Niveau de priorité	Critique

Activité Main / Fragment Profile / Activité ReadingList / Base	
Identification	#9
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité principale de l'activité ReadingList donnant l'accès à un utilisateur à ses listes de lectures.
Description	L'utilisateur pourra accéder à ses listes de lectures (à lire, lu, en cours). Il pourra pour chacune de ces listes accéder aux livres qui y sont présents.
Contraintes	Activité Main, fragment Profile base.
Niveau de priorité	Critique

Activité Main / Fragment Profile / Activité ReadingList / Fragment Book (Personnel) / Base	
Identification	#10
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité d'accès d'un utilisateur aux informations relatives à un ouvrage présent dans ses listes de lectures.
Description	L'utilisateur pourra accéder aux informations relatives à un livre sélectionné de ses listes (auteur, citations, critique personnelle...).
Contraintes	Activité Main, fragment Profile base et activité ReadingList base.
Niveau de priorité	Critique

Activité Main / Fragment Profile / Activité ReadingList / Édition des listes	
Identification	#11
Objectifs	Développer la fonctionnalité d'édition des listes de lecture.
Description	L'utilisateur aura la possibilité de supprimer des livres de ses listes ou encore de les déplacer de listes (à lire -> en cours -> lu).
Contraintes	Activité Main, fragment Profile base, fragment ReadingList base.
Niveau de priorité	Critique

Activité Main / Fragment Profile / Activité ReadingList / Édition de critiques	
Identification	#12
Objectifs	Développer la fonctionnalité d'édition de critiques pour les livres des listes de lecture de l'utilisateur.
Description	L'utilisateur aura la possibilité pour chaque ouvrage de rédiger ou d'éditer une critique.
Contraintes	Activité Main, fragment Profile base, fragment ReadingList base.

Niveau de priorité	Critique
--------------------	----------

V.II.III - Fragment Library.

Activité Main / Fragment Library / Base	
Identification	#13
Objectifs	Créer la fonctionnalité de base du fragment Library.
Description	Le fragment Library devra afficher une liste de livres récupérée grâce à l'API choisie. Ils seront affichés sous la forme de lignes comportant leur couverture, le titre du livre et son auteur. Un header de recherche sera également présent de manière fixe.
Contraintes	Activité Main.
Niveau de priorité	Critique

Activité Main / Fragment Library / Fonction de recherche	
Identification	#14
Objectifs	Réaliser la fonctionnalité de recherche de livres du fragment Library.
Description	L'utilisateur aura la possibilité de filtrer les livres affichés dans le fragment Library selon divers critères choisis (genre, auteur et titre).
Contraintes	Activité Main, fragment Library base.
Niveau de priorité	Critique

Activité Main / Fragment Library / Fragment Book (Publique) / Base	
Identification	#15
Objectifs	Créer une fonctionnalité permettant de consulter les informations relatives à un livre.
Description	L'utilisateur pourra en sélectionnant un livre accéder à ses informations (auteur, citations, couverture, année, résumé...).
Contraintes	Activité Main, fragment Library base.
Niveau de priorité	Critique

Activité Main / Fragment Library / Fragment Book / Ajout de livre aux listes	
Identification	#16
Objectifs	Développer la fonctionnalité d'ajout d'un livre aux listes de l'utilisateur courant.
Description	Il sera possible depuis le fragment Book d'ajouter un livre sélectionné aux listes de l'utilisateur.
Contraintes	Activité Main, fragment Library base et fragment Book.
Niveau de priorité	Critique

Activité Main / Fragment Library / Fragment Book / Consultation et édition de citations	
Identification	#17
Objectifs	Développer la fonctionnalité de consultation et d'édition de citations pour un livre sélectionné.
Description	Il sera possible depuis le fragment Book de consulter les critiques rédigées par les utilisateurs ainsi que d'en rédiger une ou de l'éditer si celle ci a déjà été écrite.
Contraintes	Activité Main, fragment Library base et fragment Book.

Niveau de priorité	Critique
--------------------	----------

VI.II - Activité Account.

Activité Account / Base	
Identification	#18
Objectifs	Réalisation de la fonctionnalité de base du fragment Account.
Description	Le fragment Account affichera toutes les informations relatives à l'utilisateur (exception faite du mot de passe pour des raisons évidentes de sécurité). Il aura également la possibilité d'éditer ces informations (avatar, adresse email, ville, pays, pseudo et mot de passe). Deux boutons seront présents, l'un faisant apparaître une popup afin de modifier le mot de passe (champs ancien mot de passe, nouveau et confirmation), l'autre pour procéder à la suppression du compte.
Contraintes	Activité Main, fragment Profile base.
Niveau de priorité	Haute.

Activité Account / Suppression de compte	
Identification	#19
Objectifs	Développer une fonctionnalité permettant à l'utilisateur de supprimer son compte.
Description	L'utilisateur pourra s'il le souhaite, supprimer son compte de manière définitive, supprimant toutes ses informations sous confirmation de son mot de passe.
Contraintes	Activité Account base.
Niveau de priorité	Haute.

VII - Contraintes techniques.

VII.I - Technologies autorisées.

Toutes les technologies sont autorisées dans le cadre du projet dès lors qu'elles sont en corrélation avec le titre concepteur développeur d'applications préparé par Laura et moi même (cf REAC).

VII.II - Technologies refusées.

Aucune technologie n'est refusée dans le cadre de ce projet.

VII.III - Technologies obligatoires.

En accord avec la préparation de notre titre concepteur développeur d'applications, le projet doit mobiliser un certain nombre de compétences abordées ci-après.

Réalisation de composants d'interface utilisateurs :

Un logiciel dédié à la réalisation de maquettes (mockup / wireframe) doit être utilisé ainsi que des composants d'accès aux données doivent également être présents (API / middleware).

Persistances des données :

La modélisation d'une base de donnée doit mettre en pratique la réalisation d'un MCD et MLD ainsi que l'utilisation d'un langage de gestion de base de données tel que le SQL.

Développer une application multicouche :

Pour la réalisation d'une application mobile, le langage Java ou Kotlin associé au XML devront être employés. Des tests unitaires devront également être développés afin de valider le bon fonctionnement des divers composants de l'application.

Le projet devra également être encadré par une méthodologie de gestion de projet à notre convenance pour peu que l'on puisse en faire un suivi (Gant, Trello, Azendoo...). Les évolutions du code devront aussi être tracés par le biais d'une solution de versionning au choix (GitHub, Gitlab...).

VIII - Conventions.

VIII.I - Code couleur.

Les couleurs de l'application devront être sobres avec une prédominance pour le gris anthracite et le blanc. En accord avec les couleurs du logo, le violet cité pourra également être utilisé pour la mise en évidence.

VIII.II - Conventions de nommage.

Le code (noms de variables, de fonctions, commentaires...) et les noms de fichiers seront écrits en anglais pour permettre une compréhension universelle. En ce qui concerne Java, les conventions propres au langage seront respectées (CamelCase pour les noms de classe, camelCase pour les noms de fonctions et de variables...). Les conventions de nommage liées aux projets android seront également appliquées au projet (snake_case pour les identifiants et noms de ressources).

Les conventions de nommage Java utilisées sont consultables [ici](#) et celles d'android à [cette adresse](#).

VIII.III - Description de l'environnement de développement.

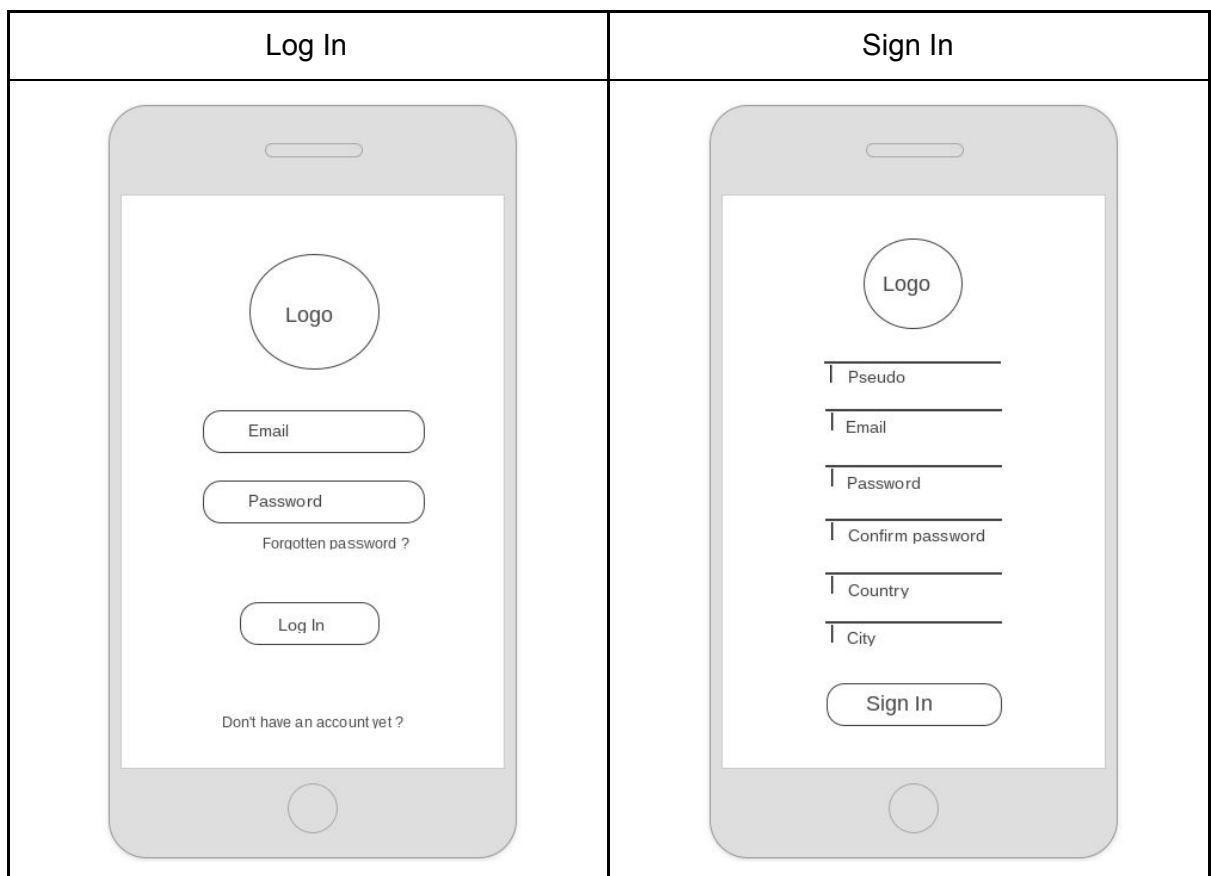
Chacun des membres du projet disposent d'ordinateurs comme outil principal avec système d'exploitation au choix. Les machines sont équipées de l'environnement de développement Android Studio pour la réalisation de l'application, dont les évolutions du code seront retracées grâce à l'utilisation de la solution de versionning GitHub. Des smartphones personnels Android pourront être utilisés pour le développement bien qu'Android Studio intègre un émulateur.

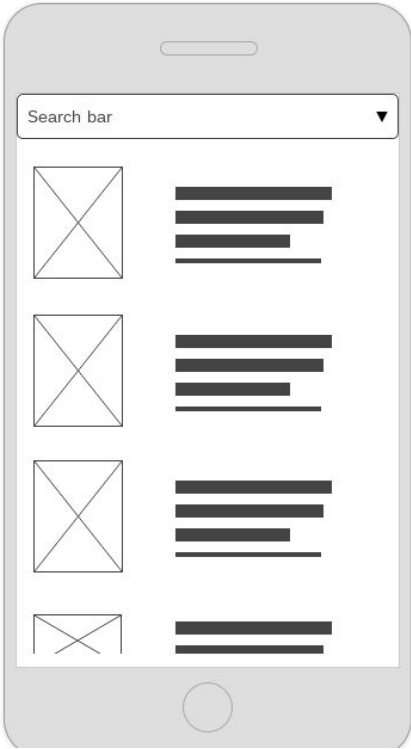
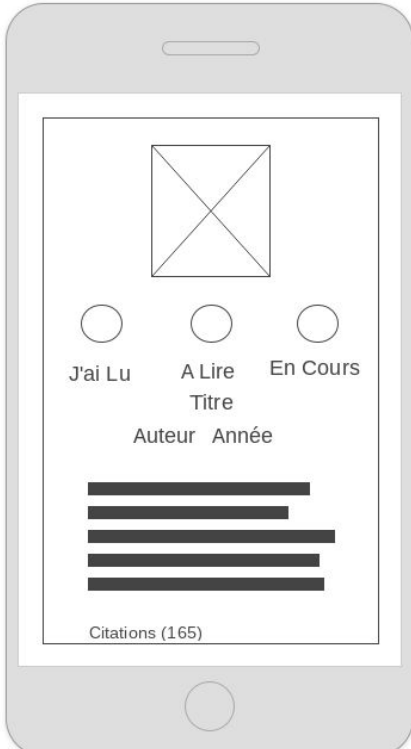
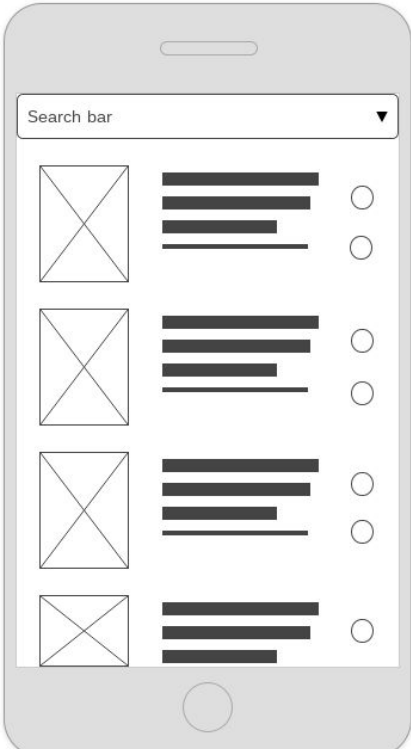
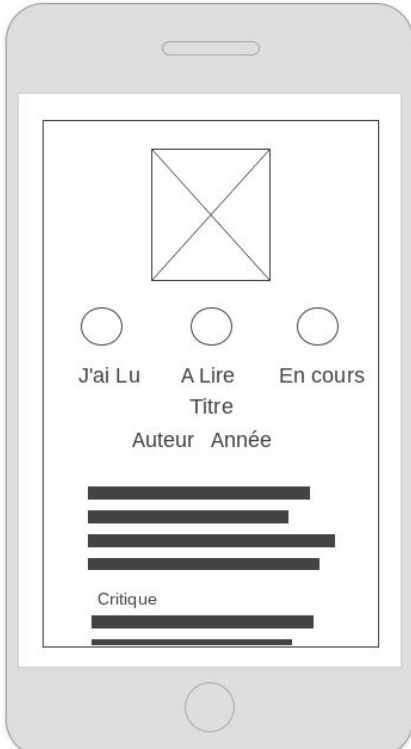
La gestion de projet et son suivi seront effectués avec le logiciel Azendoo, un logiciel permettant de disposer d'un dashboard facilitant la visibilité sur le projet et d'éditer des tâches et sous tâches (avec ou sans échéances) synchronisées avec google agenda. La communication au sein de l'équipe se fera - en cas d'absence physique - par Discord, un logiciel permettant de communiquer en privé ou par canaux.

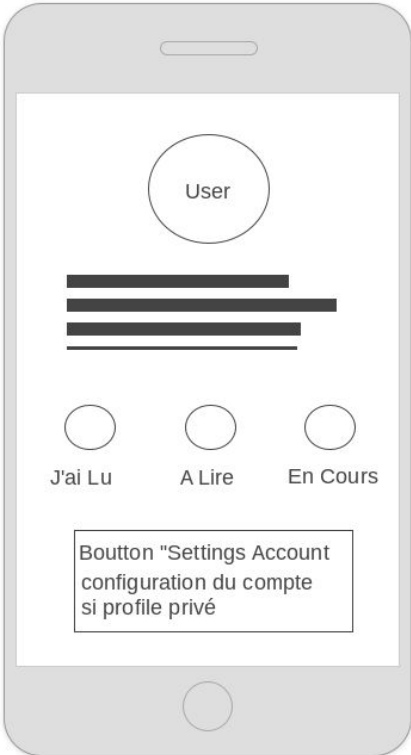
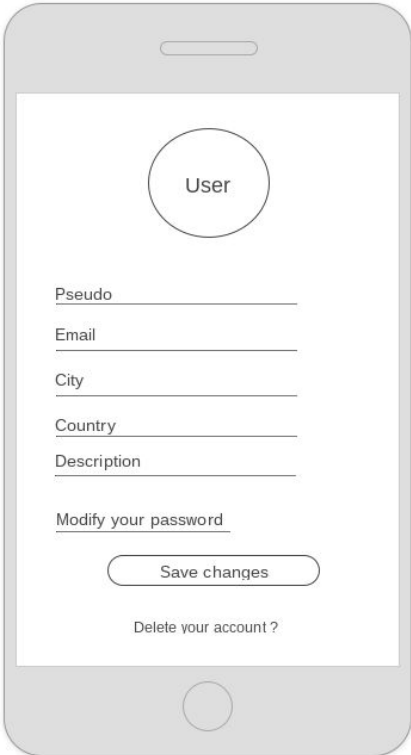
Afin de disposer d'une base de données distante, un raspberry pi 3 embarquera un serveur Apache avec PHP, MySQL et OpenSSL afin de sécuriser les authentifications (les identifiants ne passeront pas en clair au travers des requêtes). Le serveur disposera également d'un middleware, un développement mettant à disposition de l'application les actions en base de données.

IX - Maquettage.

IX.I - Wireframe.



Library	Book
 <p>A mobile app mockup for a library. It features a search bar at the top. Below it, there is a list of four book entries. Each entry consists of a square placeholder with an 'X' for a book cover, followed by three horizontal bars of varying lengths representing text, and a small circle on the right side.</p>	 <p>A mobile app mockup for a book detail page. It features a large square placeholder with an 'X' for a book cover at the top. Below it, there are three circular buttons labeled 'J'ai Lu', 'A Lire', and 'En Cours'. Under these buttons, the text 'Titre' and 'Auteur Année' is displayed. Below that, there are four horizontal bars of varying lengths representing text. At the bottom, the text 'Citations (165)' is displayed.</p>
User Reading List	User's Book
 <p>A mobile app mockup for a user's reading list. It features a search bar at the top. Below it, there is a list of four book entries. Each entry consists of a square placeholder with an 'X' for a book cover, followed by three horizontal bars of varying lengths representing text, and a small circle on the right side.</p>	 <p>A mobile app mockup for a user's book detail page. It features a large square placeholder with an 'X' for a book cover at the top. Below it, there are three circular buttons labeled 'J'ai Lu', 'A Lire', and 'En cours'. Under these buttons, the text 'Titre' and 'Auteur Année' is displayed. Below that, there are four horizontal bars of varying lengths representing text. At the bottom, the text 'Critique' is displayed.</p>

Profile	Account
 <p>The Profile screen features a circular profile picture placeholder labeled 'User'. Below it are three horizontal bars representing a list. At the bottom, there are three circular icons with labels: 'J'ai Lu', 'A Lire', and 'En Cours'. A text box at the bottom states: 'Boutton "Settings Account configuration du compte si profile privé'.</p>	 <p>The Account screen features a circular profile picture placeholder labeled 'User'. Below it are several input fields: 'Pseudo', 'Email', 'City', 'Country', and 'Description'. A link 'Modify your password' is present. A 'Save changes' button is at the bottom, followed by the text 'Delete your account ?'.</p>

X - Délais.

X.I - Récapitulatif.

L'application mobile Readeo devra être livrée le xx xxxx xx au plus tard. Elle devra permettre aux utilisateurs de s'inscrire ou de se connecter de manière sécurisée, suite à quoi elle proposera des fonctionnalités de visualisation et d'édition de profil, dans lesquelles les utilisateurs auront la possibilité de gérer leurs listes de lecture (en cours, lu, à lire). Une fonctionnalité de recherche de livre sera présente (avec l'utilisation d'une API de livres) pour permettre aux utilisateurs de parcourir, rechercher, ajouter ou d'obtenir des informations sur les divers ouvrages. L'application devrait disposer également d'une fonctionnalité de type réseau social, qui devrait permettre aux utilisateurs de consulter d'autres profils.

X.II - Gestion de projet.

Le projet sera géré en mêlant méthode Adaptive et Agilité afin de permettre plus de flexibilité dans le développement. Laura et moi-même étant en alternance avec des disponibilités variables, il nous fallait une approche flexible, visant à prioriser les fonctionnalités essentielles au bon fonctionnement de l'application dans un premier temps. Une fois ces fonctionnalités réalisées, à tour de rôle et au gré des idées, nous avons ajouté de nouvelles fonctionnalités au backlog que nous avons ensuite dépilées en fonction du temps restant.