William-Arno CLEMENT IUT de Fontainebleau

**Projet Tuteuré**

**Application web de Micro-blogging**

# Présentation

Hapshot est une application de microblogging développée avec NodeJS pour le serveur et MySQL pour la base de données.

La problématique est la suivante : **Comment créer une application de réseautage social, et surtout comment la mettre en production ?**

# Concept

On peut partager sur Hapshot des textes courts accompagnés (ou pas) de photos. Le logiciel est construit en suivant le pattern MVC. Côté design, le logiciel est inspiré de Twitter et Tumblr.

Un utilisateur inscrit au service peut publier un article sur son compte. Ce dernier peut être accompagné ou non d’une image. Il peut également accéder à son fil de messages personnalisé pour voir un journal des publications des personnes suivies dans l’ordre anti-chronologique.

La page profil contient les derniers posts d’un utilisateur ainsi que sa photo, sa biographique, son pseudonyme et son nom en haut de page.

Les pages profils sont accessibles depuis le web à l’adresse suivante : [www.hap.sh/ot/nom\_d\_utilisateur](http://www.hap.sh/ot/nom_d_utilisateur) .

# Choix techniques

Hapshot se veut être une plateforme sociale. Pour cela, elle doit répondre aux codes des réseaux sociaux actuels.

Le choix de NodeJS est pour moi un avantage dans la réalisation de ce projet : il permet un chargement de page rapide : il est notamment utilisé chez de nombreux médias en ligne pour sa rapidité d’exécution et ses performances SEO. NodeJS supporte également les fortes montés en charge : il peut donc gérer un grand nombre de requêtes simultanément. Il est un environnement de développement stable, sécurisé et javascript est un langage que j’aime particulièrement.

Le logiciel sera architecturé à l’aide du standard MVC pour plusieurs raisons :

* La segmentation du code sous forme Modèle/Vue/Contrôleur permet plus de clarté
* Il permet de rendre le code évolutif

La gestion des packages sera performée par npmJS.

Pour le back-end, Express sera utilisé comme serveur. Tandis que la base de données MySQL sera connectée à notre application à l’aide du module officiel NodeJS. Je pense utiliser des modules tels que bodyParser, cookieParserJS, JSWebToken ainsi que HBS pour les vues.

# Objectifs

* Apprendre et comprendre le fonctionnement d’une application sociale
* Maitriser NodeJS et le système de développement avec packages (npm)
* Approfondir mes connaissances sur MySQL
* Créer une interface utilisateur conviviale et une expérience à forte valeur ajoutée

Enfin ce projet sera pour moi l’occasion de travailler sur un projet doué de sens : à la fois expérimentale et sociale.

# L’expérience utilisateur, ou l’interactivité au service du partage

## La charte Graphique

La première étape du développement du projet a été la création d’une charte graphique. Car c’est à partir de cette ligne directrice que j’ai eu l’opportunité de filtrer le public qui s’apprête à utiliser l’application.

L’idée est partie d’un constat simple : à quoi ressemblerait Twitter s’il était pensé pour une audience jeune, par exemple celle de Snapchat ou Tumblr ?

Mon objectif était donc de cibler une tranche de la population jeune, volatile et qui partage plus vite que son ombre chaque moment marquant.

Pour m’accorder au mieux à ce public, il a été tout à fait naturelle de m’inspirer les chartes graphiques les plus populaires sur les magasins d’application. A partir de cela, je me suis appliqué à la création d’une marque claire, efficace : Hapshot. Hap pour « Happy », « Happening » concaténé au mot « shot » pour l’esprit jeune, pour l’idée d’addiction.

L’application sera représentée par un smiley armé de dents de vampire, le tout sur un fond bleu uni.



*Logo de l’application*

Le site web sera accessible à partir de l’url [www.hapshot.com](http://www.hapshot.com), mais j’ai finalement décidé de raccourcir cette url à [www.hap.sh](http://www.hap.sh) afin que le site soit accessible plus rapidement.

Lors de mes recherches graphiques, j’ai effectué quelques itérations pour la création du logo. Celle-ci représente bien ma vision du projet.

## L’interface utilisateur : la page d’accueil

La première page du site internet est pensée pour être minimaliste, et proposer à l’utilisateur la vision du produit.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

*Page d’accueil de l’application web*

Sur la capture d’écran ci-dessus, vous pouvez constater que l’interface fait part belle à l’image d’un concert, qui doit selon moi montrer le potentiel de l’application : partager le moment.

A droite se trouvent les premières ébauches de ce à quoi ressemblera l’interface utilisateur : le logo de l’application, suivie du slogan « Tweet less, do more ».

A partir des boutons en dessous, l’utilisateur va pouvoir se connecter à son compte, ou en créer un nouveau.

# Inscription au service

# Une image contenant texte Description générée automatiquement

*Page de création d’un nouveau compte*

Une fois son compte créé, l’utilisateur aura l’occasion de se connecter à son compte, mais son interface sera inaccessible car son compte n’a pas encore été activé. Une image contenant texte

Description générée automatiquement

*Compte non activé, un mail d’activation a été envoyé au mail fourni*

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

*Le mail d’activation envoyé au mail fourni*

Un mail de confirmation sera alors envoyé au mail fourni par l’utilisateur afin d’activer son compte, et lui permettre d’accéder aux services.

# Les services et fonctionnalités

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

*La page d’accueil sur Hap.sh après connexion au service*

Une fois connecté à son compte, l’utilisateur va pouvoir entrer dans le vif du sujet avec le fil d’actualité. Y seront disposés dans l’ordre anti-chronologique les différents posts des « hapshooters » suivis par l’utilisateur.

L’utilisateur pourra interagir de deux manières avec un post : lui laisser une mention « j’aime » ou bien accéder au profil de son émetteur.