

SAE 3.05

Durant cette SAE j'étais chargé de lister les fonctionnalités du Site afin de ne rien oublier dans notre implementation.

Ensuite je me suis occupé de la réalisation de l'intégralité des maquettes du site. J'ai décidé d'utiliser Canva afin d'effectuer cette tâche.

Constamment à la fin de la réalisation de chaque maquette, je partageais ma réalisation avec l'intégralité du groupe, et surtout au chef de projet afin d'avoir un œil extérieur et pouvoir effectuer des modifications selon les suggestions des membres du groupes.

Ensuite je me suis principalement occupé du Front-end, l'implémentation des pages du site Web et de la liaison avec la BD.

J'ai également été chargé de rendre les pages plus design et plus esthétique.

En bref nous avons tous participé à l'intégralité du site Web, mais nous étions chacun spécialisé dans un domaine précis qui nous correspondait le plus.

Avec Abdoulahi nous étions chargé de nous occuper de l'implémentation des pages Web, nous avons pu travailler à deux sur les pages, afin d'avancer plus vite. Nous voyons entre nous afin de se répartir les pages à effectuer.

Concernant les problèmes rencontrés, je n'ai pas forcément rencontré de problèmes si ce n'est les problèmes de connexion à la BD qui ont été vite résolus.

Concernant le temps passé sur les maquettes : cela a été un travail continuellement tout au long du projet de la première à la dernière semaine.

Concrètement les pages également j'ai passé le majeur parti de mon temps à m'occuper de la réalisation des pages, en bref du front end.

➔ Semaine du 19 février :

Le premier jour nous avons constitué tous ensemble le programme de la semaine afin de savoir qui va faire quoi.

Nous avons également un problème, la charge de travail demandée était très faible au vu du nombre de personnes que nous étions au sein du groupe.

Nous avons donc essayé de répartir le travail afin que tout le monde soit impliqué dans le projet.

Nous avons également tous repris nos marques sur le projet.

Le mardi, j'étais chargé d'effectuer les maquettes pour la gestion des compétitions en équipe et l'ajout d'équipe au sein d'une compétition. Étant donné que j'ai réalisé l'ensemble des maquettes du projet et que je connais la charte graphique de l'application, j'ai été incombé de le faire.

La page allait être implémenter dans la rubrique organisateur, équipe, sur laquelle l'organisateur allait pouvoir visualiser les équipes pour chaque compétition, mais également ajouter des équipes pour une compétition ou ajouter des membres à une équipe.

J'ai passé la journée à réaliser l'ensemble des maquettes et analyser les autres maquettes afin de repérer les points d'amélioration sur notre application.

Après réflexion j'ai également décidé d'ajouter un footer sur l'ensemble des pages afin de rendre le site beaucoup, plus fini.

Une fois l'ensemble des maquettes terminé, je les ai montrés au chef de projet afin qu'il les Check pour savoir si tout lui convenait, après quelque point à amélioré les maquettes était fini à la fin de la journée.

Le mercredi et le jeudi je me suis occupé de l'implémentation du footer, comme je l'avais prévu précédemment et de la responsivité des pages étant donnée que c'était un point que nous devions améliorer.

Le vendredi nous avons effectuer les derniers push, les merges request afin que tout soit opérationnel pour la soutenance de 12H.

En conclusion, le projet fut très intéressant et très intenses au départ, c'est un projet sur lequel nous avons dû avoir une très bonne organisation afin de se répartir le travail de manière réfléchi et productive. Cependant les consignes de la dernière semaine du 19 février était assez faste et pas assez complète. Par conséquent, comme nous étions assez avancés sur notre projet, toutes les fonctionnalités était présente, il n'y avait pas assez de travail pour tout le monde, et on pouvait vite empiéter sur le travail d'une autre collègue. Sinon ce fut intéressant d'aller jusqu'au bout de se projet, et de reprendre un projet déjà entamer. Ceci nous a appris l'importance des arborescences ordonnée méthodiquement et l'importance de la documentation du code, des docstrings etc.. Afin de si retrouver même après des semaines sans avoir touché à un projet.