

Devenez *Miap*
Goutez à la vie !

LE SITE INTERNET DÉDIÉ À LA
DÉCOUVERTE CULINAIRE



Professeur référent Karim

FOUGHALI

Mehdi AL SID CHEIKH (203)

Hassina AYACHI (203)

Quentin DARTY (203)

Fardeen POOREEA (205)

Janik JIANG (207)

Hubert TRUONG (209)

Moïna VALMY (209)

Remerciements

Nous souhaitons en premier lieu remercier toutes les personnes qui ont contribué au bon déroulement de ce projet.

Nous tenons tout d'abord à remercier l'IUT Paris Descartes de nous avoir fourni du matériel informatique et d'avoir mis des salles à notre disposition, ce qui nous a permis de travailler dans de meilleures conditions. Merci à l'IUT Paris Descartes de nous avoir ouvert ses portes, tout particulièrement en cette période de pandémie.

Ensuite, nous adressons nos remerciements à tous nos professeurs ainsi qu'au personnel encadrant de l'IUT Paris Descartes d'une manière générale. En effet, au cours de ces deux années de DUT, ils ont su nous accompagner et nous soutenir en plus de nous dispenser les connaissances et le savoir faire nécessaire au bon développement de notre projet.

Nous souhaitons, tout de même, remercier particulièrement Monsieur Karim Foughali qui aura été notre professeur référent. Il a été présent tout au long de notre projet et faisait toujours son possible pour être disponible et nous prodiguer de précieux conseils ainsi qu'un soutien moral.

De plus, Madame Pauline Flepp nous a également aidé lors de ce projet. Nous la remercions donc également pour ses précieux conseils et son expertise en tant que professeur. Grâce à son aide, nous avons pu mener notre projet à terme et rédiger de rapport ainsi qu'une soutenance « spectaculaire » d'après Monsieur Karim Foughali.

Enfin, nous tenons à remercier Landy Therlonge, directeur artistique et designer mais également fondateur et PDG d'Avrest et Avrest Sudios. Landy est l'artiste talentueux qui a créé notre logo. Nous le remercions d'avoir pris de son temps pour nous aider et pour avoir fourni un travail remarquable qui nous a conquis au premier coup d'œil. Nous espérons que vous apprécierez son œuvre tout autant que nous.

L'équipe de Minap

SOMMAIRE

I. Introduction	6,00€
A. Comment avons-nous eu l'idée de créer Miap ?	7,00€
B. En quoi consiste Miap ?	7,00€
C. Mindmap	8,00€
D. Comment se distinguer des concurrents	8,00€
E. Nos rôles sur le site	9,00€
II. Organisation et Gestion	10,00€
A. Les outils utilisés	11,00€
B. Approche agile et diagramme de Gantt	12,00€
C. Répartition des tâches	17,00€
III. Charte graphique	18,00€
A. Palette de couleur	19,00€
B. Nos polices d'écriture	21,00€
C. Logo	21,00€
IV. Fonctionnalités	22,00€
A. Que peut faire l'utilisateur ?	23,00€
B. Futures mises à jour	24,00€
1. Le site Internet	24,00€
2. Comment nous développer en pensant à autrui ?	24,00€
3. Multilingue ?	24,00€
4. L'application	25,00€
V. Développement	26,00€
A. Le Front-End	27,00€
1. Le HTML/CSS	27,00€
2. Le Javascript	29,00€

SOMMAIRE

B. La base de données	30,00€
1. Les différentes tables	31,00€
2. Les différentes contraintes	31,00€
C. Le Back-End	31,00€
D. Le développement mobile	32,00€
VI. Le site et l'UX	37,00€
A. L'expérience utilisateur (UX)	38,00€
1. Pourquoi l'UX est importante ?	38,00€
2. Notre crédibilité	38,00€
3. Notre adaptation	39,00€
B. La séparation en 3 parties	40,00€
1. Header	40,00€
2. Body	40,00€
3. Footer	41,00€
B. Les différentes pages non utilitaires	42,00€
1. Pourquoi un site non utilitaire ?	42,00€
2. Accueil	43,00€
3. A propos	45,00€
4. Blog	46,00€
5. Aide & Contact	47,00€
6. La traduction du site	48,00€
C. Les pages utilitaires	49,00€
VII. Marketing	51,00€
A. Nom de la communauté	52,00€
B. Réseaux sociaux	52,00€

NOTRE SOMMAIRE A ÉTÉ CRÉÉ SOUS FORME DE MENU. LES PRIX FONT DONC RÉFÉRENCE AUX NUMEROS DE PAGES.

SOMMAIRE

IX. Conclusion	53,00€
A. Difficultés rencontrées	54,00€
B. Conclusion générale	55,00€
C. Conclusions personnelles en anglais	56,00€
X. Annexe	67,00€
A. Poster	68,00€
B. Glossaire	69,00€
D. Analyse concurrentielle	71,00€

NOTRE SOMMAIRE A ÉTÉ CRÉÉ SOUS FORME DE
MENU. LES PRIX FONT DONC RÉFÉRENCE AUX
NUMEROS DE PAGES.



INTRODUCTION

Comment avons-nous eu l'idée de créer Miap ?

MIAP est un projet qui est né d'une idée qu'on a eu entre amis. On aimait beaucoup discuter de notre passion commune qu'est la nourriture. On se partageait souvent nos bonnes adresses mais on voulait trouver un moyen plus pratique de tout répertorier et de partager plus facilement. Même lorsqu'on souhaitait sortir ensemble au restaurant, on perdait beaucoup de temps à se décider sur un restaurant et ça devenait très vite laborieux de concilier les préférences de chacun. Nous nous sommes donc réunis autour d'un projet commun qui est de faciliter nos vies de gourmets. En manque de découverte culinaire et en ces temps de pandémie, nous avons à cœur d'utiliser notre manque de nourriture délicieuse pour créer Miap. Dans l'espérance d'un retour à un environnement pré-COVID-19, nous souhaitons utiliser notre temps afin de préparer notre retour dans nos restaurants favoris et bien d'autres. C'est ce qui nous a donné l'idée de créer Miap.

Hassina AYACHU

En quoi consiste Miap ?

Miap est la contraction de « miam » et de « map » (carte en anglais). Miap est un site internet collaboratif dédié aux gourmets. C'est un site qui va nous permettre de répertorier tous nos restaurants favoris mais aussi d'en découvrir de nouveaux. On a souhaité réunir une communauté de Miapies autour de notre passion commune qu'est la nourriture. Miap a donc également une fonction de réseau social, chaque Miap peut apporter sa contribution à notre projet en partageant ses adresses. On vous laisse explorer Miap et rejoindre la communauté de Miapies !

Hassina AYACHU

Mindmap

Nous avons réalisé notre mindmap au début du projet. Comme appris lors des cours de gestion pendant nos deux années à l'IUT, nous savions que la mindmap était un élément clé lors de la conception du projet et lors du découpage des différentes tâches que chacun réalisera plus tard. Cette mindmap nous a permis de réaliser l'ampleur du travail que nous devons fournir. Elle nous a permis de bien distinguer les trois grandes parties dont notre projet est composé, plus une dont nous ne connaissions pas encore l'ampleur :

- Le site
- Le marketing
- L'organisation et la gestion
- L'application

Avec toutes ces informations et avec notre diagramme de gantt réalisé dans le même temps nous avons pu nous répartir la charge de travail assez rapidement.

Quentin BARTY

Comment se distinguer des concurrents ?

Afin de mener à bien notre projet, nous avons voulu faire une analyse concurrentielle. En effet, nous étions bien conscient qu'il pouvait déjà exister des concepts similaires au nôtre. Afin d'avoir un projet plein de succès il est nécessaire d'observer la concurrence en amont. Cette analyse avait plusieurs objectifs. Nous voulions utiliser nos résultats pour prendre exemple sur ce qu'il fallait faire ou au contraire de pas reproduire. De plus, nous avions également à cœur de nous différencier de nos concurrents et présenter aux Miapies un concept original et innovant. Nous vous invitons à découvrir notre analyse concurrentielle en annexe de ce rapport.

Hassina AYACHI

Nos rôles sur le site

Nous souhaitons préciser un détail avant de continuer. Sur notre site, nous avons mis des descriptions de nos rôles. Cependant, avons réalisé ces descriptions et surtout tourné les vidéos en début de projet. De ce fait, ces rôles ne correspondent pas totalement à la réalité. Pour plus d'informations, il est préférable de se fier à ce rapport exhaustif.

Quentin DARTY



ORGANISATION ET GESTION

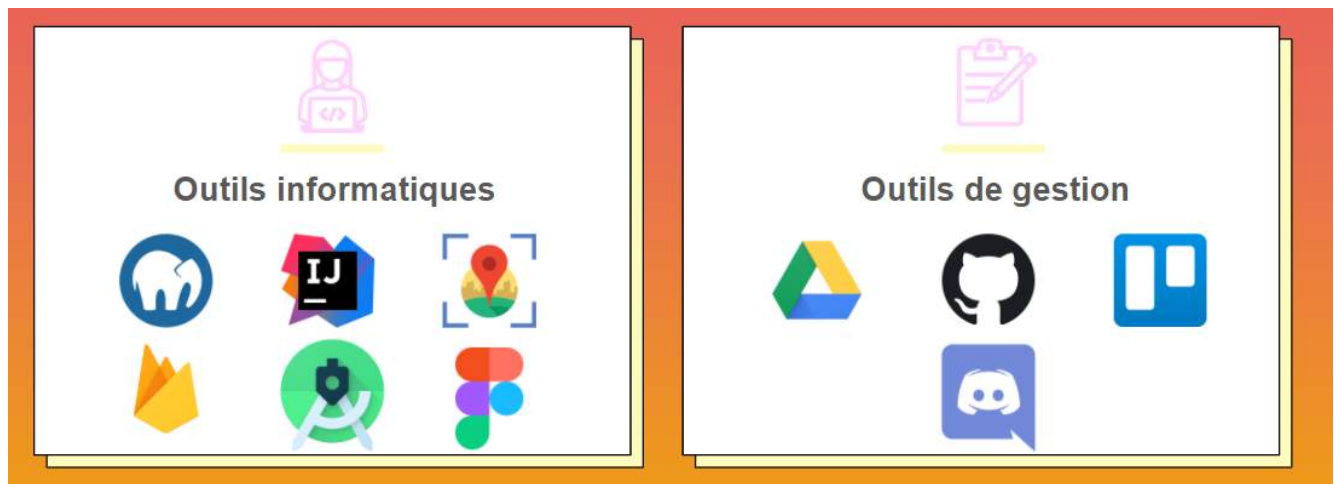
Les outils utilisés

Pour les outils que nous avons utilisés, ils sont répartis en deux catégories, ceux dédiés à la partie informatique/code et ceux dédiés à la communication.

Nous avons utilisé un grand nombre de logiciels pour nous aider à réaliser ce projet et nous allons vous les présenter. Pour le PHP et notre base de données utilisés dans notre site nous avons utilisé MAMP. Nous avons notamment utilisé IntelliJ pour notre javascript sur le site. Pour les requêtes nous avons utilisé l'API de Google Maps. Ensuite pour les outils utilisés pour l'application nous avons utilisé Firebase pour la base de données, Android Studio pour le code et enfin pour le visuel de notre application nous avons utilisé Figma.

Passons maintenant aux outils de communication que nous avons utilisés. Pour le transfert de données entre nous, notre choix s'est porté sur GitHub et Google Drive. Pour pouvoir voir l'avancement de nos partenaires nous avons aussi notamment créé un Trello pour gérer notre avancement. Et enfin pour pouvoir communiquer en chat et en vocal nous avons utilisé discord.

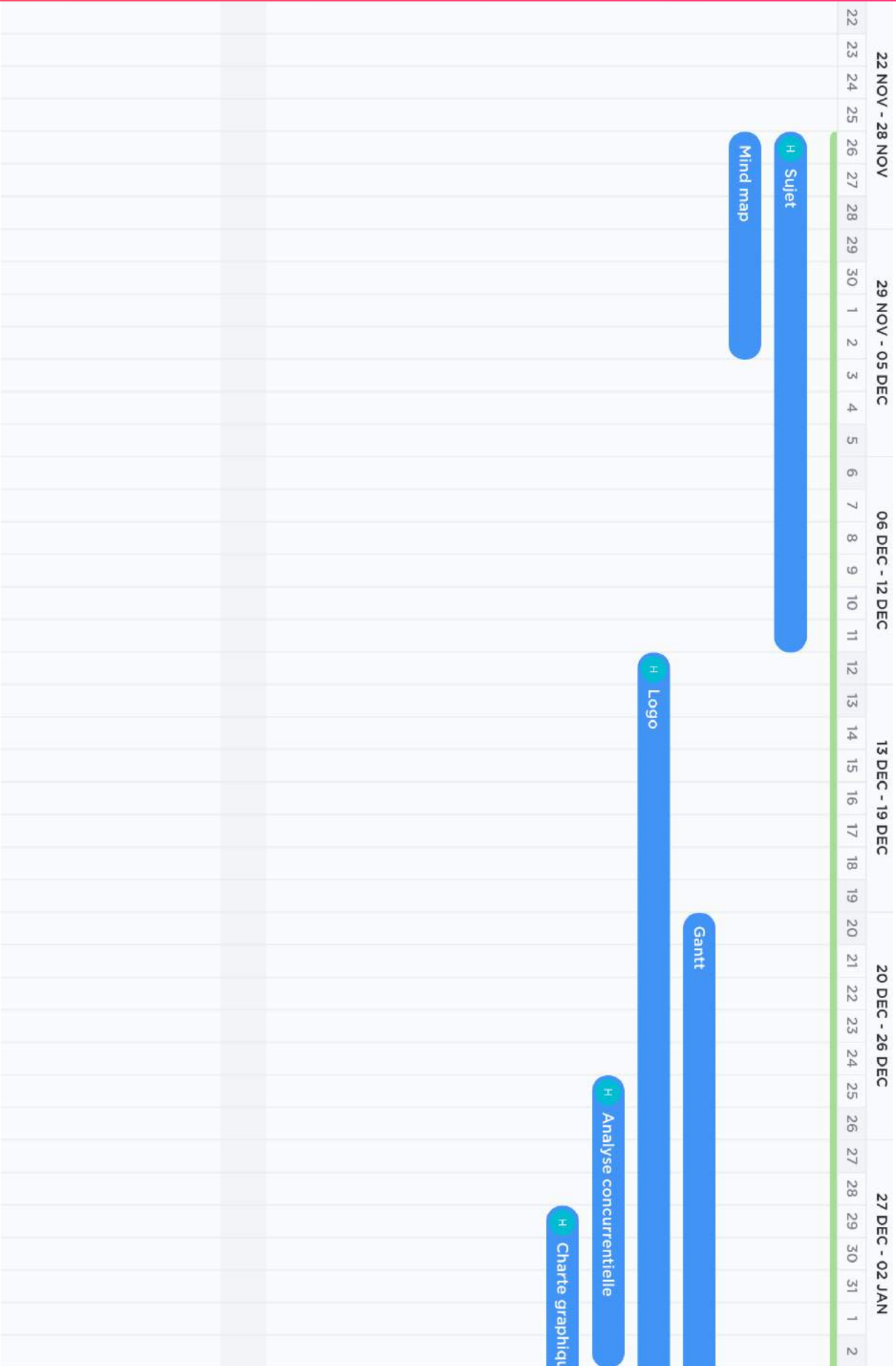
Quentin BARTY



Approche Agile et Diagramme de Gantt

En ce qui concerne la gestion du projet, nous avons pris la décision d'adopter une approche Agile afin de s'organiser au mieux et de mener ce projet à terme. Il y a plusieurs avantages à l'approche Agile. Tout d'abord, on se concentre plus sur les membres de l'équipe et leurs interactions qu'aux outils ou aux processus. Ensuite, on va plus regarder les fonctionnalités de notre produit plutôt que se focaliser sur un cahier des charges qui laisse moins de place aux éventuels changements. Enfin, en parlant de changement, l'approche Agile permet de modifier et d'adapter son planning en fonction de l'avancée du projet. Si une tâche prend plus ou moins de temps que prévu, ce n'est pas un problème puisque l'approche Agile apporte une flexibilité indéniable. C'est un avantage conséquent puisque tout un projet se déroule rarement comme prévu du début à la fin. De ce fait, la planification s'adapte, le développement évolue et laisse la place à une amélioration continue. Nous avons donc pris l'initiative de faire un diagramme de Gantt afin d'assurer une bonne planification et d'avoir un visuel clair sur notre planning. Nous avons divisé le projet en plusieurs objectifs et avons avancé pas à pas.

Hassina AYACHU



03 JAN - 09 JAN							10 JAN - 16 JAN							17 JAN - 23 JAN							24 JAN - 30 JAN							31 JAN - 06 FEB							07 FEB - 13 FEB						
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

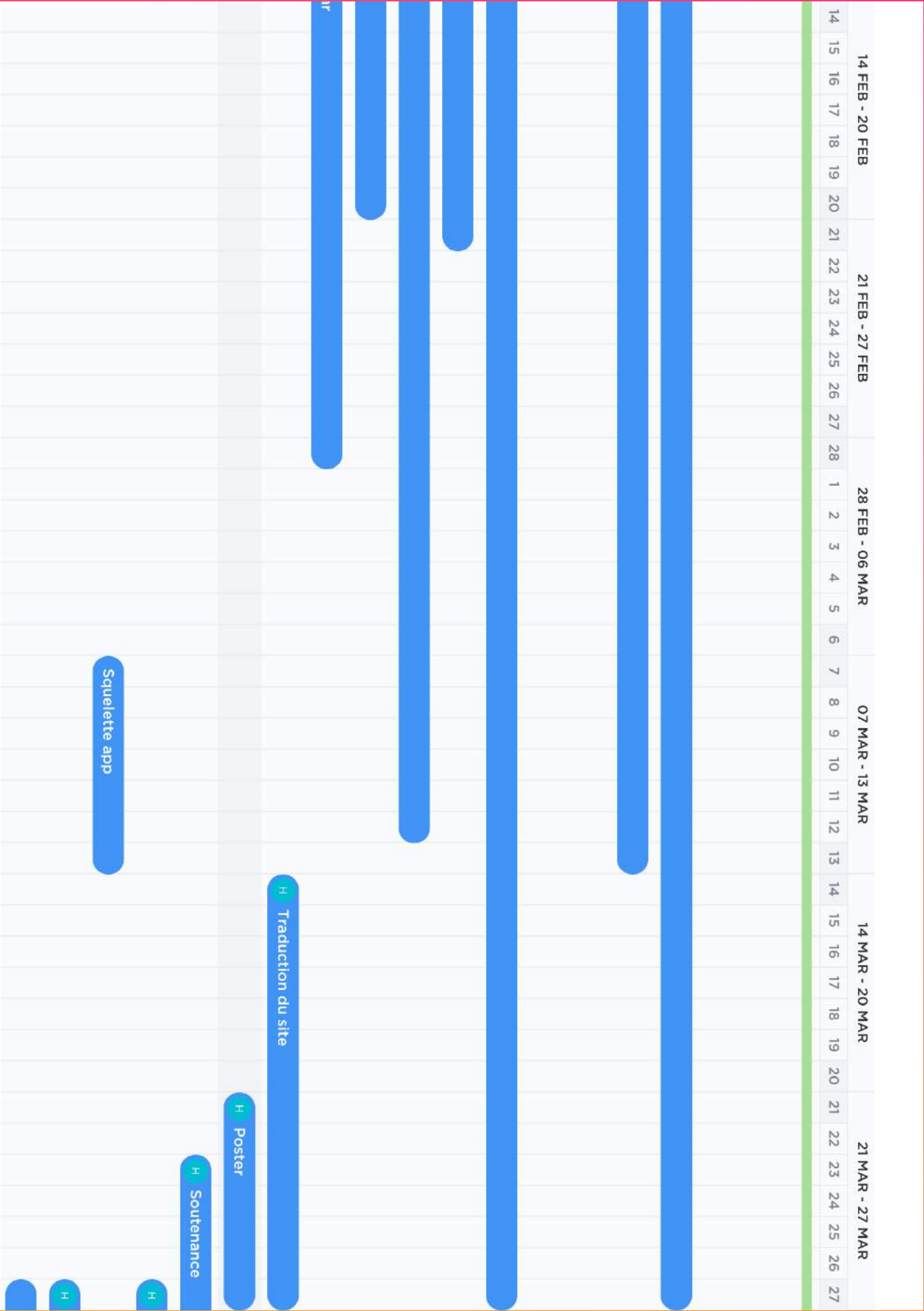
Front End

Back End

Base de données

Carte

Nav Ba



28 MAR - 03 APR

28 29 30 31 1 2 3 4

Rapport

Rapport anglais

Diagramme interactions

Répartition des tâches

Avant d'entamer le projet nous nous sommes répartis les tâches. Nous avons pris en compte plusieurs aspects. Nous avons bien sûr réparti le projet en fonction de nos préférences et de nos points forts. Nous avons également fait attention à la charge de travail. Nous ne voulions pas que certains d'entre nous se retrouvent acculés ou en difficulté. Vous pourrez voir si dessous un tableau qui résume partiellement l'attribution de nos tâches. Il convient tout de même de préciser que nous avons tous contribué à tous les aspects du projets. Les avis de chacun étaient les bienvenus et nous nous sommesentraîdés tout au long du projet. Nous nous sommes aidés en cas de soucis certes, mais nous nous sommes également soutenus moralement.

Tâches	Membres de Miap
Mind Map	Quentin
Diagramme de Gantt	Hassina, Quentin
Logo	Réflexion : toute l'équipe
	Commande : Hassina
Analyse concurrentielle	Hassina, Mehdi, Moïna
Charte graphique	Hassina, Mehdi, Moïna, Quentin
Front End	Mehdi, Moïna
Base de données	Fardeen, Hubert, Janik
Back End	Fardeen, Hubert, Janik
Carte	Fardeen, Janik, Mehdi
Barre de navigation	Mehdi, Moïna
Traduction du site	Hassina, Mehdi
Poster	Hassina
Soutenance	Hassina, Mehdi
Visuel site	Hassina, Quentin
Visuel application	Hassina
Diagramme d'interaction	Moïna
Gestion de projet	Hassina
Montage vidéo	Hassina
Réseaux sociaux	Hassina, Mehdi, Moïna
Développement application	Hubert, Moïna

Hassina AJACHU



CHARTE GRAPHIQUE

Notre palette de couleur

Pour notre charte graphique, nous voulions transmettre un sentiment doux et chaleureux. En découvrant notre interface, nous souhaitions que l'utilisateur soit émerveillé par les couleurs, les polices d'écritures et le logo que nous utilisons. La charte graphique d'un site fait part de son identité, c'est ce que l'utilisateur remarque en premier. Même si, en soit, les fonctionnalités d'un site est le point le plus important, une charte graphique peu attrayante peut repousser l'internaute. C'est pour cela que nous avons fait en sorte de ne pas laisser le design de notre site de côté. Nous voulions créer un site fonctionnel, utile et attirant.

Nous avons hésité entre plusieurs palettes de couleurs différentes, mais après avoir effectué un sondage entre nous, nous étions enfin décidés. Nous avons choisi cette palette de couleur :



Notre palette de couleur (le noir est utilisé pour le texte)

Ses teintes vives et colorées nous ont convaincues : un rouge violacé virant au jaune safran. Ce qui nous a surtout plus chez cette palette, ce ne sont pas vraiment les couleurs en elles-mêmes, mais plutôt le dégradé qu'elle pouvait créer. Ce dégradé nous a tous interpellé et nous avons donc décidé de l'appliquer sur notre site, mais également sur notre logo et notre poster.



Le dégradé de notre palette

En faisant quelques recherches, nous avons également remarqué que la plupart des chaînes de restauration rapide utilisent du rouge et/ou du jaune pour les représenter. Apparemment, "le rouge stimule l'appétit et la faim. Le jaune, lui, est accueillant et apporte un sentiment de joie.

Si on combine les deux couleurs, c'est l'efficacité et la rapidité qui nous viennent à l'esprit." (d'après un article écrit par la Rédaction, le 15 septembre 2017, "Pourquoi le logo de McDonald's est rouge et jaune"). Ceci était un argument supplémentaire pour choisir notre palette de couleur, qui possède des couleurs assez similaires.



Logo des fast food "McDonald's", "Quick", "KFC", "Burger King" et "Wendy's"

Cependant, nous avons rencontré un petit problème : les couleurs de cette palette sont beaucoup trop vives pour l'appliquer sur l'ensemble de notre site. Nous avons réglé une partie de ce problème en utilisant du blanc sur une grande partie de l'arrière-plan afin d'ajouter une touche de neutralité. Non seulement, cela permet de ne pas nous éblouir avec les couleurs, mais cela permet également de faire ressortir notre palette. Cependant, l'utilisation du blanc n'était pas l'unique solution. En effet, utiliser le blanc à répétition aurait rendu nos pages trop neutres et quelconques. Nous avons tenté une autre approche : nous avons réutilisé notre palette de couleur et nous l'avons éclairci. Nous sommes donc passés d'un rouge violacé virant au jaune safran à un rose dragée virant au jaune champagne. Cette palette de couleur est plus douce et apaisante, elle nous rappelait également les couleurs d'une crème glacée. Nous avons donc utilisé le dégradé de cette palette pour l'arrière-plan de quelques pages. Elle fut un compromis très efficace, car elle nous a permis de faire ressortir les couleurs de notre autre palette sans nous éblouir.



Notre seconde palette de couleur (basé sur la première palette)

Nos polices d'écriture

Afin d'accompagner nos palettes de couleurs, nous avons dû également trouver des polices d'écriture. Nous n'avons pas voulu utiliser une police trop extravagante ou difficile à lire, nous avons préféré utiliser une police simple. Néanmoins, nous avons fait en sorte d'en utiliser une qui n'est pas commune, c'est-à-dire, que nous ne souhaitons pas utiliser les polices Arial ou encore Calibri. La police Poppins a donc été notre choix et nous l'avons utilisé sur l'ensemble de nos textes et articles.

Bonjour à tous, nous sommes l'équipe de Miap !

Exemple de la police "Poppins"

Pour ce qui est de notre poster et notre PowerPoint, nous avons utilisé deux nouvelles polices : Bukhari Script pour les titres et Anonymous Pro pour les textes. La police Bukhari Script est bien plus moderne et ressemble, légèrement, à notre logo, notamment à cause du fait que les lettres sont toutes arrondies. La police Anonymous Pro, à l'inverse, est bien plus classique et nous rappelle la police d'écriture des machines à écrire, mais également celle des lignes de codes. Nous les avons choisies, car elles faisaient référence à certains éléments de notre projet (Bukhari Script pour le logo et Anonymous Pro pour la programmation).

Bonjour à tous, nous sommes l'équipe de Miap !

Exemple de la police "Bukhari Script"

Bonjour à tous, nous sommes l'équipe de Miap !

Exemple de la police "Anonymous Pro"

Logo

Grâce à Hassina, nous avons réussi à entrer en contact avec un designer : Landy Therlonge (ou landy.t sur Instagram). Il a, notamment, créé un logo pour le youtuber Squeezie et est, également, le créateur du logo de la chaîne de restauration O'Tacos. Nous lui avons expliqué ce que nous recherchons comme logo et lui avons transmis notre palette de couleur. Voici le résultat :



Logo de notre site : Miap

Ce logo correspond parfaitement à l'image de Miap : attrayant, coloré, simple et chaleureux.

Mehdi AZ SID CHEIKH



FUNCTIONNALITÉS

Que peut faire l'utilisateur ?

Une fois sur notre site web, l'utilisateur possède à disposition plusieurs fonctionnalités :

Visiter les différentes catégories du site : C'est-à-dire qu'il pourra visiter le blog du site, se renseigner sur notre équipe, il pourra également nous contacter s'il remarque un bug ou pour poser une question par exemple et enfin il pourra s'inscrire sur le site ou directement se connecter s'il a déjà un compte MIAP.

Placer ces restaurants favoris sur la carte et les noter : une fois connecté, l'utilisateur pourra taper l'adresse de son restaurant favori dans la barre de recherche, et il pourra également mettre une note sur 5 correspondant à ce restaurant s'il le souhaite, puis il aura juste à cliquer sur « Ajouter à la liste » et enfin, le restaurant sélectionné sera ajouté à sa liste et il sera également visible sur la carte (marqueur de couleur rouge avec un logo hamburger) et s'il défile la page du site vers le bas il aura une liste présentant tous les restaurants de sa liste avec les adresses, noms et notes moyennes pour chaque restaurant.

Ajouter des amis : si l'utilisateur clique sur la catégorie « Amis » il aura accès à sa liste d'amis, pour ajouter un ami ce n'est pas compliqué, il aura juste à taper l'adresse électronique de la personne qu'il souhaite ajouter en ami dans la barre de recherche, puis il clique sur Ajouter, ainsi cette personne recevra une demande d'ami qu'il pourra refuser ou accepter. Une fois la demande d'ami acceptée, le nom de l'ami sera présent dans sa liste d'amis.

Voir la carte de ses amis : il aura à disposition un bouton « voir la carte » à côté du nom de chaque ami qu'il possède au sein de sa liste d'amis, lorsqu'il cliquera sur le bouton, une page affichant la carte avec les restaurants favoris de son ami et la liste de ces restaurants favoris s'affichera.

Se déconnecter et retourner sur la page d'accueil pour voir notre équipe par exemple ou le blog.

Fardeen PQQREEL

Futures mises à jour

Bien que notre projet ait atteint nos principaux objectifs, il nous a semblé dans la suite de notre projet que de penser à l'évolution future que celui-ci peut prendre afin d'attirer le plus grand nombre à l'avenir.

Le site internet

Comment renforcer notre image de réseau social ?

Quand on parle de réseau social beaucoup pensent aux discussions entre amis, aux « tags », aux photos...etc

Afin de permettre à tout un chacun de se reconnaître et de partager encore plus ses expériences nous avons pensé à plusieurs nouvelles fonctionnalités :

- Chat entre amis et espace commentaires
- « Tags » et photos pour les restaurants des listes
- Itinéraires entre 2 points
- Confidentialité de compte, public ou privé (vous pourrez espionner qui vous voulez, quand vous voulez)

Comment nous développer en pensant à autrui ?

Dans un monde en constante évolution et face à cette grande problématique nous avons réfléchi à de futures mises à jour qui prennent en compte les personnes en situation de handicap.

Pour cela nous avons pensé à une version du site qui permet aux personnes sourdes ou aveugles d'y avoir accès. Ainsi, grâce aux nouvelles avancées nous savons désormais qu'il nous est possible de créer un site internet qui soit accessible avec des lecteurs d'écrans et qui dispose d'un assistant vocal.

Multilingue ?

Afin de toucher le plus grand nombre et nous étendre nous avons commencé à traduire notre site en anglais. Nous avons choisi la langue anglaise car c'est la langue la plus connue et utilisée sur internet et professionnellement. Nous pourrions de cette manière avoir une beaucoup plus grande communauté de personnes et avoir la possibilité de se développer si possible dans une plus large partie du monde à l'avenir.

Meina Vazmy

L'application

De nos jours, très peu de personnes ne disposent pas de téléphone portable et la majorité utilise un smartphone. Une étude gouvernementale a montré que 95% des personnes de 12 ans et plus utilisent un téléphone portable.

Au vu de ces chiffres, la création d'une application est une évidence si nous souhaitons toucher un plus grand nombre et leur permettre d'avoir accès à toutes nos fonctionnalités et ce quelle que soit la plateforme par laquelle ils passent.

Nous avons, de ce fait, commencé une ébauche d'application (cf page...).

Afin de prévoir sur le long terme un accès à tous de cette application nous avons prévu de l'adapter à 2 systèmes d'exploitation largement utilisés que sont Android (Google) et IOS (Apple).

Melina Volzmy



ανάπτυξη

Le Front-End

Le HTML/CSS

Le Front-end est une partie très importante pour un site, en quelques sortes, il est responsable du design de notre site et permet à l'utilisateur d'interagir avec les pages de Miap. Les langages utilisés pour le Front-end sont le HTML (pour les textes et autres éléments), le CSS (pour le style du site), et le Javascript (pour les interactions et fonctions). Nous avons également utilisé le framework Bootstrap : il permet de rendre notre responsive, c'est-à-dire, que notre site restera lisible peu importe la taille de la fenêtre (ou bien si vous y accédez sur téléphone ou tablette). Afin que tout soit bien organisé, nous avons utilisé plusieurs div ou "balises". Grâce à ces dernières, chaque élément de notre site est placé dans des compartiments afin que tout soit bien organisé. En nommant nos div avec des noms de class et d'id, nous avons pu styliser l'entièreté de notre site.

```
<div class="address">
```

Exemple d'utilisation d'une div avec une class

```
<div id="scroll_to_top">
```

Exemple d'utilisation d'une div avec un id

Les pages accessibles sans être connecté étaient les plus faciles à coder. Comme vous pouvez le voir, notre logo se trouve dans notre barre de navigation. Nous l'avons placé dans une forme arrondie blanche afin de le faire ressortir davantage. Au début, nous souhaitions utiliser le même dégradé que notre logo sur tous les éléments de notre site (la barre de navigation, le pied de page, les boutons...) mais nous avons très vite remarqué que cela était trop dérangeant. Nous avons décidé d'utiliser une couleur à la fois. La barre de navigation est jaune et le texte est en blanc, cependant, si vous passez votre souris sur une des onglets, le texte virera au rouge violacé. Pour ce qui est des boutons, ils sont rose saumon et dès que vous passez votre souris sur le bouton, il passera au jaune safran. Le pied de page est l'inverse de la barre de navigation, il est donc rouge violacé et certains de ses icônes sont jaune safran.

De plus, plusieurs autres éléments de nos pages, comme nos images, utilisent des teintes de jaune. Toutes les couleurs de notre palette sont utilisées une par une et représentent chacune un élément de nos pages.

Les pages accessibles pendant et après l'inscription et la connexion étaient plus compliquées à programmer et sont un peu plus différentes des premières pages, par rapport au design. Pour ces pages, nous avons utilisé notre autre palette de couleur pour le fond, plutôt que d'utiliser du blanc afin de faire ressortir les éléments présents. Hormis ce détail, les pages restent assez similaires : elles partagent la même barre de navigation et pied de page et les boutons ont le même design.

Mehdi AZ SID CHEIKH

Le JAVASCRIPT

La carte : pour la carte, on a tout simplement utilisé une bibliothèque JavaScript qui va nous permettre d'afficher une carte et d'y placer différents marqueurs. Cette bibliothèque se nomme « Leaflet » qu'on a également vu en cours de PWEB, on l'a donc utilisé, car on avait déjà quelques bases à propos de Leaflet. Pour les marqueurs, on s'est renseigné sur sa documentation et on a pu y voir qu'elle possède une fonction « L.marker » qui prend en paramètre la longitude et la latitude et ainsi ces deux paramètres suffisent pour placer un marqueur.

L'API « Google Places » : cette API va nous permettre de récupérer des informations à propos de l'adresse que l'utilisateur va taper pour son restaurant. Grâce à cette API, lorsque l'utilisateur va taper le début de l'adresse, la barre de recherche va afficher une suggestion d'adresse. Lorsqu'il clique sur « Ajouter à la liste » , avec l'API, on récupère la latitude et la longitude liée à l'adresse du restaurant que l'utilisateur a saisi dans la barre de recherche. Ensuite, avec ces deux informations, on utilise la fonction L.marker et ainsi le marqueur s'affiche sur la carte pile à l'endroit où est situé le restaurant. Grâce à cette API, on n'a également pas eu besoin de faire une base de données regroupant tous les restaurants, car toutes les adresses, noms des différents restaurants sont disponibles au sein de cette API.

Les requêtes Ajax : alors, les requêtes Ajax (que nous avons codées en JQUERY) sont plutôt complexes à expliquer, ces requêtes vont nous permettre de lier la partie PHP à la partie Javascript de notre carte. C'est-à-dire, lorsqu'un utilisateur s'inscrit, une ligne contenant son nom, mail... s'insère au sein de la base de données. Lorsqu'il ajoute un lieu, c'est le même processus avec l'adresse, longitude, latitude... Donc, lorsque l'utilisateur se connecte, il faut qu'on affiche la carte avec les différentes adresses de sa liste et leur marqueur associé et pour cela, il est nécessaire de récupérer la latitude et la longitude de ces lieux favoris présent dans la base de données, ainsi, on va utiliser une requête ajax de la page javascript vers une page PHP où une requête SQL s'exécutera pour obtenir la latitude et la longitude (par exemple) pour pouvoir ainsi utiliser ces deux informations au sein du fichier Javascript (pour placer les marqueurs sur la carte). Puis avec cette requête, on récupère un tableau format JSON qui sera utilisable dans le fichier javascript comprenant la carte Leaflet, ce tableau JSON contiendra tous les lieux favoris de l'utilisateur y compris leur longitude et latitude qu'on a récupérés au sein de la base de données grâce à la requête SQL.

Fardeen PAKISTANI

La base de données

Pour créer notre base de données nous avons utilisé une base de données MySQL intégrée à uWamp. Concernant la conception, nous avons tout d'abord commencé par la création des tables les plus évidentes.

Les différentes tables

Nos fonctionnalités sont accessibles via une connexion. Ainsi, créer une table « Inscrit » semble évident. Un inscrit possède plusieurs attributs. Il possède un nom, un prénom, un mail pour se connecter et un mot de passe. Nous stockons les lieux favoris de nos utilisateurs. Nous créons aussi une table « lieu ». Un lieu est décrit par un nom, une adresse, la longitude, la latitude et une note moyenne. Passons maintenant aux tables correspondant aux associations dans un modèle MCD. Il y a donc une table ami, correspondant à la relation entre deux personnes. Elles sont constituées des identifiants des deux amis, d'un attribut vérifiant l'existence d'une demande d'ami, la réponse à cette demande d'ami ainsi que la date de demande. Enfin, nous avons une table « note » correspondant à la relation entre un lieu et un inscrit. Nous avons l'ID du lieu et l'ID de l'inscrit. La table possède également un attribut favori pour déterminer si le lieu est dans la liste de l'inscrit et un attribut note pour voir noter le lieu.

Les différentes contraintes

Evidemment chaque table possède une clé primaire. Les clés primaires sont des identifiants uniques obligatoires et propres à chaque entrée. Nous avons par exemple, «id_Inscrit» pour Inscrit et « id_lieu » pour Lieu. Étant des associations, les tables ami et note ont pour clé primaires, des clés étrangères. Ami a deux clés primaires correspondant aux id de deux inscrits. En effet, ami est une relation entre deux personnes, il ne peut donc pas exister si nous n'avons qu'une personne. Note à également deux clé primaires correspondant aux id du lieu et de l'inscrit. La note est attribuée par un inscrit à un lieu, elle n'existe donc pas sans ces champs remplis. Les champs obligatoires comme le mail ou le mot de passe ont des contraintes « not null ». Ensuite pour créer des champs à deux choix type « OUI » et « NON », nous avons restreint les valeurs possibles à « 0 » et « 1 ». Ces champs ont été utilisés dans note, pour voir les favoris ou dans ami pour voir les demandes d'amis.

Le Back-End

Pour le Back-End nous avons privilégié le langage PHP. Le PHP est un langage qui servira à connecter notre Front-end à notre base de données.

Nous avons utilisé le modèle MVC, Modèle Vue Contrôleurs, pour mieux organiser nos fichiers. Nous créons une vue pour chaque page utilitaire ayant besoin d'interagir avec la base de données. Nous créons aussi un modèle permettant d'effectuer des requêtes à la base de données et d'en récupérer les données. Puis nous créons un contrôleur pour manipuler les actions, c'est lui qui s'occupera de sélectionner les bons fichiers, d'effectuer les bonnes fonctions ainsi que de d'afficher les bonnes vues (interface utilisateur).

Commençons par les pages de connexion et d'inscription. Ces pages sont assez simples au niveau de la vue. En effet, nous possédons seulement quelques champs de saisies. Les informations saisies sont envoyées grâce une balise de type form. Ces informations sont récupérées par le modèle qui exécutera les fonctions correspondantes. Ces fonctions créent des statements en SQL qui s'exécutent dans la base de données.

Lorsqu'un utilisateur est connecté, on crée une session pour maintenir les informations de la personne connectée. Pour cela on va utiliser un `session_start()`. On affecte ensuite les informations nécessaires. Grâce à cela nous pourrons ensuite récupérer les informations sur les autres pages à la suite d'une `session start()`. Nous pouvons évidemment nous déconnecter, pour cela nous ferons un `session.destroy()`.

Pour la liste de favoris, nous l'avons récupérée via une requête ajax dans le fichier javascript pour pouvoir les afficher dynamiquement sur la carte et les afficher sous forme de listes en dessous. L'ajout de favoris se fait également avec une requête qu'on exécute dans la méthode.

La gestion des amis est également assez simple. L'ajout d'un ami passe d'abord par une demande, on crée une ligne dans la table amis et on place la valeur de demande à '0'. Pour ce faire, on doit retrouver l'inscrit à partir de l'e-mail et prendre les deux ID des deux parties concernées. La ligne est ainsi créée. La demande reçue s'affiche chez la deuxième partie. Celle-ci pourra ensuite refuser ou accepter la demande. Si la demande est acceptée, celui-ci apparaît dans les amis, de cette façon nous pourrons ensuite voir sa carte.

Janik JANG

Le développement mobile

Afin d'appuyer notre projet nous avons commencé une ébauche d'application mobile. Pour le développement de cette application nous nous sommes tournés vers le logiciel Android Studio. Nous avons décidé de privilégier ce logiciel car le système d'exploitation Android fait partie des systèmes les plus utilisés en France. De plus, au cours de notre cursus universitaire nous avons déjà utilisé Android Studio ce qui nous a apporté un gain de temps. Ainsi, cela nous a permis de réaliser de façon simple et rapide une première idée de notre application.

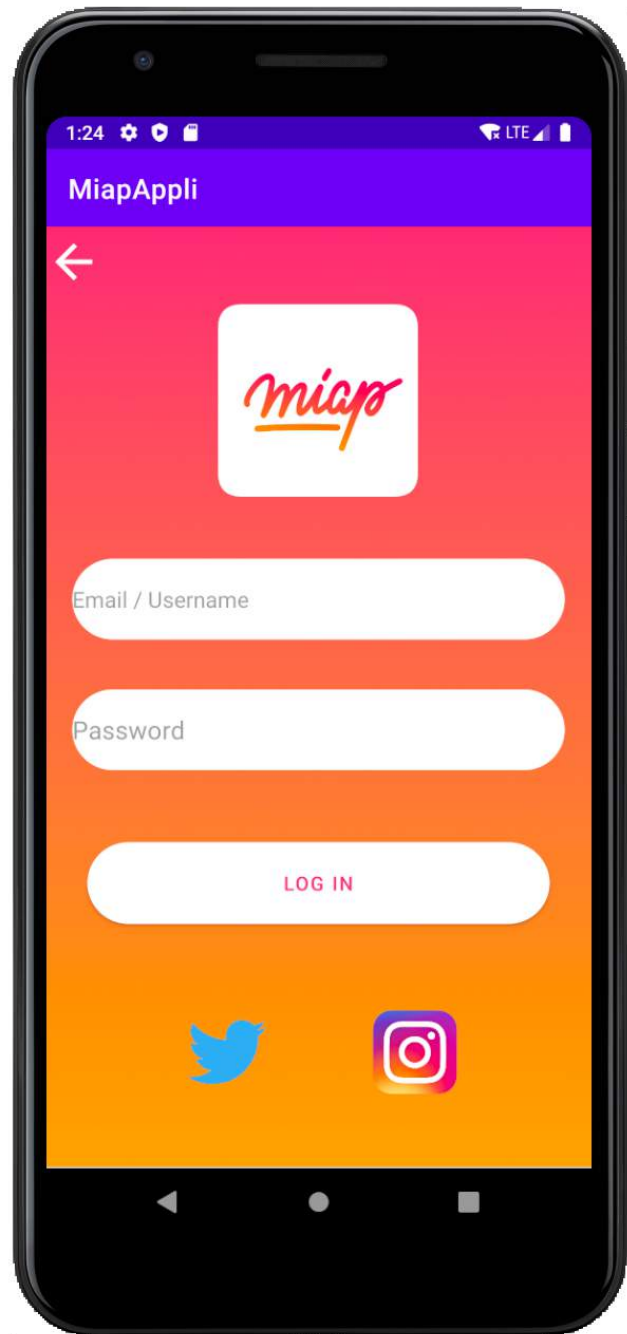
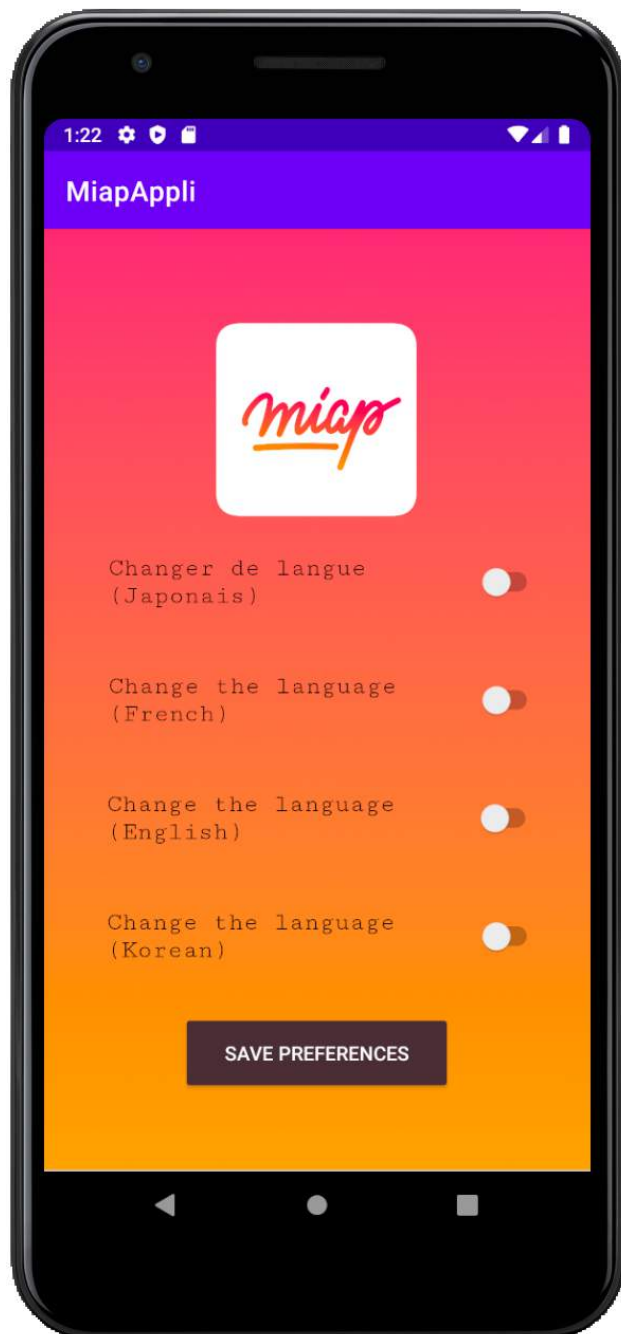
Visuel :

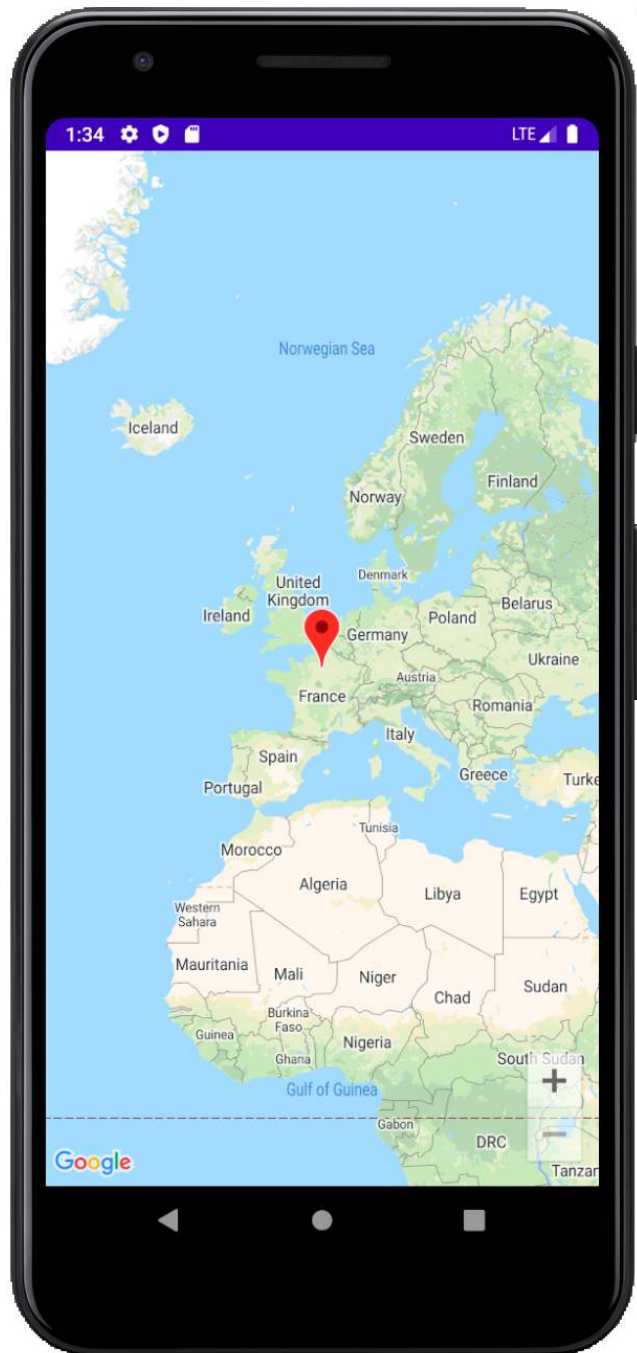
L'interface visuel de l'application reprend notre charte graphique et notre palette de couleur. Cependant, Android Studio ne disposant pas de beaucoup de choix concernant la police d'écriture, nous avons choisi la police ... car c'est celle qui se rapproche le plus de notre charte graphique.

Nous avons opté pour un design simple, avec peu de champs, permettant ainsi à l'utilisateur de comprendre facilement l'utilisation de notre application sans explications préalables.



Moina Vazmy





Pour le moment notre application dispose de 4 fonctionnalités :

- L'inscription d'un nouveau membre
- La connexion d'un membre inscrit
- Le changement de langue (français, anglais, japonais et coréen)
- L'affichage d'une map Google

Pour l'affichage de la map, nous avons privilégié l'API* de Google car il a été très simple d'utilisation et cela a été un avantage non négligeable au vu du peu de temps dont nous disposions pour développer cette application.

Cependant à l'avenir nous choisirons une autre API car celle-ci ne nous a pas permis de développer une application qui permet à l'utilisateur de faire des recherches de restaurants directement.

Maïna Vazmy

Pour la gestion et le stockage des données des utilisateurs nous avons opté pour une base de données hébergée, Firebase.

Firebase est une plateforme mobile qui sert de base de données. Elle emploie le NoSQL et provient de Google. Ce choix a été fait à la suite d'un tableau présentant les inconvénients et les avantages de chacun. Après étude de ce tableau nous nous sommes rendus compte que nous avons énormément de ressources mises à notre disposition pour utiliser Firebase.

Tout d'abord, la documentation fournie par Google est très complète, intuitive à utiliser et à comprendre. De plus, des vidéos en ligne postées par des internautes nous permettent une meilleure compréhension et mise en pratique de Firebase.

Pour utiliser Firebase, nous avons dû créer un nouveau projet (avec un compte Google) et sélectionner la création d'un projet Android. Ensuite, pour intégrer la base de données dans notre application mobile, nous avons suivi des étapes (très faciles) afin de tout mettre en place.

Une fois les étapes faites, il fallait télécharger un fichier ".json" afin de faire correspondre le projet à Firebase. A la suite de cette ultime étape, tout était mis en place.

La suite de cet implémentation est d'apprendre les fonctions et méthodes proposées par Firebase afin d'en faire un usage efficace.

Les fonctionnalités utilisant Firebase sont pour l'instant l'inscription d'un nouveau membre et la connexion de ce dernier à son espace membre. Les méthodes utilisées sont très faciles à comprendre car on communique entre les informations données par un utilisateur (son email et un mot de passe) et la base de données Firebase, présentant un module appelé "Authentification" qui permet de lister les différents moyens de connexion (dans Miap, nous avons activés uniquement la connexion par email et mot de passe, mais une connexion par Google ou encore Twitter et Github est possible). Une fois inscrit, l'utilisateur apparaît dans la liste des personnes inscrites sur Firebase. Ainsi, depuis cette interface, nous pouvons supprimer ou ajouter manuellement un utilisateur.

La connexion fonctionne de la même manière, l'utilisateur passe par notre application et clique sur Connexion. Ensuite, il peut se connecter avec les identifiants qu'il a créés auparavant.

Pour l'instant, l'application n'est pas développée à son stade final, mais a un très bon potentiel car la plupart des personnes, surtout en période de confinement, sont très actives sur leurs téléphones et réseaux sociaux.

*ensemble d'outil facilitant l'utilisation ou la création d'un logiciel, application..etc

Hubert TRUONG



*SITE ET EXPÉRIENCE
UTILISATEUR*

L'expérience utilisateur (UX)

Pourquoi l'UX est importante ?

« Le UX design vise donc à penser un site web de manière à ce que l'utilisateur se sente bien, en confiance, et puisse trouver les informations qu'il cherche tout en ayant envie d'interagir avec le site. »
(<https://www.1min30.com/dictionnaire-du-web/ux-design-user-experience>)

Qui aime un site peu agréable visuellement, rempli de publicité ou encore truffé de messages d'erreurs ? Cependant, qui n'aime pas un site bien fait, facile d'utilisation et beau visuellement ?

Voilà le but de l'UX (User Experience – Expérience Utilisateur). Il va permettre à l'utilisateur de 'se sentir en confiance' et l'inciter à nous faire confiance.

Une 'expérience utilisateur' peut avoir de grandes répercussions sur la suite du projet. Si notre site, ou application mobile, n'est pas bien pensé cela va décourager l'utilisateur, nous décrédibiliser et perdre nombre de futurs utilisateurs. Pour cette raison nous avons une importance toute particulière à l'UX dans plusieurs domaines :

- Notre crédibilité
- Notre adaptation
- L'apparence de notre site
- L'ergonomie du site

Notre crédibilité

Afin de rassurer nos visiteurs sur la nature de notre projet nous avons prévu une page entièrement dédiée à notre présentation et à celle de notre projet. Nous nous présentons, de façon générale, à l'aide d'une vidéo créée par notre CEO Hassina Ayachi et hébergée sur la plateforme Youtube. Puis nous nous présentons tous grâce à un texte associé à nos mémojis (emojis personnalisés disponibles sur le système d'exploitation IOS). Les mémojis permettent d'apporter une touche d'humour mais aussi de montrer que nous sommes une génération connectée, jeune et proche de nos utilisateurs. Dans la barre de navigation l'onglet 'A propos' est le premier à être proposé. Nous incitons de cette manière tous les utilisateurs du site à aller découvrir dès le départ qui nous sommes.

Notre adaptation

Dans un monde en constant progrès et de plus en plus connecté grâce aux smartphones il nous a semblé être dans une suite que d'intégrer le développement d'une application mobile. Nous montrons de cette manière que nous nous adaptons aussi aux progrès numériques et sommes prêts à nous développer encore plus sur les prochaines plateformes qui sortiront un jour prochain.

De plus, notre site internet est totalement responsive, c'est-à-dire qu'il s'adapte à tout type d'écrans que cela soit un écran de téléphone, de tablette ou encore d'ordinateur. Ainsi, quel que soit l'écran sur lequel on se trouve, l'expérience utilisateur sur le site restera agréable.

Enfin, notre site permet de s'adapter car il possède une fonctionnalité de changement de langue.

Nous développerons l'apparence et l'ergonomie du site dans la partie suivante.

Moina Vazmy

La séparation en trois parties

Nous avons longuement réfléchi à la disposition de notre site et avons opté pour une utilisation classique en développement web avec 3 parties : header, body et footer. Cette utilisation permet d'avoir trois parties équilibrées et qui ne perturbent pas l'utilisateur.

Header



header

Le haut de page est composé de la barre de navigation. On y retrouve toutes les informations importantes afin de naviguer entre les pages.

Notre logo, situé sur la gauche, permet de revenir sur la page d'accueil peu importe la page où nous nous trouvons. La page A propos présente notre équipe. La page Blog présente notre Blog personnel. Nous retrouvons aussi les pages Aide & Contact, les pages de connexion et d'inscription. Enfin, le petit globe permet de changer la langue du site en anglais pour nos utilisateurs extérieurs.

Nous avons conservé les couleurs de notre palette, plus particulièrement le jaune orangé, et notre affichage en ligne est simple de compréhension et commun aux sites web.

Body

Le body sert à afficher le corps des pages, c'est-à-dire les informations et contenues de celles-ci. Mis à part la page d'accueil toutes les autres pages sont sur fond blanc avec un rappel de nos couleurs sur certains éléments (des boutons, couleurs d'écritures...etc). Le design est assez simple et épuré afin de permettre de trouver les informations rapidement et avoir une lecture fluide et facile.

Footer



footer

Le footer est la partie en bas de page. Afin de faire un rappel de couleur avec notre header (haut de page) nous avons choisi le rose fushia. De cette manière nous sommes restés dans notre charte graphique et notamment notre palette de couleur.

Notre bas de page est composé de notre adresse où nous nous situons, le menu qui redirige vers les différentes pages de notre site et nos noms et liens de réseaux sociaux.

Enfin, comme il est toujours peu agréable de devoir scroller* toute la page pour remonter à chaque fois, nous avons prévu une icône flèche qui permet de retourner automatiquement en haut de page. Elle est particulièrement pratique lorsque celles-ci sont très longues !

* action permettant de se déplacer ou de dérouler un contenu digitalisé et ici les pages internet

Mairia Vazemy

Les pages non utiles

Pourquoi un site non utile ?

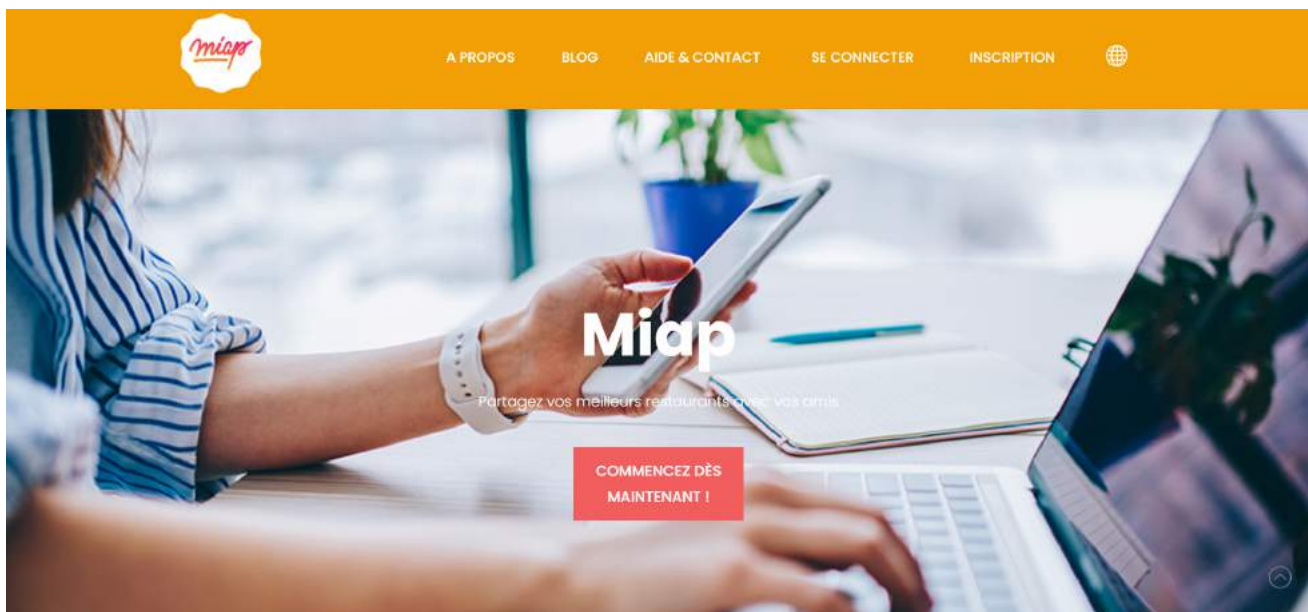
Nous n'avons pas seulement voulu créer un site avec les fonctionnalités de Miap qui sont la carte et la liste de restaurants. Nous voulions partager beaucoup plus avec nos utilisateurs. Nous voulions d'abord introduire notre concept à la communauté. Ensuite, nous voulions également nous présenter et mettre des visages derrière notre concept. Nous avons souhaité que la communauté puisse faire connaissance avec nous et ainsi leur montrer que nous étions comme eux, des personnes aimant la nourriture et qu'ils faisaient partie intégrante de notre projet. De plus nous avons même créé un blog afin de partager nos aventures et nos conseils. Enfin, il était important pour nous de pouvoir apporter de l'aide et un service après-vente à nos utilisateurs mais également d'avoir une plate-forme pour accueillir toute suggestion venant de la communauté.

Hassina AYACHU

Accueil

Nous souhaitions avoir une page d'accueil simple et épurée mais également colorée. Nous avons souhaité mettre en valeur une photo qui sert de bannière afin de ne pas mettre trop d'informations à disposition de l'utilisateur dès son arrivée sur notre site. La photo est un rappel de nos supports : il y a un site et une application Miap. Nous avons ajouté à cela une courte et simple description de notre concept afin d'introduire Miap aux nouveaux utilisateurs. Nous avons également tenu à mettre des touches de couleurs afin de rendre notre site plus jovial. Nous avons coloré les boutons et interverti les couleurs lorsqu'on passe la souris dessus et souligner les titres en couleur. De cette manière, nous pouvions colorer notre site et faire un rappel des couleurs de Miap de manière subtile.

Hassina AYACHU



accueil

A Propos

Nous nous sommes réunis autour d'un projet commun qui est de faciliter nos vies de gourmets. En manque de découverte culinaire durant ces temps de confinement, nous avons à coeur de transformer notre manque de nourriture délicieuse en travaillant sur ce projet. Dans l'espérance d'un déconfinement et d'un retour à la normale, nous souhaitons préparer nos retours dans les restaurants de nos rêves. En se réunissant autour de notre passion commune qu'est la nourriture, nous avons pris la décision de créer un site internet collaboratif: **Miap**.

Pourquoi avons-nous choisi Miap ? Miap est la contraction de Miam et de Map tout simplement. Nous souhaitons utiliser une carte dans le but de créer une communauté de Miapies qui apporteraient leur contribution à notre projet en partageant leurs bonnes adresses. Cette communauté sera réunie sur notre réseau social et pourra ainsi interagir par le biais de notre intérêt commun pour la découverte culinaire.

section "à propos"



EN SAVOIR PLUS

section "en savoir plus"

Explorez notre site



section "explorer notre site"

A propos

Cette page représente l'équipe de *Miap*, c'est-à-dire nous. Elle contient la vidéo de présentation de notre projet ainsi qu'une description pour chacun d'entre nous.

La vidéo de présentation explique le concept, le contexte et l'équipe derrière *Miap*. La présentatrice de cette vidéo n'est autre que Hassina, qui incarne le rôle de PDG de notre équipe. Elle a de plus édité la vidéo : elle a implémenté des transitions, des sous-titres ainsi qu'un fond sonore. Comme nous avons filmé la vidéo en plusieurs fois, nous avons utilisé le concept de transition afin que tout reste fluide. Hassina a intégré des sous-titres elle-même afin de permettre aux personnes malentendantes de regarder notre vidéo, malgré tout. Afin de créer une ambiance relaxante, nous avons choisi la musique "Under the trees" de *BLVK* afin de détendre l'utilisateur.

Equipe

Découvrez notre équipe haute en couleur !



Sur le res *Vidéo de présentation sur la page "Equipe"* ainsi que nos Memojis (emoji d'Apple). Le but de cette section est de se rapprocher de notre communauté. Grâce à cette page, l'internaute pourra en apprendre plus sur nous et verra que nous sommes à l'écoute de nos utilisateurs.

Mehdi AL SID CHEIKH : Développeur web



Voici notre second développeur web : Mehdi. Il est joyeux et enthousiaste, il met toujours la bonne ambiance MAIS il est toujours en retard. Il a géré l'aspect visuel du site. Il est également polyvalent car il a participé à l'analyse concurrentielle. Mehdi est aussi le gérant de notre communauté, donc n'hésitez pas à interagir avec lui sur les réseaux.

Exemple d'une de nos descriptions

AL SID CHEIKH



Date: 18 juillet 2020

Aji Dulce, La vie douce en approche !

[En lire plus](#)



Pourquoi cette page ? :

« Un blog est une partie d'un site utilisé pour la publication périodique ou régulière d'articles personnels, généralement succincts, rendant compte d'une actualité autour d'une thématique particulière. »

Nous avons choisi d'intégrer cette page non-utilitaire dans notre site car c'est une page commune et incontournable des sites qui parle de nourriture ou de restaurants. Ainsi nous avons créé une page qui permet de partager les adresses phares que conseillent notre groupe de passionnés et créateurs du projet. Elle a une importance toute particulière car pour le moment il n'existe pas de configuration sur la confidentialité des comptes. De ce fait, il n'est pas possible d'accéder aux cartes de comptes publics ou de partager seulement sa carte avec ses amis. Le blog permet de combler ce manque et de partager de façon plus élargie les bonnes adresses et les dernières découvertes.

Choix des images, texte :

Nous nous sommes inspirés du blog de *parisianavores* (<http://parisianavores.paris/>) pour la création du nôtre. Nous avons choisi 3 restaurants qui se situent sur Paris (et qui sont absolument excellents). L'humour fait aussi partie de notre texte et permet de créer une ambiance saine et détendue.

Nos images sont libres de droit (et tout à fait délicieuses). Elles incitent à aller manger dans les restaurants que nous présentons.

Meïna Vazmy

Questions fréquentes

Votre compte

Pourquoi devez vous avoir un compte ?

Comment se créer un compte ?

Comment se déconnecter de son compte ?

Comment supprimer son compte ?

section "questions fréquentes"

Besoin d'aide ?

The image shows a contact form with a gradient background from orange to pink. At the top, it says 'Contactez-nous !'. Below this are four input fields: 'Nom', 'Numéro', 'Email', and 'Message'. At the bottom right is a yellow button labeled 'Envoyer'.

formulaire de contact

La page Aide & Contact est composée de 2 parties : une partie FAQ (Foire Aux Questions) et un formulaire de contact.

La partie FAQ permet de lister les questions fréquemment posées afin d'assurer à l'utilisateur une certaine autonomie sur notre site. On y retrouve 4 questions importantes : Pourquoi devez-vous avoir un compte ? Comment se créer un compte ? Comment se déconnecter de son compte ? et Comment supprimer son compte ?

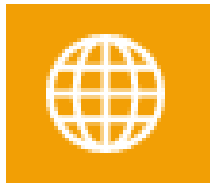
Le formulaire de contact a pour but de recueillir les commentaires, idées ou remarques constructives qui peuvent nous aider à améliorer l'expérience utilisateur. Ce dernier est au couleur de notre projet avec un dégradé d'orange-rose.

Moina Vazmy

La traduction du site

Nous voulons que notre site Internet soit accessible à un maximum de gens. Nous avons donc pris la décision de traduire notre site en anglais nous-mêmes. Nous avons également pris la peine de filmer la vidéo de présentation en anglais et de la sous-titrer. Nous avons choisi la langue anglaise car c'est la langue la plus connue et utilisée sur internet et professionnellement. Traduire notre site lui donne une toute nouvelle dimension et lui donne une portée mondiale. Nous souhaitons accueillir sur notre site des gens du monde entier et nous ne voulons absolument pas qu'ils se sentent perdus à cause de la barrière de la langue.

Hassina AJACHU



icône de changement de langue

About

We are gathered around a common project which is to facilitate our gourmet's lives. In lack of culinary discoveries during lockdown, we have at heart to transform our lack of delicious food into a website. In hope of an end to the pandemic and a return to normal, we wish to prepare our return in the restaurants of our dreams. Gathered around our shared passion that is food, we took a decision to create a collaborative website: Miap. Why did we choose Miap ? Miap is the contraction of yummy (« Miam » in French) and map. We wish to use a map aiming to create a community of Miapies who would make their contribution to our project by sharing their good addresses. This community will be gathered on our social media and will be able to interact through our common interest in culinary discoveries.

texte traduit en anglais

Les pages utilitaires

Votre carte Miap

Recherche :

Votre carte n'attend que vous, Mehdi !

Votre établissement préféré ici



Votre liste :

Nom : KIBO NO KI

Adresse : 14 Rue Vignon, 75009 Paris, France

Note : 5

[Retirer de la liste](#)

Nom : HARU HARU

Adresse : 121 Rue de Montreuil, 75011 Paris, France

Note : Non noté

[Retirer de la liste](#)

Nom : Mangez et cassez-vous !

Adresse : 64 Rue Alexandre Dumas, 75011 Paris, France

Note : 4

[Retirer de la liste](#)

Vos Amis

Ajoutez un ami avec son adresse mail :

Saisissez son adresse mail ici

Ajouter cet ami

Votre Liste d'amis :

Karima

[Voir sa carte](#)

Vos demandes d'amis reçu :

Les pages utilitaires sont simples. De l'inscription à l'utilisation de la carte, ces pages ont toutes un design très simple. Ainsi, l'utilisateur ne se sent pas perdu. Parlons de ces pages, une à une.

Tout d'abord l'inscription, cette page reprend les couleurs de la charte graphique en arrière-plan. Nous possédons donc un petit dégradé de la couleur du logo, auquel nous avons adouci la teinte pour convenir à un arrière-plan. Nos éléments sont centrés au milieu de la page, pour attirer le regard de l'utilisateur dès l'arrivée sur la page. Au centre, nous retrouvons donc le formulaire d'inscription et le logo. Les boutons et les champs sont clairs et simples. L'utilisateur ne devrait avoir aucun mal à s'inscrire.

Concernant la page de connexion, nous sommes sur le même modèle pour ne pas perturber l'utilisateur par deux formulaires trop différents.

Nous avons accès à deux nouvelles pages une fois connecté. La page de notre carte et la page d'amis. Commençons par la page de la carte. L'agencement de la page est dans le modèle classique *Header - Body - Footer* donc une entête, un corps et un pied de page. La carte est le premier élément qui saute aux yeux. Nous voyons au-dessus de la carte un champ de recherche. Ce champ de recherche pourra compléter nos recherches au fur et à mesure qu'on tape. Il facilite la recherche la rendant ainsi plus rapide. Lorsque nous trouvons un restaurant, celui-ci s'affiche sur la carte pour nous assurer du bon établissement. L'adresse s'affiche avec un bouton nous permettant de l'ajouter à notre liste. En dessous la carte, nous pouvons retrouver notre liste. Il est possible de supprimer des établissements de notre liste et de voir les notes que nous leur avons attribuées.

Enfin vient la page d'amis qui utilise le même style que les autres pages. Elle contient peu de contenu. Nous y retrouvons un champ de saisie pour ajouter un ami, la liste de nos amis et les demandes d'amis reçues. Il est possible de demander une personne en amis grâce à son adresse e-mail. Lors de la réception d'une demande, nous pouvons évidemment la refuser ou l'accepter. Enfin, si nous possédons des amis, nous pouvons aller voir leurs cartes sur une page similaire à la page de notre carte vue précédemment.

Janik JUNG



MARKETING

Nom de la communauté

Les MIAPIES !

S'identifier à une communauté permet de renforcer ces liens avec ceux qui la composent et de nous sentir important. Qui n'est pas heureux de faire partie des 'Instagrammers' ou encore des 'TikTokers' ? De ce fait, l'idée de créer et par conséquent de choisir un nom pour ceux qui composent cette communauté est une suite logique.

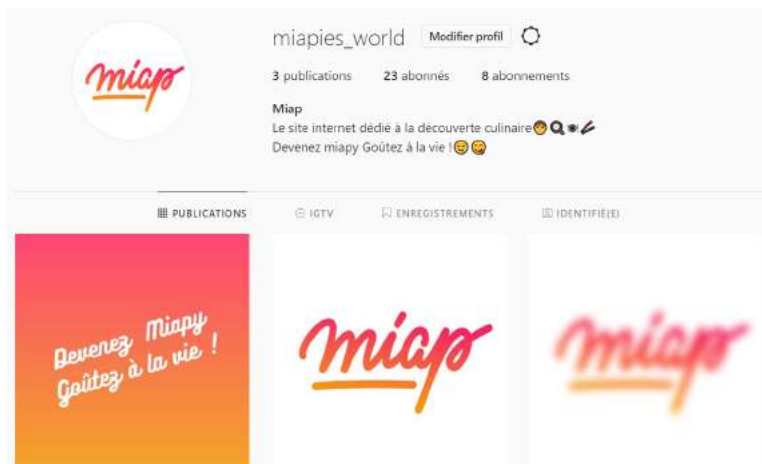
Cette stratégie marketing a pour but de fidéliser au maximum nos utilisateurs tout en leur permettant des expériences inédites en plus des fonctionnalités que nous pouvons dès à présent proposer.

Le choix de ce nom n'a pas été unanime. Nous avons deux choix : 'les miapiz' ou les 'miapies'. Finalement après avoir départagé (grâce à moi) nous avons opté pour le nom des 'MIAPIES'.

Meïna VAZEY

Réseaux Sociaux

Pour ce projet, nous avons créé deux comptes sur les réseaux sociaux Instagram et Twitter. Ces deux comptes ont pour but de promouvoir et mettre en avant Miap. De nos jours, nous ne pouvons pas compter sur les publicités télévisées pour promouvoir nos activités, notamment si nous sommes une start-up. Utiliser les réseaux sociaux est un moyen très moderne et efficace de faire sa propre publicité. De plus, cela nous permet de nous rapprocher davantage de notre communauté de miapies, qui peuvent à tout moment nous contacter depuis ces comptes. La création de ces deux comptes renforce l'idée de communauté que nous souhaitons développer.



Mehdi AZ SID CHEIKH



CONCLUSION

Difficultés rencontrées

Malheureusement, comme tout projet qui se respecte, nous avons rencontré plusieurs difficultés. Tout d'abord, la crise sanitaire a eu un énorme impact sur le développement de notre projet. Nous ne pouvions nous voir que très peu et travailler à distance pour ce genre de projet était très compliqué. Même si nous avons plusieurs demi-journées dédiées au PJS4, cela ne semblait jamais assez. Heureusement, nous avons été capables de présenter un projet fonctionnel dans les temps.

Un autre problème a également entraîné une perte de temps : l'apprentissage de nouvelles compétences. En soit, cela est plutôt une bonne chose, car nous apprenons à nous servir de nouveaux outils et langages, le problème est que cet apprentissage prend du temps et ce dernier nous manquait déjà. De plus, certains outils étaient assez compliqués à prendre en main au départ, notamment Firebase.

Nous souhaitions traduire l'entièreté de notre site en anglais pour qu'un maximum de personnes puisse le découvrir et le comprendre. Cependant, nous n'avons pas réussi à traduire les pages qui ont été codées en PHP. Par manque de temps et de connaissances, nous n'avons pu que traduire les pages accessibles sans se connecter.

Enfin, un dernier problème est apparu lors du développement du site est c'est l'hébergement de ce dernier. Héberger un site web permet de le rendre accessible par n'importe qui depuis Internet. Cependant, pour implémenter ce genre de fonctionnalité, il faut payer un abonnement pour avoir accès à un hébergeur. Par conséquent, pour avoir accès à notre site, il faut posséder notre code et utiliser une plateforme de développement web (tel que MAMP ou UWAMP).

Mehdi AZ SID CHEIKH

Conclusion générale

Notre PJS4 a beau avoir duré un semestre, nous avons tenu à faire transparaître nos deux années de DUT à travers ce projet. Au cours de ce DUT informatique, nous avons acquis de nombreuses compétences. Lorsqu'on évoque nos études, beaucoup pensent à l'aspect programmation de notre formation. Néanmoins, en plus des capacités de développement, notre formation nous a appris beaucoup plus d'aspects généraux et relationnels. En effet, en plus des matières de programmation nous avons eu des cours d'expression, de communication, de création d'entreprise, ou encore de gestion de projet pour ne citer que ceux là. Nous avons donc utiliser ce PJS4 pour mettre en valeur toutes les compétences apprises au cours de ces deux dernières années (analyse concurrentielle, charte graphique, soutenance, relation clients, programmation...). Ce fut un plaisir de travailler entre nous, nous avons formé une équipe soudée du début à la fin, nous nous sommes soutenu dans tous les aspects de notre projet. C'est un plaisir pour nous ainsi qu'une fierté de conclure ces deux années de DUT par ce projet qui nous tient à cœur. Nous espérons que notre projet vous plaira et que nous avons fait honneur à nos enseignants ainsi qu'à l'IUT Paris Descartes au travers de ce projet.

Hassina AYACHU

Conclusion (Hassina)

First of all, for our PJS4 we wanted to create a project that looks like us. Our goal was to create something that we would want to use ourselves, something to be proud of. When we thought about our common interest we all agreed on food pretty quickly. We love to speak about food and we always enjoy trying new savors. We used to share our good addresses but we had a hard time to list everything and to share it. We also spent way too much time deciding on where to eat because we all have so many preferences. During this pandemic and the multiple lockdowns we are all in lack of culinary discoveries so we focused our energy on a project that could ease our gourmet's lives. It was a way for us to prepare for when things will be back to normal (if they ever do). Our project is called Miap. It is a collaborative website dedicated to gourmets. Miapies (name dedicated to Miap's users) can list their favorite restaurants, see them on a map and share them with their friends.

First and foremost, I was in charge of managing the project. My job was to take care of things such as the planning, giving tasks, making sure we are on schedule and overseeing almost everything. In the beginning of our project Mehdi, Moïna and I made a competitive analysis to see if we had any competitors. Moreover, I was the one who translated our website in English (with the help of Mehdi). Mehdi and I prepared the oral presentation as well. I also designed our poster, website and app. In fact, I was in charge of the visual aspects of our project with the support of my teammates. We have videos on our website and I am the one who directed and edited them. Moreover, I also took part in handling our social medias. Finally, I was in charge of communicating with our designer from whom we ordered our logo.

The minor difficulty that I had, was the fact that it was a first time for me to manage a team of seven people and for a project that is that big so I had a lot of responsibilities, I had to have my eyes and ears everywhere. I don't personally think that I had major difficulties during this project and I truly think that it is thanks to my team. I had a lot to work on and a lot to overview but my colleagues were really efficient and talented during this entire project so I didn't have a lot to worry about. We understood each other very well and were on the same page so it was quite easy to communicate.

To conclude, I acquired a lot of experience from that project. It was great to be able to work on something we were really passionate about. We had the opportunity to build something from the ground and it was amazing. This project also taught us to be autonomous and have responsibilities. This project made me really proud of what we accomplished as a team and it is a pleasure to conclude my diploma with such a project. Eventually, this project comforted me in my choice of career. Indeed, I would like to be a project manager in the future.

Conclusion (Meïna)

If i say you 'culinary discoveries' ? And what about 'restaurants' ? Or maybe 'going out with friends' ?

Normally the word 'MIAP' comes to your mind. Our end of year project consists in the creation of a social network website that allows us to share with our friends the good places where we have eaten and where we wanted to go back with them. Each user has their own map with a list of their favourite restaurants that they can share with their friends! Ingenious isn't it?

During the distribution of the tasks, we each choose an aspect of the development that we liked. For my part, I participated in the competitive analysis, the development of the website (front-end, design), the management of social networks and finally the development of the application.

The competitive analysis was very interesting to carry out. I focused on the Yelp website and listed its advantages and disadvantages.

The management of social networks consisted in publishing content (photos, posts, etc.). I published, with the help of Hassina Ayachi and Mehdi Al Sid Cheikh, several photos to promote our project and attract as many people as possible. In this way we could create a community called 'miapies'.

The web development was a difficult part of the project for several reasons. We had to agree on the colours, the layout of the pages and the different pages to be made. Once we had agreed on a survey, I was able to start designing the web pages.

Furthermore, I had to do a lot of research on the internet in order to make some animations that I didn't know how to make !

In spite of these difficulties, I was able to realize my parts thanks to the precious help of my friends.

In conclusion,

This end of year project of DUT Computer Science allowed me to develop many technical skills but also essential relational qualities. Indeed, I was able to improve my skills in web development, mobile development (application creation) and project management (Gantt chart, interaction). I was also able to see the management of a large team (seven people) and appreciate the added value that each person can bring to create a project and achieve the goal set at the beginning. I was also really able to put into practice all that we have seen during these two very rich years in DUT.

Although sometimes there were some differences of taste and misunderstanding, this experience was beneficial to me both in terms of my skills and my relationships with others.

I was able to confirm my professional project by orienting myself towards project management and preparing myself perfectly for my internship which will be based on project management and web development.

‘ A project based on food and culinary discovery? Everything I like! ’

Conclusion (Mehdi)

For the end of those two years of studies, we had to create a final project. This final work was totally free : we could choose any subject, be with anyone in our promotion, and develop our project as we please.

The main purpose of this project was to show what we learned during our DUT but also to prove that we are capable to manage a whole project and be autonomous.

During the beginning of our project, we had to choose a team and concept. With a group of friends, we brainstormed together and came up with different ideas. That's when Janik proposed the idea that later on became our project : a website that lists our favorite restaurants. Moïna, Hassina, Quentin, Hubert, Fardeen and I were interested by Janik's concept, therefore, we decided to work together.

We wanted to help people list, discover and share their favourite places. Before working on the website, we had to work and agree on different things such as : what tasks do we have to work on ? Who is going to work on that task ? Did other people have the same idea as ours ? There was a lot more to do before working on the website.

Hassina, Moïna and I worked on the competitive analysis to see if other people had the same idea as ours. Personally, I discovered and worked on Glintter; I listed its pros and cons. We also created two social media accounts to reinforce the idea of community : one on Instagram and one on Twitter. After all of that, we were ready to start our website. At the beginning, I worked a lot on our map. I used different APIs, like MapQuest and MapBox, but I had troubles working with those. The first version of the map that I created couldn't answer all of our requests. Consequently, Janik helped me and was able to create a functional map. When the website was almost done, many of us worked on Miap's design, especially Moïna and I. It took some time, but with the help of each other we were able to complete Miap's website. I also helped Hassina filmed our presentation video.

This project was a brand-new experience for me. It's the first time that I worked on something without people telling me what to do. Our teachers trusted us for the subject, and we were able to create almost anything, which was very exciting. I was also able to work with people that I like and know, and I was certain that we would be able to make something incredible. Since I am passionate about web development, I was very happy to work on a website and was proud to complete it. It helped me learn new things and improve my coding abilities, especially in web development. I discovered that I was really good at web design (Front-end) but I still need to improve my Back-end abilities, since I had some issues with the coding of the map. But as long as in a team, I won't be stuck for too long. Even if we encountered some difficulties and faced some obstacles, It was a really pleasant time and made me realise that I really want to be a web developer in the future.

Conclusion (Janik)

Want to read about Miap and some Miap's trivia ? Well, let me tell you that you're a lucky chosen one to read about it. First of all, what's Miap ? Miap comes from two words, "miam" and "map" which would be something like a "yummy map". As you can guess, it's all about a map, but obviously there is more to it. With Miap, save your favorites restaurants in less than three clicks. You will have a list, simple to access and a map showing your favorites spot. Last but not least, you can not only save your favorite spot but share it with your friends. We linked utility to social. Be a single person or a group of people, it will without a doubt come in handy. We created something for everyone.

Then, who are we and what did we do ? We are a group of seven people. Let me introduce you to the team. Hassina is our group leader, put in simple words, she made decisions. She also edited the video, created designs, and wrote the text on our website. Moïna coded the front of our site and coded the application. Mehdi also coded the front with Moïna and did the PowerPoint presentation. Those three did the competitive research altogether. We have Quentin who made diagrams, mindmap and designed our graphic charter. Hubert who made the Firebase database and coded with Moïna, the application. Then we have Fardeen and me who coded the Front-end and back-end of the site and set up the database. That's Miap's staff. Talk about my task, I'd like to share with you my experience. Well, it could be kind of boring, but bear with it, or just skip to the next paragraph. As for myself, I coded the website. And when it comes to code, errors never fail to come with it. I could talk about errors all day long but it sure isn't that interesting. As frustrating as it is, taking hours to solve an error that comes from dumb mistakes, it certainly helps us improve ourselves. As Thomas Edison once said "I have not failed. I've just found 10,000 ways that won't work.". Those mistakes just made me aware of what won't work and with trial and errors, we made it by the end. A map, a list, a social system with friends and everything that comes along. It was done.

The project is certainly one of our biggest projects we've done, we all obviously improve ourselves. But it's also a project that puts everything we learn those past two years to use. Not only those coding languages, but our social skill, project management, organization, online research and a lot more. That's why it was a good project, I personally really enjoyed working on the project but also working with my group. Join us now, "Life is tasty, when you're a Miapy !".

Conclusion (Quentin)

Today I'm glad to announce to you that we finally finished our main project that we prepared during those two years at the IUT and started a few months ago.

What is it all about ? FOOD!! A passion that reunited all of us at the beginning of the creation of the groups. We were 7 students and friends and we all wanted one thing. Create something that could improve our culinary experience, and we started thinking about what could help it. And suddenly Janik had a genius strike. "What about creating a site and an app that we help us find new places to eat, new restaurant, new bars, and that we could share it with our friends so they wouldn't be arguments about where we should go to eat." He found it and we all loved it. So we began working on it. I first created the mindmap to help us visualize the amount of work needed during this project. Then we created our gantt diagram.

But how could we name our project we thought about it during several days and at the end I found it : "Miap", the contraction of "miam" and "map". When I showed it to them, my teammates all loved it directly. So we were ready to go. We had our name and our team so we began our work on Miap !

We started giving partners different tasks and I was personally in charge of creating our graphical charter and to work on the design of the site. We all agreed about our graphical charter and we began working on the site. At the beginning we had some struggles to work on the layout of the pages but once again we agreed together on something we all liked.

I really enjoyed working with my teammates because they are first of all great friends and persons that I love. Working with them was a blessing because when someone had some difficulties there was always someone or multiple people to help and it was really satisfying to feel surrounded and supported at any time to advance in the project.

I also loved working on this last project at the IUT because this is the one we prepared these years and it was really a pleasure to work on a project we thought about by ourselves and made entirely without a professor telling us what to do.

So as a conclusion I want to thank my teammates and our teachers that were always here to help us in case we needed it. And as everyone I think I hope Miap will continue to be developed in the future and see our project grow even more !

Conclusion (Hubert)

I really liked working with this team because we are friends in real life and being together was really cool. It was a very interesting experience because it's the first time I've made an intense project like this one.

With Moïna, I developed the login and the register parts of the application, and with Janik and Fardeen, I did some functions of the website (PHP, SQL).

I learnt a lot of stuff, such as using Firebase (database from Google) for Android applications, therefore, I also increased my skills in mobile development. Teamwork was very difficult due to the pandemic, so we needed to be very coordinated during our meetings. The fact that we have to talk together, see what each other did during the working sessions and help the others was a very important point for me, because I enjoy working with them.

Thanks to the team, I know now how to deal with some coding problems that I could not resolve before. Then, I think it was very important to do a big project like this, to show our skills.

The idea of Miap was born from seven students who were looking to innovate and share a hobby : food. I was not reticent at all when I heard the idea of this project and that brings us to the final point, which is the oral presentation. We were ready to show our hard work during months and our teachers loved it, so yeah, I was very happy to see their good reactions. In addition to this, I would add that we can continue to work on Miap if we continue to see each other, because it has a lot of potential and the idea is interesting. We can first grow our community through our social medias and see if some people are eager to invest in our company.

I'm very thankful to this team and to our teachers that were always here for us and I hope that we can continue to develop this whole idea with my friends.

Conclusion (Fardeen)

Firstly, i'm going to explain you how did we come up with the idea of doing this project ?

Our common ground was our love for food, so we decided to take this theme as a project topic. So we all got together and we thought about what we could do. And, we have agreed on a site with a map and we could add our favourite restaurants and rate them. We also wanted to bring a social network aspect.

How were the tasks divided ? Who made what ?

Hassina, our project leader, has divided the tasks according to our desires and our skills. Following this, me, Hubert and Janik, we focused on the development of the site mainly by using different back-end programming languages (PHP, JavaScript/JQuery, SQL). So what « back-end » means ? It means that we have worked on the database and on the site's functionalities. Moina, Mehdi and Hassina mainly took care of the visual part of the site, in other words, they worked on the « front-end » part (HTML, CSS, Bootstrap), they also performed the competitive analysis. Quentin has focused on the design, the choice of colors or even the color palette. For the development of the mobile application, Moina and Hubert have made progress but it's not yet completely over.

What have I done within the project ?

I will answer that question in three parts :

- The difficulties encountered : the main difficulties I have encountered relate to programming like forgetting a « ; » at the end of a line of code or how to structure the development of the site because we need to avoid code redundancies for example to make the code as optimal as possible. We also need to organize the files properly so we don't get lost and we can easily find ourselves in the middle of these numerous files.
- How did we overcome these difficulties ? We inquired on the internet if we had a bug for example to fix it. We tested several things with the code because we took time to understand how the map worked with an API (specially Google Place API). The documentation of « Leaflet » was also used to understand the operation of the map « Leaflet » (it's a javascript library that allows to use a map like displaying markers) and these different functions.

- This helped to strengthen my capacity for adaptation and organization without forgetting programming. Finally, it confirms the fact that I want to continue my study in computer science.
- Final result : Eventually, everything we wanted about the site, we did it even if we could have added a chat to allow people to discuss among themselves but it was not our priority.

The conclusion :

I took great pleasure in participating in the realization of this project with my team. It was a really good experience, where we were able to use our knowledge acquired during our years of computer science at the IUT of Paris. This helped to strengthen my capacity for adaptation and organization without forgetting programming. Finally, it confirms the fact that I want to continue my study in computer science.



annexe

Poster



Glossaire

HTML

Le HyperText Markup Language, généralement abrégé HTML ou dans sa dernière version HTML5, est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web. (Wikipédia)

CSS

Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. (Wikipédia)

JavaScript

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. (Wikipédia)

jQuery

jQuery est une bibliothèque JavaScript libre et multiplateforme créée pour faciliter l'écriture de scripts côté client dans le code HTML des pages web. (Wikipédia)

Leaflet

Leaflet est une bibliothèque JavaScript libre de cartographie en ligne (Wikipédia)

API

En informatique, API est l'acronyme d'Application Programming Interface, que l'on traduit en français par interface de programmation applicative ou interface de programmation d'application. L'API peut être résumée à une solution informatique qui permet à des applications de communiquer entre elles et de s'échanger mutuellement des services ou des données. Il s'agit en réalité d'un ensemble de fonctions qui facilitent, via un langage de programmation, l'accès aux services d'une application. (journaldunet.fr)

AJAX

Ajax est une méthode utilisant différentes technologies ajoutées aux navigateurs web entre 1995 et 2005, et dont la particularité est de permettre d'effectuer des requêtes au serveur web et, en conséquence, de modifier partiellement la page web affichée sur le poste client sans avoir à afficher une nouvelle page complète. Cette architecture informatique permet de construire des applications Web et des sites web dynamiques interactifs. Ajax est l'acronyme d'asynchronous JavaScript and XML : JavaScript et XML asynchrones. (Wikipédia)

Front-end

Le développement web frontal correspond aux productions HTML, CSS et JavaScript d'une page internet ou d'une application qu'un utilisateur peut voir et avec lesquelles il peut interagir directement. (wikipédia)

Back-end

En informatique, un back-end est un terme désignant un étage de sortie d'un logiciel devant produire un résultat. On l'oppose au front-end qui lui est la partie visible de l'iceberg. (Wikipédia)

Firebase

Firebase est un ensemble de services d'hébergement pour n'importe quel type d'application (Android, iOS, Javascript, Node.js, Java, Unity, PHP, C++ ...). (Wikipédia)

Form

L'élément HTML `<form>` représente une section d'un document qui contient des contrôles interactifs permettant à un utilisateur d'envoyer des données à un serveur web. (developer.mozilla.org)

Div

L'élément HTML `<div>` (qui signifie division du document) est un conteneur générique qui permet d'organiser le contenu sans représenter rien de particulier. (developer.mozilla.org)

Id

L'attribut universel `id` définit un identifiant qui doit être unique pour l'ensemble du document. Le but de cet attribut est de pouvoir identifier un élément lorsqu'on crée un lien, avec un fragment et qu'on souhaite le manipuler avec un script ou qu'on le met en forme avec CSS. (developer.mozilla.org)

Class

L'attribut universel `class` indique une liste de classes associées à l'élément courant. Les classes permettent de manipuler les éléments, via CSS ou JavaScript en utilisant les sélecteurs de classe ou des fonctions (developer.mozilla.org)

Analyse concurrentielle

Site / App	Avantages	Inconvénients	Commentaires
GLINTTER		Application seulement, pas de site	Site utilisé pour faire la présentation et la promotion de l'application
	Ajout d'adresses		
	Faire des commentaires		Visibles par nos amis
	Ajout de photos pour le lieu		
	Partage de la liste à ses amis		
	Recommandation de restaurants à proximité		
	Ajout d'événements: choix d'une date et d'une liste d'amis		
	Liste d'amis: partage de notre liste, nos commentaires et nos événements		
	Création de listes de restaurants		
	Publications de suggestions et fils d'actualités		
	Carte		
	Tri des restaurants: distance, nom, date d'ouverture		
	Notifications		
			Possibilité d'ajouter d'autres lieux que des restaurants : magasins, hôtels, etc...

Site / App	Avantages	Inconvénients	Commentaires
CLINTTER	Page pour chaque lieu : photos, adresse, type de lieu, description, horaires, réservations, fourchette de prix, site, téléphone		
	Ne se limite pas qu'à la France		
		Pas trop de lisibilité pour trouver des adresses. Il est préférable d'avoir un lieu en tête et de l'ajouter pour que le restaurant soit bien apparent sur la carte avec une flèche (ou regarder les suggestions ou la sélection à proximité pour découvrir des adresses)	
	Mi carte - mi réseau social : carte pour afficher les adresses et les itinéraires et réseau social pour les suggestions, fils d'actualité		
	Ajout de comptes en amis et partage de listes et de reduc		
		Couleur peu attractive (gris)	
		Communauté peu présente, peu nombreuse	Pas trop d'interactions, de partages de listes, de suggestions
	Promotion de son compte pour gagner des followers et partager ses listes		

Conclusion

L'application contient la plupart des fonctionnalités que nous aimerions inclure dans notre site. Néanmoins, il y a certains défaut par rapport à l'expérience de l'utilisateur, il est parfois facile de se perdre sur l'application qui paraît peu intuitive à certains moments. Nous n'avons cependant pas d'information par rapport à leur moyen de rémunération. Nous pouvons nous démarquer en créant un site principal et un début d'application. Notre projet consiste à se focaliser sur les restaurants et non sur tous les lieux possibles. Nous pouvons également nous démarquer grâce à notre design et à notre charte graphique plus colorée. Nous souhaitons aussi offrir un espace commentaires visible à tous. Il est également possible d'ajouter des étiquettes ou tags pour labelliser les restaurants (asiatique, halal, etc...). Nous pouvons également proposer aux utilisateurs de noter les restaurants. Nous aimerions laisser le choix aux miapiés de choisir la confidentialité de leur compte : public ou privé. Nous souhaitons proposer plus de suggestions de manière aléatoire ou dans une zone prédéfinie. L'inclusion d'un thème clair et d'un thème sombre serait également en notre faveur, de même que des thèmes pour les daltoniens. Une traduction de notre site pourrait également être disponible.

Site / App	Avantages	Inconvénients	Commentaires
YELP	Application et site		
	Trouver des restaurants, des maisons, des services autos et services de vie nocturne, etc...	Utilisation de la géolocalisation (sécurité des données à vérifier)	
	Critères de recherche		Est-ce qu'ils livrent ou acceptent les réservations par exemple
	Option événement		Création ou consultation d'événements
	Espace professionnel		Utile pour déposer les annonces
	Format liste avec carte		
	Page d'accueil avec des publications		
	Chat pour poster des annonces	Il faut tout de même faire attention sur qui on peut tomber	
	Laisser son avis sur les restaurants		
	Informations sur les lieux: adresse, emplacement, horaire, site internet		
	Les avis ne peuvent être supprimés par les commerces concernés		
			Financement grâce aux publicités

Site / App	Avantages	Inconvénients	Commentaires
YELP		Pas de réservation via le site, seulement des renseignements	
		Beaucoup de données fournies à la création du compte comme la géolocalisation	
	Possibilité de connecter des amis		
	Possibilité de complimenter les avis		
	Renseigner ses favoris		
	Collections de favoris		
	Messages privés aux utilisateurs disposant d'un compte		
	Suivre des restaurants, des personnes		
	Faire des check-in		

Conclusion

Cela ne ressemble pas vraiment à un réseau social mais plus à un site pour trouver des bonnes adresses de manière générale. Nous pouvons faire un site plus attractif avec une meilleure charte graphique. Nous pouvons également approfondir les fonctionnalités de réseau social pour offrir plus de possibilité à nos utilisateurs. Notre site a pour vocation de référencer les lieux de restauration en particulier et non les bonnes adresses en général.

Site / App	Avantages	Inconvénients	Commentaires
MAPSTR	Application et site		
	On peut mettre des tags aux lieux		Peut seulement voir les listes des personnes qu'on a ajouté en ami
	Tags personnalisables		
	Plusieurs champs pour décrire le lieu		Commentaires, téléphone, site, photos
	Choix de l'icône du marqueur		
	Bouton « y aller » pour avoir un itinéraire		
	Possibilité de partage sur les réseaux sociaux		
	Choix de la confidentialité du lieu		
	Affichage sous forme de carte ou de liste		
	Ajout du lieu d'un ami à sa propre liste		
			Pas d'interactions entre utilisateurs

Conclusion

Mapstr a toutes les qualités requises pour la fonction première de notre site qui est « lister ses restaurants favoris ». Néanmoins, notre site se différencie puisqu'il propose une fonction de réseau social qui permet l'interaction entre utilisateurs.