



Hardcore

Cahier des charges



➡ Sommaire

1. La Présentation
2. Le Public Cibl 
3. Les Besoins et L'Objectif
4. Les Avantages attendus
5. Les Fonctionnalit s
6. Les Sp cifications techniques
7. Les Contraintes et Limites
8. Les R f rences SEO
9. Les Equipes
10. Les Comp tences
11. Le R tro-planning
12. Le Budget
13. L'Accessibilit 
14. L'Adaptabilit  du site internet
15. L'Eco-conception
16. La R glementation G n ral et La protection des Donn es
17. Les Languages et Technologies
18. La Veille Technique
19. Les Outils Collaboratifs
20. La S curit 
21. Le MCD (Model Conceptuel de Donn es)
22. L'Arborescence du site
23. Le Wireframe
24. Les Am liorations Futures

La Présentation

- Je vais vous présenter le cahier des charges pour le développement du site web Hardcore, c'est un site e-commerce qui visera à vendre des peinture aérosol de la Marque Hardcore à des artistes de rues, des décorateurs d'intérieurs etc.
- Actuellement, il y a des jeunes designer qui cherche a ce faire une place dans design. La plateforme devra être un espace dynamique pour les passionnées du design ou graffiti pourront libéré leur instinct de créativité.
- Les e-commerce permet a tout les créateurs, designer ou professionnels du design d'atteindre de nouveau marcher. Cela propose une sélection de peinture aérosol que les clients pourront acheter en ligne.
- En plus, il existe plusieurs site de peinture aérosol de tout type, mais il existe pas de site spécialisé uniquement sur la marque Hardcore, nous serrons les précurseurs de ce type de plateforme dans un marcher grandissant.
- Pour ce cahier des charges nous allons évoquer les besoins et les objectifs auxquelles nous allons répondre, les fonctionnalités et les outil dont nous allons utilisée pour le besoin du site et les étapes du développement du projet.

Le Public Cibl 

- Le site Hardcore ciblera les passionn s: Artistes de rue et graffeurs, D corateur d'int rieur, les Passionn s de bricolage et les Professionnels du design.
- Ce projet pourra  galement toucher les jeunes cr ateur et les jeunes designer ou les professionnels qui seront int ress  par la d couverte des talents et la possibilit  de s'inspirer des cr ations r alis s






Les Besoins et L'Objectif

- Pour le projet nous devons créer une base de données des produits et les transaction afin de gérer les commandes, nous mettrons en place un système de gestion des ventes et des commandes, afin d'optimiser le contrôle des opérations et de éviter les erreurs de gestion.
- Nous allons s'assurer la sécurité des transaction en ligne et la confidentialité des données des clients grâce a un cryptage des données et la conformités au norme de sécurité en ligne afin de garantir la sécurité des transaction et la protection des informations personnelles des clients.
- Le but du site étant d'offrir une expérience d'achat personnalisée et intuitive pour les clients, il faudra développer une interface au utilisateur convenable et personnalisé, qui permettra au client de naviguer facilement.
- Il faudra établir une confiance avec les clients pour la marque et les produits, cela passera par les informations détaillées sur chaque produit, sont histoire, les matériaux qui sont appliqué



Les Avantages Attendus

- Le projet a pour but d'améliorer la qualité et l'efficacité du service pour la faciliter des achats et les transactions de la plateforme Hardcore pour la faciliter de effectuer les achat et faciliter le processus de commande.
 - Il faudra renforcer la sécurité des transaction en ligne cela instaura la confiance du client dans leur processus d'achat sur la plateforme
- 



Les Fonctionnalités

► Les fonctionnalités du projet sera répartir en 3 catégories:

1. Les fonctionnalités principale
2. Les fonctionnalités de l'utilisateur
3. Les fonctionnalités de l'admin

A. Les fonctionnalités principal

La fonctionnalités principal sera celle qui concernera la vente des peintures aérosol. Ce sont la base de ce projet, chaque article possèdera une photo comme une photo de profil de l'article.

Les produits seront accompagnée d'une description ou on retrouvera les détails liés au article tels que (le prix, les couleurs)



B. Les fonctionnalités des utilisateurs

Pour que les utilisateurs de Hardcore profite de leur expérience d'achat, nous allons créer les profils du client accessible et facile a utilisées

Pour s'enregistrer les utilisateurs devront renseigner le champ (le nom, le prénom, le mail, le mot de passe, l'adresse, le code postal, la ville et le téléphone)

Ils pourraient se connecter quand il souhaiterons pour mettre à jour leurs informations personnelle.

C. Fonctionnalités de l'administrateur

L'administrateur lui devra avoir accès a l'ensemble des produits.

L'administrateur pourra ajouter le produit (photo, nom, quantité et le prix) de modifier le produit

Aussi l'administrateur pourra supprimer des produits, modifier les produits





Spécifications Techniques

A. Les Performances

- Le site Hardcore va être conçu pour gérer efficacement un volume de transaction, en maintenant des performances optimales.
- La plateforme doit avoir une architecture robuste et évolutive et une gestion efficace des bases de données pour garantir un traitement des requêtes rapides et fiable



B. La sécurité

- La sécurité elle doit être notre objectif principal, nous devront garantir l'intégrité et la confidentialité des données ainsi que la légitimité des utilisateurs
- Pour l'inscription il sera impératif de vérifier que tout les champs du formulaires soient tous remplis correctement pour ne pas compromettre l'intégrité des informations.
- Le mot de passe ne sera stocké en claire dans la base de donnée, on parlera dans la partie Sécurité.
- Pour accéder a leur profil les utilisateurs devront s'authentifier, car il ne pourront pas voir leur informations liées a leurs comptes.

C. La Compatibilités

- Pour garantir la compatibilité de la plateforme avec les navigateurs il est primordial de utilisés Google Chrome, Mozilla, Firefox et Microsoft Edge.
- On utilisera dans le cadre de notre projet, pour commencer une approche en « **Mobile First** », globalement le design du site sera d'abord conçu pour des écrans plus petits, il sera adapté pour des écrans plus larges comme une tablette et ordinateur.
- Le « **Mobile First** » permettra de obtenir une mise en page optimale peut importe le dispositif utilisé. Nous utiliserons des breakpoints car se sont des points de ruptures utilisés par les développeurs dans le développement Web pour définir les différents points a partir aux quels la mise en page d'un site web qui devra s'adapter en fonction de la taille de l'écran ou celui de fenêtre du navigateur.
- Pour le cadre de ce projet on va utilisées les breakpoint, en min-width suivant:
 - 320 pixels de largeur pour mobile
 - 768 pixels de largeur pour tablette
 - 1200 pixels largeur pour l'ordinateur

Les Contraintes & Les Limites

A. Le Budget et Le Temps

Pour la réalisation doit être rapide et efficace, notre but étant de laisser le moins d'information

B. La Sécurité

En plus des contraintes du budget et du temps nous aurons également des contraintes de sécurité, les transactions en ligne et la protection des données des clients sont essentielles. Les cyberattaques et les violations de données qui peuvent avoir des conséquences graves sur la réputation de la marque et la confiance des clients.

C. Le légale

En commerce électronique ces activités sont soumises à des réglementations et des lois strictes pour protéger la protection des consommateurs, de leurs données qui doit être sécuriser les transaction.

Le Référencement du SEO

A. Le référencement SEO, c'est quoi ?

Le SEO (Search Engine Optimization si on fait la traduction en français il se nomme l'optimisation du moteur de recherche) c'est une pratique qui vise à améliorer sa visibilité et le classement d'un site web sur les moteurs de recherche comme Google, Bing et Yahoo.

Le SEO a principalement l'objectif d'optimiser différents aspects d'un site web pour qu'il réponde au critère de pertinence au moteur de recherche et qu'il soit mieux positionné dans les pages de résultats de recherche.

B. L'optimisation des techniques

La structure du site devra être facile à naviguer grâce à l'optimisation des balises sémantiques, il faudra également s'assurer que les attributs alt soient extrêmement pointilleux pour que les personnes qui ont du mal à voir pourront voir la description de la photo de l'image du produit.

Enfin, nous assurerons de coder le site de façon à ce que celui-ci soit « mobile first ».



C. L'optimisation du contenu

Le site Hardcore aura une section pour parler de son histoire , de l'idée de ce projet jusqu'à sa mise en ligne comme sa les utilisateurs pourront connaitre notre aventure qui a mené la réalisation du projet.

Dans nos articles ils auront leur description détaillées avec (photo du produit, la couleur du produit et le millilitre du produit) le but est de faciliter la visibilité du client.

D. La sécurité du site

La sécurité est aussi également un point clé pour obtenir un référencement, on doit garantir des échanges de données sécurisé entre l'utilisateur et l'application

La partie sécurité sera détaillé plus tard dans la page sécurité.

L'Equipe



Dans notre projet Hardcore, nous avons réuni une équipe de passionnés et dévoués, qui ont une expertise unique et une perspective innovante.

L'équipe sera composée de personnes qui travaillons ensemble pour créer la visibilité des produits et offrir une expérience pour les designers.

Motivé par leur vision de l'innovation du site, ils s'engagent à repousser leurs limites du design et répondrons aux besoins des clients.

Les membres de l'équipe d'Hardcore joueront un rôle essentiel dans la réalisation de notre projet.

Marcus – Le Leader Développeur



- Le leader de l'équipe du projet Hardcore, Marcus est le moteur technique derrière le site de e-commerce pour les bombes à peintures et les équipements.
- Marcus a des années d'expérience dans le développement web il apporte une solide expertise en matière de conception, en développement et du déploiement d'une solutions web hautement performantes.
- A l'affut des dernières tendances technologique, il guide l'équipe dans l'utilisation des meilleurs pratiques de développement pour une expérience de l'utilisateur exceptionnelle aux clients. Marcus est doté d'un esprit créatif et une vision stratégique, il collabore avec les équipes pour transformer les idées en réalité, en regardant et veillant à ce que chaque ligne de code qui contribue à l'atteinte des objectifs.

Ludo – Développeur Frontend



- Ludo s'occupera du Frontend chez Hardcore, il a une passion pour innover et la création d'expérience web.
- Avec sa vision du détail et sa capacité à jongler avec les dernières technologies frontend, Ludo peut donner vie à des interfaces interactives et intuitives qui enchaineront nos utilisateurs.
- Toujours en recherche de solutions efficaces, Ludo peut repousser sa créativité sans bornes et son sens aigu du design pourra offrir une expérience au utilisateur. Il incarne l'excellence technique et d'engagement envers la qualité qui contribue à faire de Hardcore une référence de peinture aérosol.

Cassandra – Développeuse en Backend



- Cassandra est la développeuse de Backend, elle appartient à l'équipe d'Hardcore, elle a une expertise en technique solide en matière de code. Sa passion pour sa logique et les systèmes, Cassandra excelle dans la conception et la mise en œuvre de fonctionnalités robustes qui alimentera le cœur du site commerce.
- Avec son attention méticuleuse aux détails et de sa capacité à résoudre les problèmes de manière efficace, Cassandra est un pilier essentiel dans notre équipe de dev.
- A la recherche de solutions et efficaces, elle collabore étroitement avec ses collègues pour créer le backend fiable et performante qui répondra aux besoins des utilisateurs.

Monica – Web Designeuse



- Monica est l'architecte du design du site Hardcore avec sa passion dévoué pour le design et sa vision unique, Monica peut transformer les concepts en interfaces visuelle pour captiver et inspiré nos utilisateurs.
- Le talent artistique et son sens inné du style se reflètent dans chaque élément graphique qui créer une expérience visuelle et immersive.
- Toujours à l'œil des tendances, Monica fusionne son esthétisme moderne avec une fonctionnalité impeccable pour donner vie à la création qu'elle crée.

James - Testeur



- James incarnera la rigueur et la précision de l'équipe car il testeur
- Son esprit analytique et son sens du détail, James a un rôle crucial dans l'assurance de qualité de notre e-commerce. Il attaquera a sa fonctionnalité du site en mettant à l'épreuve chaque bouton, interaction pour garantir une expérience sans faille.
- Avec son expertise il permet d'identifier rapidement les éventuel souci de navigation et bug en contribuant a sa création du site robuste et fiable.
- James veillera sur chaque aspect du projet Hardcore pou répondre aux attente les plus élevées en qualité.

Ashley – Administrateur système et réseau



- Ashley travaille en tant qu'administrateur système et réseau dédié.
- Son savoir faire la technique et son sens aigu de la gestion des infrastructures, Ashley assure la robustesse et sa fluidité de l'environnement numérique.
- Architecte du système, elle conçoit et maintient une infrastructure informatique solide et évolutive qui garantit sa disponibilité et sa performance de nos service en ligne, grâce a sa capacité a anticipé les besoins futurs et à mettre en œuvre des solutions.
- Grace a son dévouement et son expertise, elle incarne l'excellence de son opération chez Hardcore qui garantit un environnement numérique stable et performant pour les utilisateurs.

Emma - Intégratrice



- Emma est l'experte de l'intégration chez Hardcore, elle crée l'interface de Hardcore grâce aux images importées et aux textes qu'elle rédigera.
- Elle veille que chaque élément visuel soit percutant et compréhensible pour les utilisateurs, elle est chargée de traduire les maquettes graphiques en code HTML, CSS et JAVASCRIPT en veillant que chaque élément visuel soit parfaitement aligné et fonctionnel sur les navigateurs et les appareils.
- L'expertise de Emma lui permet de résoudre efficacement les problèmes d'affichage et de compatibilité, assurant une expérience aux utilisateurs, elle collabore avec son équipe, partage ses idées et ses suggestions pour modifier et améliorer l'aspect du site.

A. Le développeur front end

Les développeurs front end doit maitriser les langage **HTML**, **le CSS** et **le JAVASCRIPT** pour construire l'interface du utilisateur et il sera amené à utiliser certains Framework par exemple le Vue.js, il possèdera aussi des connaissance approfondie des normes **W3C**.

Il pourra utiliser le **REACT** pour notre projet car elle deviendra interactive et réactive. Il aura également une expérience avec *les outils et les bibliothèque* associé à **REACT** comme pour **REDUX** pour la gestion de l'état global. A part ses compétences techniques, le développeur devra être créatif pour réaliser l'interface en ergonomie et esthétique, il devra savoir créer u site en responsive, dans ce projet le mobile first sera utilisé mais par respect des pratiques de développement web

B. Le développeur back end

Les développeurs back end doivent avoir une connaissance approfondi dans le **NODE.JS**, pour la création de ce projet il devrait utilisée le Framework **EXPRESS.JS**, cela nous sera nécessaire pour créer des routes, la gestion des requêtes en HTTP et la mise en place de l'architecture de la plateforme.

On devra créer une bases de données pour stocker et récupérer efficacement les données nécessaires du site, dans le projet utiliserons **PHP MySQL** pour la base de données.

En plus il devra avoir une bonne connaissance pratique de sécurité est essentielle pour protéger le site contre différentes attaque que le site pourrais rencontrer.

C. Le leader développeur

Leur rôle du leader dev dans ce projet est de guider et de superviser l'équipe de développement.

Il devra maîtriser les technologies utilisées pour la plateforme Hardcore, à savoir le **HTML**, **CSS** et **JAVASCRIPT** et **les outils et Framework** utilisés.

Le leader devra être capable d'identifier et de résoudre les problèmes techniques complexe en fournissant une solutions efficaces. Il maîtrise donc ces technologie, sera capable d'identifier et de résoudre les problèmes techniques complexe en fournissant des solutions simple et efficaces

Il pourra planifier, organiser et superviser le développement du site tout en s'assurant de respecter les délais mais aussi le budget fixer par le client.

En plus de ses compétences technique il devra aussi posséder des compétences en communication pour pouvoir collaborer efficacement avec les membres de l'équipe et de leur fournir de façons clair et précis en exigeant des techniques attendue, il saura comprendre les besoins, attentes des clients et de les rassurés si nécessaire pour garantir que le produit répondra a leur exigence

D. Le Web Designer

Un **web designer** est une personne qui crée le visuel et la mise en page des sites web. Il s'assure que les sites soient beaux et faciles à utiliser. Un web designer choisit **les couleurs, les polices de caractères, les images**, et organise le contenu pour que le site soit attrayant et agréable pour les visiteurs.

Son rôle du web designer est de créer l'apparence et la présentation d'un site web

- 1) Choisir les couleurs**
- 2) Choisir les polices de caractères**
- 3) Créer sa mise en page**
- 4) Dessiner les éléments du graphique**
- 5) S'assurer la facilité d'utilisation et d'adapter le site pour différents appareils**

E. L'administrateur du système

L'administrateur du système est une personne qui s'occupe des ordinateurs et réseaux dans une entreprise ou d'une organisation. Son travail consiste à **installer** et de **mettre à jour les logiciels**, de **résoudre les problèmes techniques** et de **s'assurer que tout fonctionne correctement et en sécurité**.

Son rôle est de s'assurer que tous les ordinateurs, **les serveurs** et **le réseau** fonctionnent bien dans l'entreprise. Il **installe** et **met à jour les programmes** qui corrigent les problèmes quand quelque chose ne marche pas et de protéger les systèmes contre les virus et les hackers.



F. Le Testeur

Un testeur est une personne qui vérifie si le produit fonctionne correctement. Dans le contexte des logiciels, le testeur essaie les programmes ou les applications pour trouver des erreurs ou des problèmes.

Leur travail est de s'assurer que tout fonctionne bien avant que le produit ne soit utilisé par les clients.

Leur rôle est de vérifier si un logiciel ou une application fonctionne correctement. Ils font des tests de toutes les fonctionnalités pour s'assurer qu'il n'y a aucun bug ou de problèmes.

Si ils trouvent qu'il y a un bug ou un problème, ils le signalent pour que les développeurs puissent le corriger.

G. L'intégrateur

L'intégrateur est une personne qui assemble différentes parties d'un projet pour qu'elles fonctionnent ensemble. On peut donner un exemple, le développement du site web, un intégrateur prend les éléments créés par les designers (image et le style) et les développeurs (le code) et il les combine pour créer un site web complet.

Ils s'assurent que tout est bien aligné, que les liens fonctionnent et que le site est cohérent et prêt à être utilisé.

Hardcore																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Budget

Le client dispose d'un enveloppe budgétaire de **40 000€** pour la réalisation de ce projet. Le budget estimé de ce projet sera **29500€**, il a été calculé en fonction d'un TJM de 250€ (le taux journalier moyen), Il sera le salaire des personnes qui gèrent le projet en fonction des jours de travail.

- ❖ Leader Développeur : 41 jours = 10 250€
- ❖ Le Développeur Back End : 22 jours = 5500
- ❖ Le Développeur Front End : 24 jours = 6000
- ❖ L'Intégrateur : 12 = 3000
- ❖ L'Administrateur du système : 5 = 1250
- ❖ Le Testeur : 14 = 3500

L'Accessibilité

A. Les Couleurs

On doit s'assurer que notre projet soit accessible pour tous les utilisateurs qui sont handicapé en respectant l'accessibilité au web comme la WCAG (Le Web Content Accessibility Guidelines).

Nous allons utilisée une palette de couleur pour un contraste afin d'assurer une lisibilité optimale au utilisateurs. Les couleurs que l'équipe ont choisi dans le projet sont les suivantes:

➤ Nous utiliserons pour le Front :

Les titres aura la couleur **#000000**

Les textes auront la couleur **#002E5D**

Les suppression en : **#B22222**

➤ **Nous utiliserons pour le Fond**

Pour le fond du sera **#FFFFFF**

Pour les boutons de suppressions **#000000**



B. Les Polices d'écriture

Comme pour nos palette de couleur qui sont agréable pour nos utilisateur, nous utiliserons des polices de caractères lisible et accessible comme **Roboto**, **Open-sans**.

Pour notre projet on va utilisé **Roboto** comme police de départ.

Pour les titres et sous-titres, nous allons utilisées **Open-sans**, nous avons choisi ses deux style car nous trouvons que la lisibilité pour les mal-voyant(e)

C. Les Attributs

Pour pouvoir rendre notre projet accessible, il es primordial de bien utilisé l'attributs alt pour les images pour que les personnes voient la description de l'image, le **arial-label** pour les boutons cliquables par exemple.

Sa facilitera la navigation pour les utilisateurs dépendant de la technologie.



D.L'Organisation

Pour commencer notre structure et l'organisation de notre code il faudra respecter les bases de la sémantique, les titres devront être simple et ordonnées pour que la navigation et la compréhension de notre contenu soit facile a utiliser pour les utilisateurs qui utilisent des lecteurs d'écran.

Nous utiliseront le H1 pour les titre des produit et le H2 pour les sous-titres

Pour avoir un bon référencement, il faut une bonne utilisation des balises pour que le site web soit innovant.

L'Adaptabilité

A. Le Responsive en Design

Le responsive design est une approche afin de concevoir un site web de manière à s'adapter à la taille et aux capacités de différents dispositifs et écrans auxquels ou il est consulté sur un ordinateur de bureau, une tablette, un téléphone (smartphone, iPhone, etc.)

Notre objectif est de garantir aux utilisateurs l'accès au contenu et de leur permettre d'utiliser les fonctionnalités du site de manière efficace. Les utilisateurs ayant recours à leur smartphone pour naviguer sur le Web qui ne cesse d'augmenter, donc nous commencerons par le site Hardcore s'adapter de manière fluide à différents environnements.

Il permet de garantir une expérience intuitive sur leur appareil.

Pour les points de rupture en responsive design ils déterminent les différentes résolutions d'écran auxquelles la plateforme devra s'adapter:

Nous utiliserons les suivants:

- Les téléphones seront en min-width 320 pixels
- Les tablettes seront en min-width 768 pixels
- Les ordinateurs seront en min-width 1024 pixels

Pour mettre en avant notre site web, le moteur de recherche comme GOOGLE en utilisant le responsive dans leurs résultats de recherche avec l'utilisation du min-width à notre plateforme Hardcore.

B. Comment mettre en œuvre le responsive design

- Pour mettre en place le responsive design il faudra utiliser des Médià Queries, cela consistera à appliquer des styles CSS différents en fonction de la taille de l'écran de l'appareil.
- Ces points de rupture définissent les changements de styles pour que l'ont puissent s'adapter à chaque appareil utilisé.
- En responsive pour créer des sites Web l'utilisation de Flexbox et de Grid sont utiles.
- Les outils pour élaborer un site web en responsive design est dans une balise HTML qui se nomme VIEWPORT META TAG, elles sont utilisées pour réagir au fonctionnement de la fenêtre d'affiche en mobile.
- Pour les images nous utiliserons le WEBP afin de réduire le temps de chargement des pages et d'économiser la bande passante il devra avoir une description.

C. Le test et Le débogage

- Pour toute création de site internet, les tests et le débogage est un passage obligatoire afin de s'assurer que la plateforme s'affiche correctement sur tous les écrans et les navigateurs qui existe.
- Les navigateurs qui seront testés de notre site Hardcore sera Google chrome, Firefox et Microsoft Edge pour les fonctionnalités s'exécute toute correctement.
- Pour s'assurer que notre code soit conforme aux normes W3C (World Wide Web Consortium), nous utiliserons des outils de code de validation comme le W3C il garantira une compatibilité du site optimal pour les navigateurs.

D. La Navigation intuitive

- La navigation intuitive désigne la conception de web qui favorisera l'expérience client de manière qu'ils puissent facilement et rapidement accéder au contenu de la page.
- Il faudra se mettre dans la peau des clients pour déterminer leur besoin et leur comportement, l'architecture de la plateforme sera construite de façon intuitive pour les utilisateurs.

E. SUIVI ET AJUSTEMENT

Pour planifier des mises à jour de la plateforme nous devrions régulièrement pour corriger d'éventuel bug mais aussi pour ajuster et améliorer le site en fonction des évolutions futurs et les remarques des utilisateurs. Nous devrions s'assurer que l'équipe de développement soit bien formé et constamment être à jour sur les nouvelles technologies, investir dans la formation des développeurs qui signifiera à rendre la plateforme toujours plus fonctionnelle et plus performante



L'Eco Conception

- Dans le cadre de notre projet, nous allons accorder énormément d'importance à l'éco conception, nous allons adopter une architecture légère pour une interface simple.
- Pour le Back End il sera doté de route API sécurisées, assurant ainsi une connexion sécurisé et efficace avec la base de donnée
- Pour la partie en Front End nous ferons appel a les fonctions d'appel des routes, les composants et des slices.

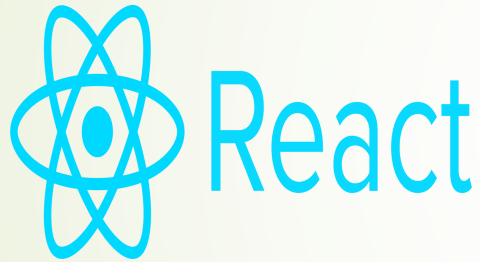


La réglementation générale et les protections des données

- Nous devons veiller à ce que notre site Web soit en conformité avec les lois relatives à la protection de données comme le Règlement Général sur la Protection de Données (Le RGPD) de l'Union Européenne.
- Il faudra prendre des mesures de sécurité adéquates afin de protéger les données personnelles contre tout accès non autorisé, divulgation et toute utilisation abusive.
- Il devra inclure l'utilisation des protocoles de cryptage et de pare-feu pour les données sensibles.

Le langages et technologies utilisés

- Pour ce projet nous allons les technologies et biens sur les langages suivant : Le Node.JS, React, MySql, Redux Html et le Css.



Le Node.JS

Le **Node.JS** est un choix conseillé pour faire notre projet en raison de ses performance et de sa flexibilité.

Il permet de d'utiliser le Javascript non seulement pour des sites web et aussi pour les serveurs et des applications.

Il permet aussi de gérer les demandes des utilisateurs sur un site web, d'envoyer et recevoir des données et gérer des fichier.

Sa permet aussi de faire des choses rapidement, le Node.js était conçu pour être rapide et efficace, comme sa on rend utiles pour des applications qui nécessitent de traiter beaucoup de demandes à la fois.

Le Node.js à quatre point clé:

- **L'exécution coté serveur**
- **On utilise le Javascript**
- **Les performances sont élevée**
- **L'écosystème est riche**

Nous utilisons le Node.js pour :

L'unification du Langage : l'utilisation de Javascript pour le front end (client) et le (back end)

L'applications en Temps Réel : qui s'adapte pour les application en réel

L'évolutivité : sa capacité à gérer de nombreuse connexion simultanée



Le React

Le React est un outil de Javascript qui aide les développeurs de créer des interfaces utilisateurs pour des sites web ou applications pour qui soit dynamiques et interactives.

Le système de virtualisation de DOM (Document Object Model) qui lui confère des performances optimale en minimisant les re-rendu et améliorer la réactivité de l'application.

React offre une grande flexibilité a ce qui en fait un choix idéal pour développer notre projet Hardcore.



React

Le Redux

Dans notre bibliothèque en Javascript la gestion d'état. Redux a la facilité d'utilisation qui offre une architecture prévisible pour gérer les données d'un site, il permettra de maintenir un flux de donnée et une cohérence globale de l'état.

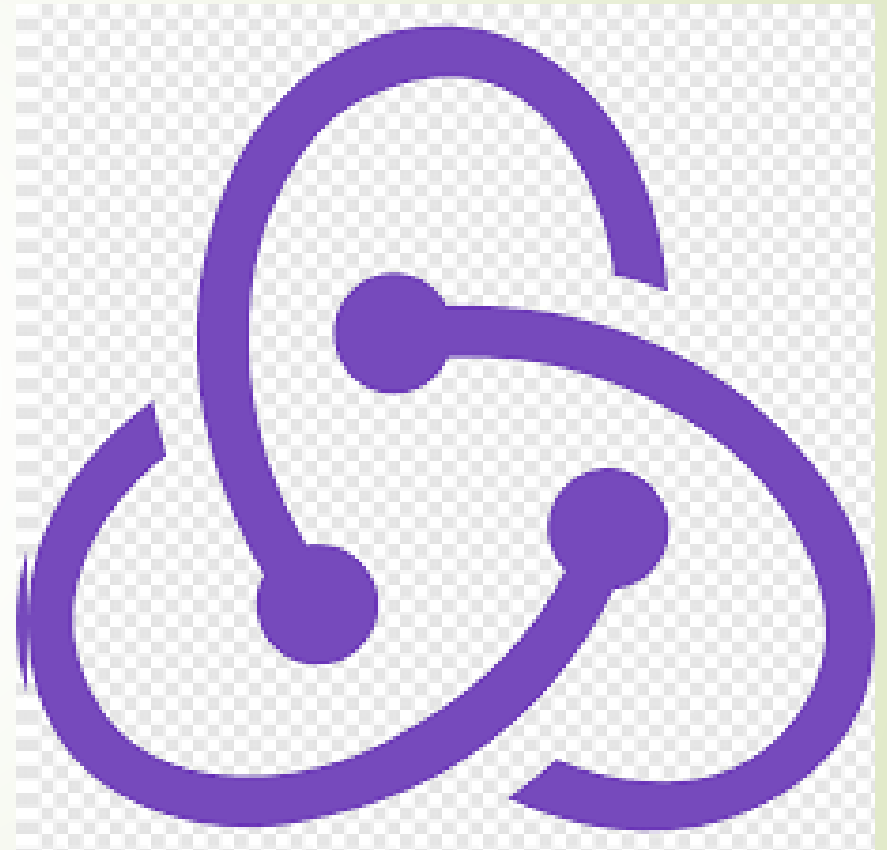
Il nous permet de faire **un Stockage Centralisé** pour toute les informations importante de l'application, comme pour les données des utilisateur ou les réglage, ils sont conservées au même endroit, appelé « le store »

La gestion des changements pour changer ces informations, on utilise des actions qui sont des instruction spécifiques, Elle permet de suivre facilement ce qui change dans l'application

La prévisibilité et l'Organisation redux rend les changement dans l'application plus prévisibles et qui organise les données de manière claire, ça facilite le développement et la maintenance.

Avec son approche basé sur les actions et reducers, Redux simplifie la gestion des différents composants de la plateforme, il intègre aussi parfaitement avec **REACT** et d'autre bibliothèque Javascript.

En utilisant Redux nous sommes convaincus de pouvoir maintenir un clair, organiser et facile extensible, en offrant une expérience au utilisateur fiable et performante



Le MySQL

Le **MySQL** est la solution pour notre gestion à notre base de donnée qui se distingue des autres avec sa fiabilité, ses performances et sa flexibilité.

Ce logiciel est un choix solide pour ce projet, sa popularité lui permet d'avoir des développeur active et des ressources abondantes pour répondre a nos besoins spécifiques. Aussi le MySQL offre des performances élevées et une capacité de mise à l'échelle remarquable, sa lui rend parfaitement adapté aux application à fort trafic notamment pour **stocker, organiser et gérer des informations** comme (des données d'utilisateur, des produits, article de blog) dans des « **tables** ».



Le HTML

L'HTML est le langage standard pour créer des pages web, c'est un choix logique pour notre projet.

On peut structuré et organisé le contenu de notre site web, l'HTML nous fournit le cadre essentiel sur lequel reposent toute les autres technologie.

Avec sa simplicité et sa compatibilité il nous permet de facilité la lecture et de la maintenance ce qui offre une expérience au utilisateur cohérente et intuitive aux futures visiteurs.

Nous assurons que notre site web soit conforme aux standard du web et qu'il offre une expérience de navigation optimal à tous nos utilisateurs.

HTML



Le CSS

Le CSS joue un rôle dans la présentation et de la mise en forme visuelle de notre site web.

En définissant les styles, couleurs, mise en page et les animations, ça nous permet de donner vie à notre contenu html et créer une expérience visuelle attrayante pour nos utilisateurs.

Avec une syntaxe simple et flexible, le CSS offre une grande liberté de personnalisation et de créativité ce qui permet un site web esthétique et moderne.

Nous allons utiliser en mesure de créer un design élégant et fonctionnel qui mettra en valeur de notre contenu.





Les Veilles techniques

- La veille technique constitue un élément essentiel de notre projet, elle nous permettra de rester à la pointe des technologies et des pratiques de développement.
- Il faudra suivre les tendances et l'évolution du développement web, il faudra utiliser les outils et les technologies les plus récents pour créer un site web moderne et performant.
- Il faudra comprendre la surveillance des nouvelles versions de Framework et de bibliothèque, aussi la recherche de solutions innovante pour résoudre les défis techniques rencontrés en consultant des blogs, des forums, des publications spécialisés dans le domaine de technologie la W3C (<https://www.w3.org/>)
- Nous pourrions faire de la recherche en ligne des tutoriels ou des forums de discussion pour résoudre des problèmes techniques.
- GitHub est une utilisation d'une grande aide dans la recherche de solution grâce à la communauté de développeur qui ne cesse de s'entraider



Les Outils Collaboratifs

A. Zoom

Zoom est une plateforme de communication en ligne permettant de faire une vidéo conférence, une collaboration en temps réel sur l'avancer du projet

C'est un logiciel idéal pour faciliter les échanges avec les clients, les fonctionnalités de la vidéoconférence permet d'organiser des réunion virtuelle pour discuter des détails et de l'avancement de la plateforme.

Le logiciel permet de faire des partages d'écran auquel nous illustrerons nos idées et nos concepts de manière visuel, il es facile de l'utilisation et sa compatibilité avec une variété de périphérique et de système d'exploitation.

Elle offre une solution fiable et efficace pour collaborer avec les clients

B. Draw io

C'est un outil en ligne gratuit qui sert à créer des diagrammes.

À quoi sert draw io ?

1. Créer des diagrammes

- On peut dessiner différents types de diagrammes, comme **des organigrammes, des cartes mentales, des MCD (module Conceptuel de Données)**

2. Visualiser des idées

- C'est utile pour représenter des idées, des processus ou des informations de manière visuelle.

3. Collaboration

- Draw io permet de collaborer avec d'autres personnes, Nous pouvons partager tes diagrammes avec des collègues et de travailler dessus ensemble et en temps réel

C. Le GitHub

Le GitHub est une plateforme de développement logiciel basé sur le cloud qui utilise le système de contrôle de version Git. Cela permet au développeur de collaborer sur des projets, partager du code source et de gérer les modifications de manière transparente.

GitHub nous offre une variété d'outil et de fonctionnalité pour faciliter le développement collaboratif y compris de la gestion des versions, le suivi des problèmes, le déploiement automatique, les commentaires et les révisions du code.

L'utilisation est adaptée dans le partage de fichiers pour plusieurs raisons. GitHub utilise Git c'est un système de contrôle de version distribué qui permet de suivre les modifications apportées aux fichiers au fil du temps.

- GitHub offre une visibilité et une accessibilité accrues aux fichiers partagés, c'est un outil idéal pour le travail d'équipe et la contribution open-source. Les utilisateurs peuvent facilement explorer et accéder aux fichiers hébergés sur GitHub, elle favorise la transparence et la collaboration.
- Il y a des fonctionnalités avancées telles que les requêtes de tirages et les révisions de code qui permettra aux développeurs de discuter des modifications apportées aux fichiers et de suggérer des améliorations de manière structurée et organisée.
- Pour résumer, c'est une plateforme puissante et polyvalente qui facilite le partage de fichiers grâce à son intégration étroite avec le système de contrôle de version Git.



D. Figma

L'application Figma est une conception d'interface d'utilisateur (UI) et d'expérience utilisateur (UX) qui sont basées sur le cloud, elle offre des fonctionnalités avancées de conception collaborative en temps réel.

Figma fonctionne entièrement dans le navigateur, ce qui permet aux utilisateurs, ce qui leur permet aux utilisateurs de collaborer sur des projets de conception. Pour notre projet Figma est utilisé pour créer et partager des maquettes de conception pour notre site web de commerce électronique. Grâce aux concepteurs on peut collaborer efficacement sur la conception des interfaces de l'utilisateur.

En résumé Figma est un outil essentiel pour notre projet du site web de commerce, il offre une plateforme de conception collaborative et efficace permet à notre équipe de créer des interfaces.



F. Partage de fichier

Les plateformes telles que Dropbox, Google Drive ou Microsoft OneDrive offre une fonctionnalités de partager des dossiers sécurisées qui garantit la confidentialité des documents partagés.

Les services peut permettre de partager des fichiers sensible, comme des liste des commissariats qui sont confidentielle et sécurisées.

Avec ces fonctionnalités comme les chiffrement des données, les autorisations d'accès granulaire et la gestion des versions, les plateformes garantissent que seul les destinataires sont autorisé a avoir accès aux fichiers partager, il garantit la confidentialité et la sécurité des informations échangées entre les équipe et les clients.

La Sécurité

La sécurité est primordiale de notre projet afin de s'assurer que les utilisateurs pourront nous confier leurs données sans craindre qu'ils se font pirater.

Dans la globalité, il est vital que les développeurs soient très sensibles et formés sur des bonnes pratiques de sécurité.



A. Le Mot de passe

Pour assurer la sécurité des mots de passe de chaque utilisateur, cela va imposer des caractères 8 minimum.

En plus nous devrions crypter les clés d'accès de chaque utilisateur grâce à Bcrypt, c'est une fonction de hachage de mot de passe utilisé pour sécuriser les codes secrets .

Bcrypt utilise un algorithme de hachage qui ajoute une valeur aléatoire unique à chaque clé d'accès avant d'être hachée, elle garantit que même si les 3 utilisateurs ont le même mot de passe, le hachage sera différent, comme ça la clé d'accès d'origine sera plus difficile.

B. Le Formulaire

Après avoir sécurisé le mot de passe utilisateur, il faut protéger aussi le formulaire

On fera une demande à chaque connexion de l'email de l'utilisateur ainsi la clé d'accès, ça permettra d'identifier l'utilisateur et de limiter l'accès non autorisé



C. L'attaque informatique

a) Les injections SQL

Il y a différentes attaque informatique, comme les injections SQL, les attaques XSS, ou encore les attaques CSRF.

Les injection SQL est une faille de sécurité courante dans les applications Web qui survient des données non filtrées ou non validées sont intégrées dans des requêtes SQL.

Ces attaque exploite une vulnérabilité en insérant du code SQL malveillant dans des champs de saisie des formulaires ou dans les URL, il permet d'exécuter des commandes SQL non autorisées sur la base de données sous-jacente.

Pour protéger des injection SQL, il faudra valider et filtrer les données entrée pour s'assurer que seules les données sont autorisées



b) Les attaques XSS

Les attaques XSS, ou Cross-Site Scripting sont des attaques qui injecte du code JavaScript malveillant dans des pages web consultés par d'autres utilisateurs.

Cette attaque exploite des failles de sécurité dans le code de l'application qui n'effectue pas une validation des données d'entrée par les utilisateurs.

Pour se protéger des attaques XSS, nous devons effectuer la validation et de la filtration des données d'entrée pour s'assurer que seules les données autorisées sont accepté et que tout code Javascript indésirable soit bloqué. L'encodage des données avant de les afficher dans une page web peut aider à prévenir une exécution involontaire de script malveillant.

L'utilisation de l'entête HTTP des Content Security Policy (CSP) est recommander pour restreindre les sources autorisées de contenu exécutable en réduisant les risques d'exécution de script pas autorisées. Il faudrait aussi utilisé la bibliothèque et de Framework sécurisé comme le React.js ou le Angular.js.



c) Les attaques CSRF

Les attaques CSRF, ou Cross-Site Request Forgery qui sont des attaques ou un pirate informatique qui trompe un utilisateur authentifié pour qu'il effectue des actions non désirées sur un site web ou il est connecté :

Cet attaque se produit en exploitant la confiance accordée par le site à l'utilisateur.

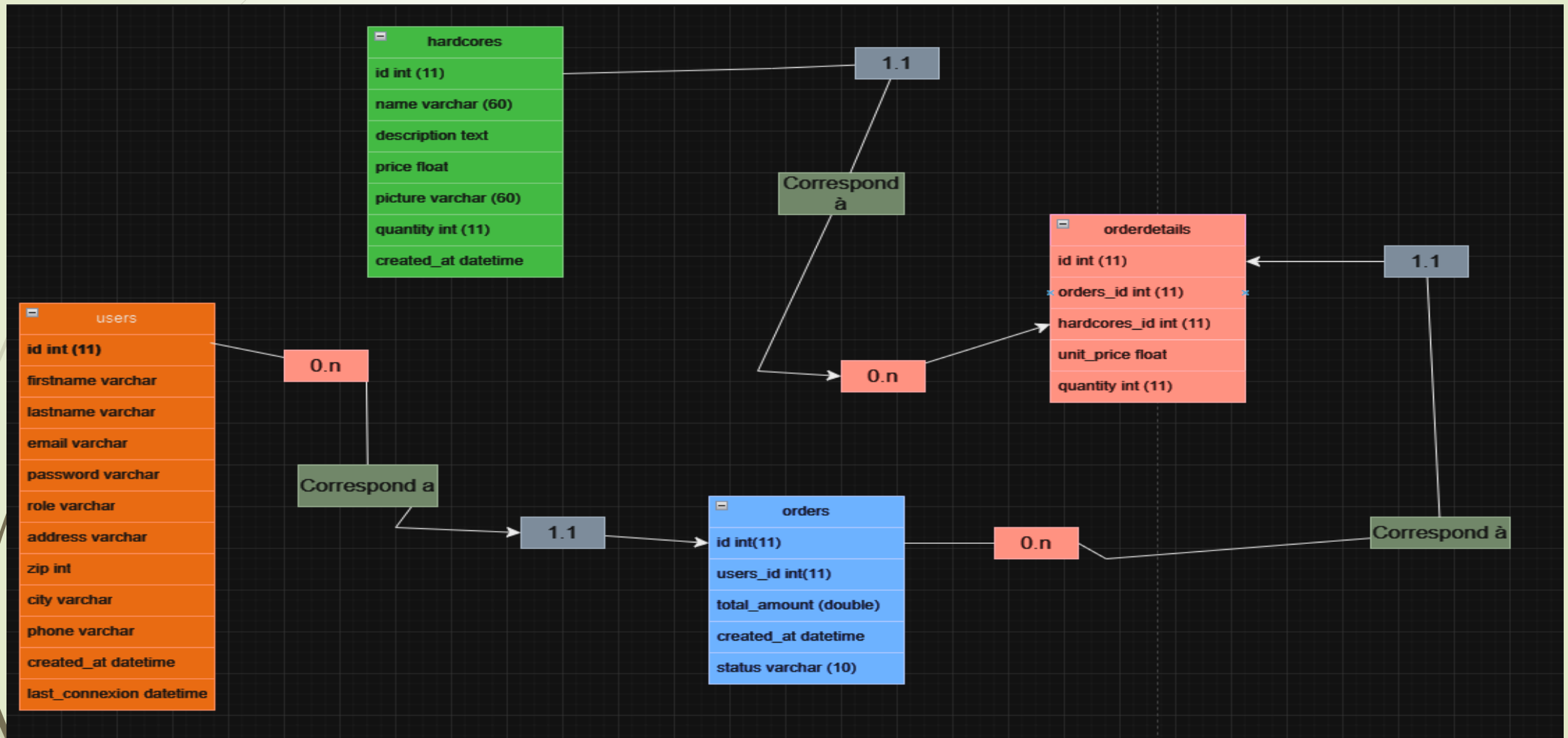
Il faut utilisé des Tokens pour prévenir les attaques, les Tokens sont des valeurs aléatoires générées par le serveur et sa incluse dans les formulaires ou les requetes HTTP.

Quand la requête est soumise, le serveur vérifie que le Token correspond bien à celui qui a été envoyé pour empêcher les attaques du CSRF.

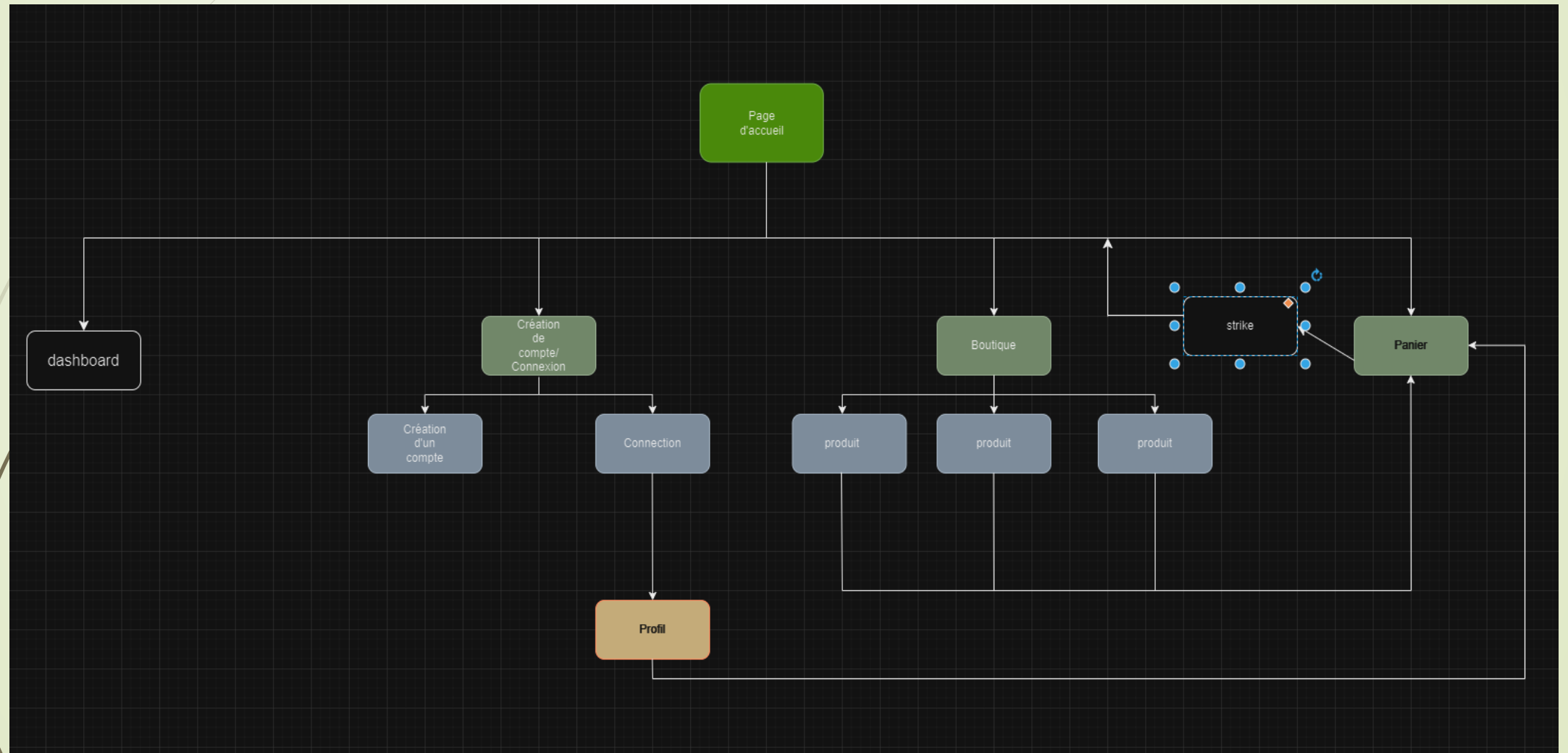
d) La Surveillance

Pour détecter les anomalie ou de surveiller des activités suspectes, il nous faudra mettre en place un système de surveillance, comme une création d'une équipe de sécurité qui pour observé des journaux d'activités et de charger de sauvegarder un historique des connexions d'utilisateurs.

MCD (Model Conceptuel de Données)



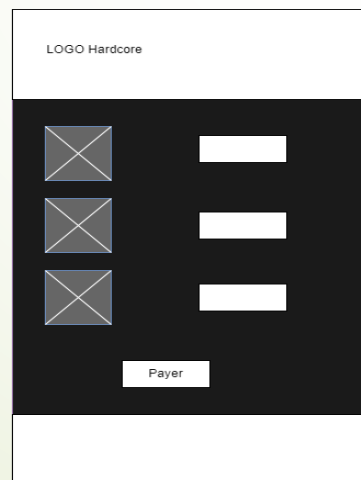
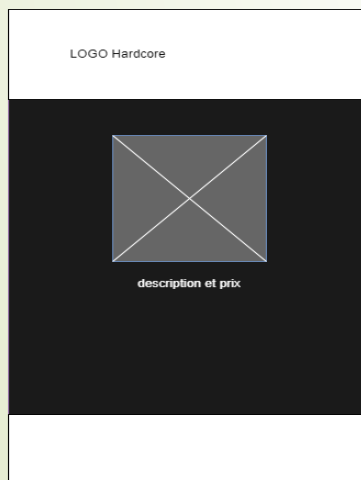
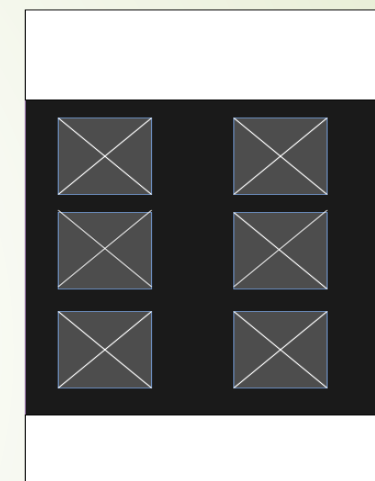
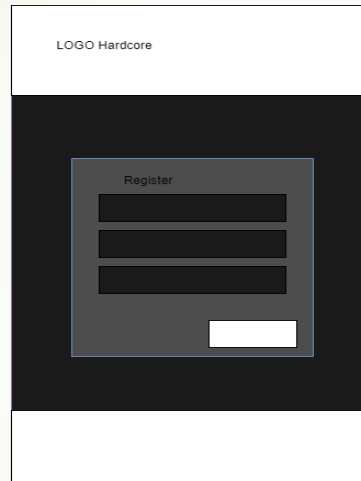
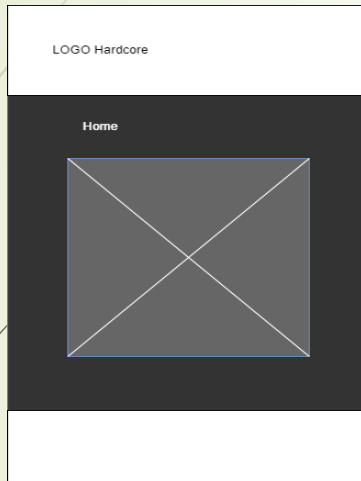
Arborescence du Site



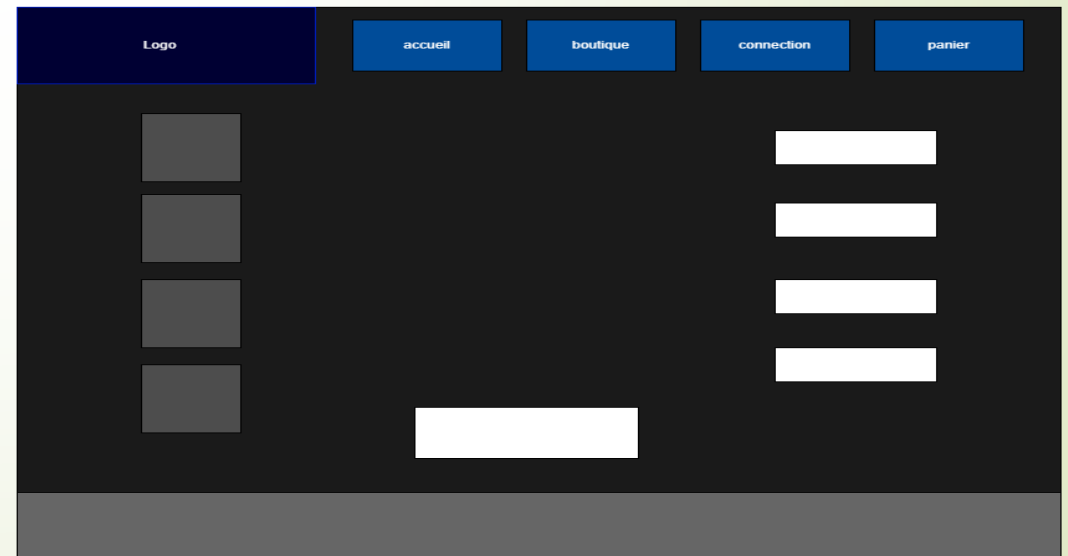
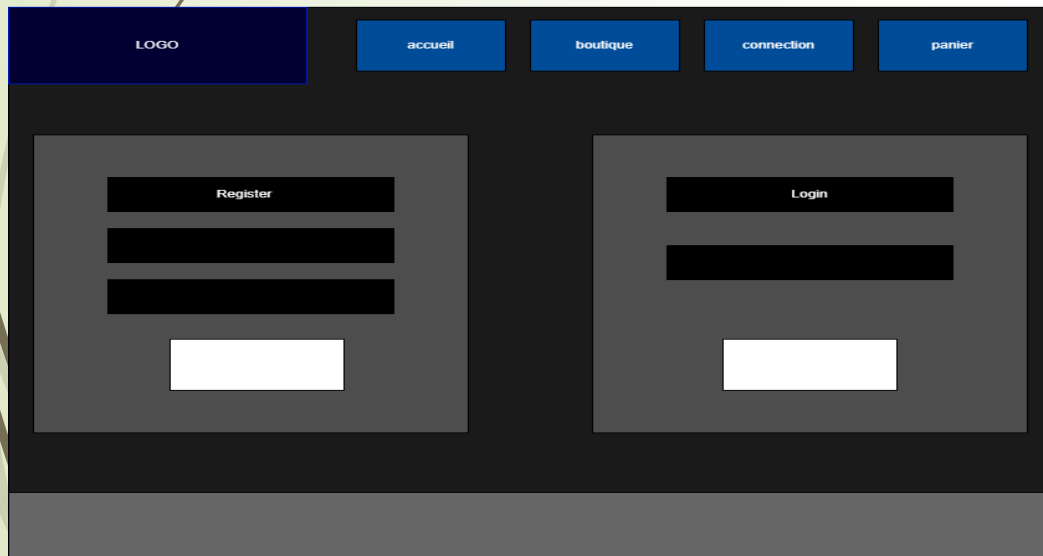
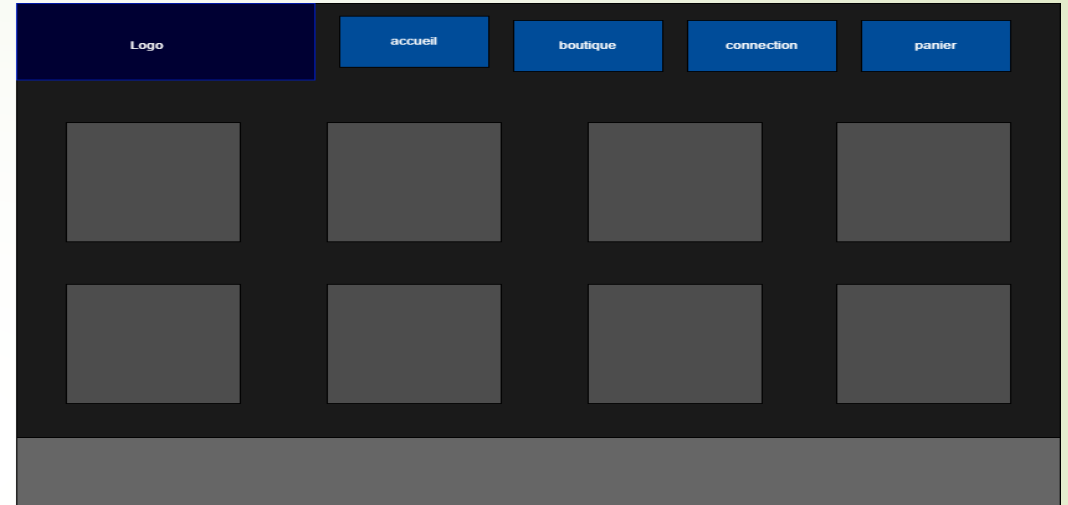
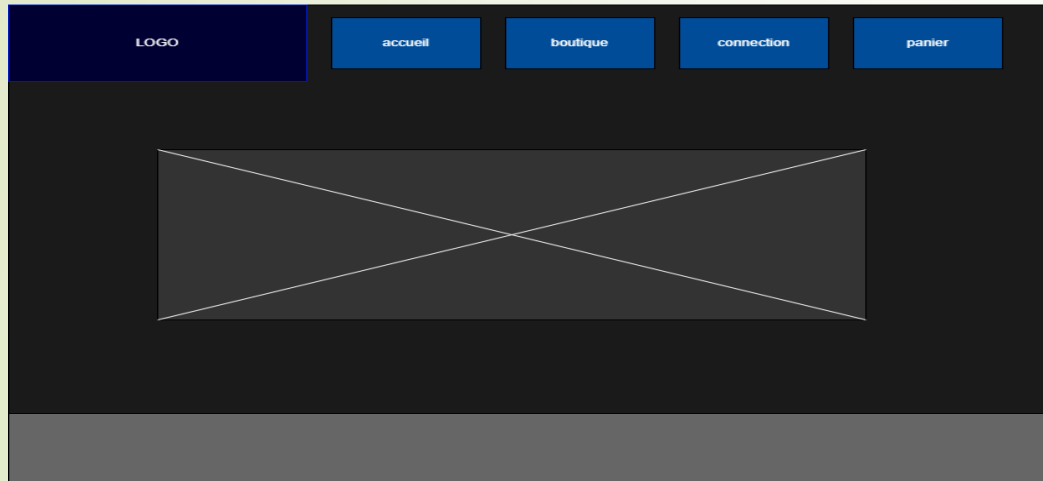
Le WIREFRAME

Le Mobile

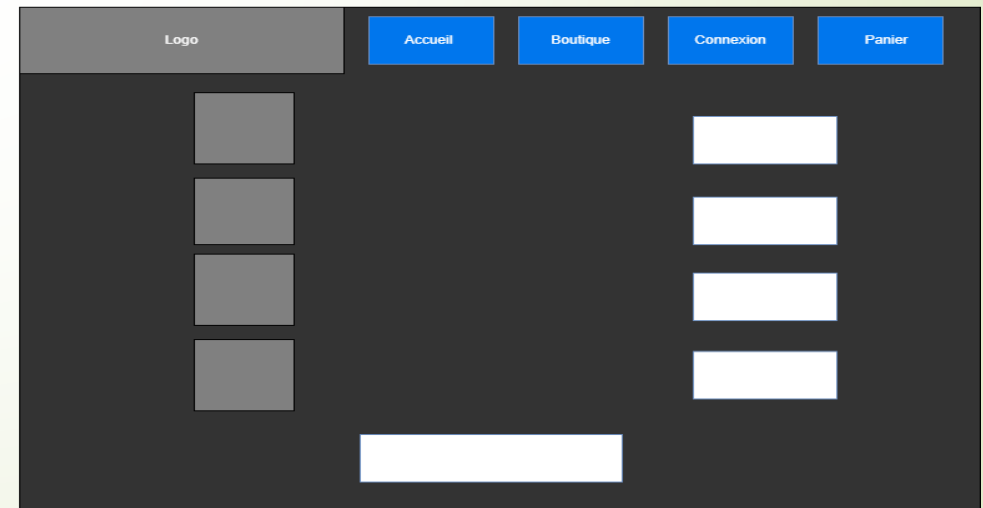
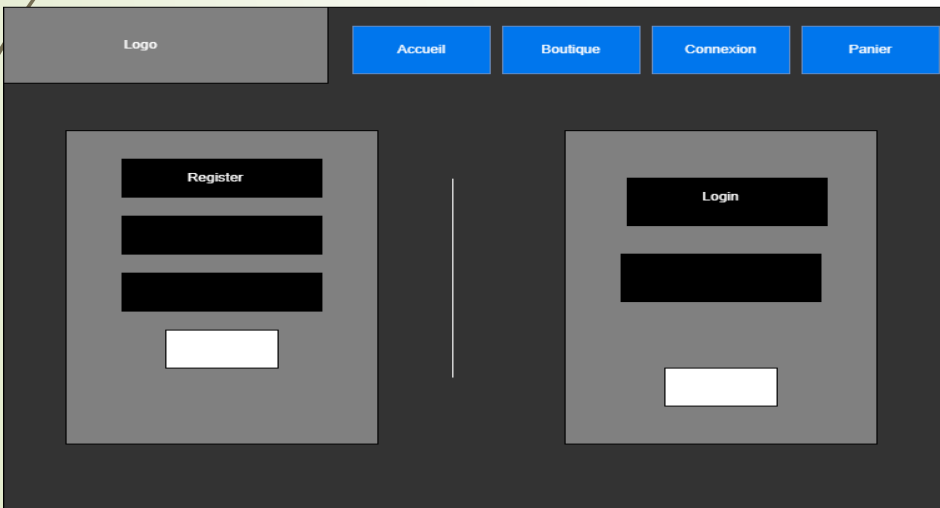
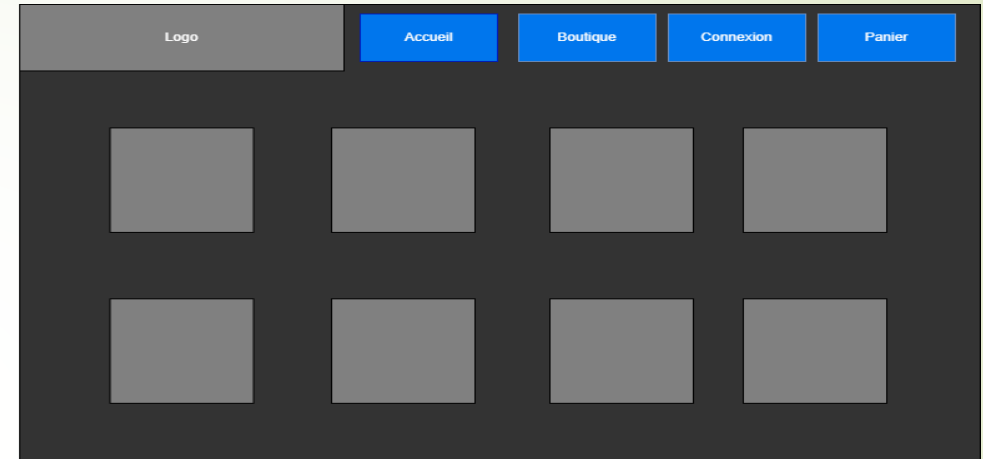
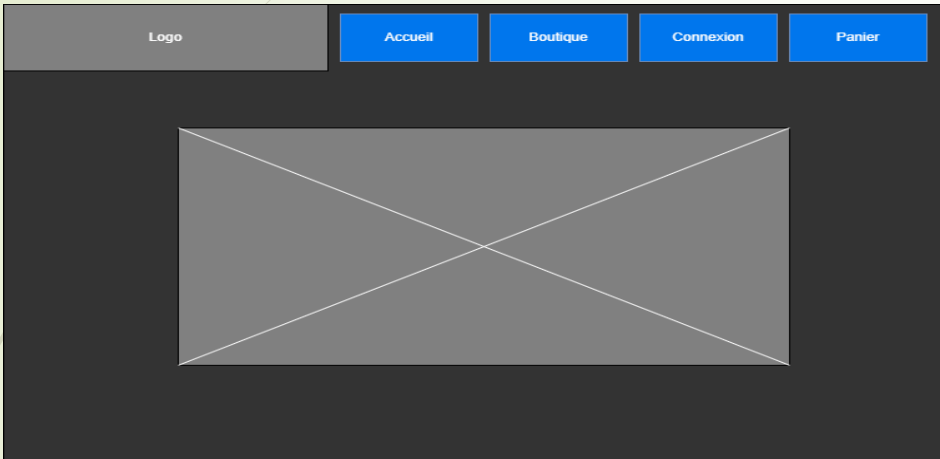
MOBILE



Pour tablette



Pour ordinateur



La Dashboard

Dashboard en mobile

The wireframe illustrates a mobile dashboard layout with four main panels, each with a header bar and a footer bar. The top right of each panel contains an 'Admin' link.

- Ajouter un produit:** Contains a title bar, a 'Choisir un fichier' button, a text input field, a 'quantité disponible' input field, a 'prix' input field, and an 'envoyer' button.
- Modifier le produit:** Contains a title bar, a 'modifier le produit' button, a 'choisir un fichier' button, a text input field, a 'quantité disponible' input field, a 'prix' input field, and an 'envoyer' button.
- La Commande n°:** Contains a title bar, a table with columns 'Nom', 'Address', 'code postal', and 'Telephone', and a 'Détails de la commande' section with a table.
- Administration:** Contains a title bar, a table with columns 'Image', 'Nom', and 'Action', and a 'Mes commande' section with a table.

Table 1: Détails de la commande

Nom	Description	quantité	prix total

Table 2: Mes commande

attente de paiement	Traitement
Exemple	Text

Pour tablette

The image displays four wireframe screens for a tablet application, arranged in a 2x2 grid. Each screen has a dark header bar with an 'Admin' button on the right. The top-left screen, titled 'Ajouter un produit', features a form with fields for 'Nom du produit', 'Choisir un fichier', 'quantité disponible', and 'prix', followed by an 'envoyer' button. The top-right screen, titled 'Modifier le produit', has a similar form with 'modifier le produit' and 'choisir un fichier' at the top. The bottom-left screen, titled 'La commande n°', shows a form with 'Nom', 'Address', 'code postal', and 'Téléphone' fields, and a table below with columns 'Nom', 'Description', 'Quantité', and 'Prix total'. The bottom-right screen, titled 'Administration', contains a table with 'Image', 'Nom', and 'Action' columns, and a section 'Mes commande' with 'attente de paiement' and 'Traitement' buttons.

Ajouter un produit

Nom du produit
Choisir un fichier
quantité disponible
prix
envoyer

Modifier le produit

modifier le produit
choisir un fichier
quantité disponible
prix
envoyer

La commande n°

Nom
Address
code postal
Téléphone

Détails de la commande

Nom	Description	Quantité	Prix total
-----	-------------	----------	------------

Administration

Image	Nom	Action

Mes commande

attente de paiement
Traitement
Exemple
xxxxxxxx

Pour ordinateur

Admin

Ajouter un produit

Nom du produit

Choisir un fichier

quantité disponible

prix

envoyer

Admin

Modifier le produit

modifier le produit

choisir un fichier

quantité disponible

prix

envoyer

La commande n°

Nom

Address

code postal

Téléphone

Détails de la commande

Nom

Description

Quantité

Prix total

Administration

Image

Mes commande

attente de paiement

Traitement

Exemple

xxxxxxxx

Les Amélioration Futures

La création du site Hardcore prévoit des amélioration futurs.

A l'avenir, nous proposerons au clients de mettre leurs futurs création (hydro dripping, graffiti et autre création).

Un programme de fidélité avec un système de bon d'achat, il faudra élargir avec une nouvelle page proposant d'autre marque de peinture.

Nous mettrons un service clients qui permettra de laisser un avis sur le produit qu'il aurait utiliser.





Voici la fin de notre cahier des charges du projet hardcore