

1) rappel du projet.

Le but du projet est de permettre la création de projet markdown sur internet, afin de permettre de travailler sur un projet depuis plusieurs machines. L'application permettra donc à l'utilisateur de saisir du markdown afin de générer une publication au format html.

2) fonctionnalité

2.1) Création de compte (B0)

Lorsqu'un utilisateur se rendra sur l'application pour la première fois il lui sera demandé de se créer un compte. Un compte sera défini par une adresse mail et un mot de passe. Ces informations seront stockées dans une base données et elles seront chiffrées. Une fois cette étape effectuée l'utilisateur pourra se connecter avec ses identifiants.

2.2) Connexion (B1)

Lorsqu'un utilisateur se rendra sur l'application, il pourra se connecter à son compte, il retrouvera ainsi tout le travail qu'il aura déjà effectué. La connexion avec le serveur sera sécurisée.

2.3) Paramétrage du compte (B2)

Une fois connectée l'utilisateur aura la possibilité de paramétrer son compte. Il lui sera possible de modifier son mot de passe, de lier des comptes de partages (Google drive, drop box, etc ...), ou le mode de publication du projet.

2.4) Création de projet (B3)

L'utilisateur pourra créer un projet markdown. Lors de la création l'utilisateur pourra paramétrer sa présentation :

- Choix de la police.
- Choix de la taille de la police.
- Choix du thème.
- Inclure des librairies (exemple module de mathématique).

L'utilisateur pourra revenir sur le paramétrage du projet quand il le souhaite. Une fois le projet créé l'utilisateur sera dirigé vers l'espace de travail.

2.5) Espace de travail (B4)

L'espace de travail de l'application sera décomposée en deux parties.

La première partie est l'éditeur de texte dont les fonctionnalités sont les suivantes:

- Coloration syntaxique.
- Saisie de texte markdown.
- Sauvegarde du projet sur le serveur.
- Charger un projet.
- Générer la présentation.
- Paramétrer le projet.

La seconde partie est l'afficheur de présentation dont les fonctionnalités sont les suivantes:

- Afficher la présentation en cours à la volée.
- Sauvegarder la présentation.
- Partager la présentation.
- Générer un lien menant à la présentation.

2.6) Mode hors ligne (B5)

L'utilisateur aura la possibilité de travailler hors ligne. Pour cela il doit ouvrir le projet sur lequel il souhaite travailler pendant qu'il est connecté sur internet, pour pouvoir y revenir une fois la connexion interrompue. L'utilisateur pourra donc continuer à travailler sur l'éditeur de texte et l'afficheur de présentation. Cependant comme il ne sera plus connecté il y aura des fonctionnalités comme l'ajout de bibliothèque pour sa présentation. La sauvegarde du projet va s'effectuer sur la machine de l'utilisateur et sera mise en ligne lorsque celui-ci aura de nouveau une connexion à internet.

2.7) Publication (B6)

il existe deux modes de publication dans l'application, privée (mode par défaut) et public.

L'utilisateur qui aura choisi une publication privée pourra décider avec qui il souhaite communiquer le lien menant vers sa présentation.

En revanche la publication publique diffusera le lien de la présentation qui sera accessible depuis la page d'accueil de l'application et sera indexée dans le moteur de recherche.

2.8) Gestionnaire de fichiers (B7)

L'application étant un gestionnaire de projet, il va falloir permettre à l'utilisateur d'ajouter, supprimer des fichiers, mais aussi de créer des dossiers pour ses projets.