

Challenge 48h – Equipe 12

Table des matières

Membres :	2
Réponse au question	2
Question 1 – Présentez votre projet de façon la plus détaillée possible :.....	2
Question 2 – Présentez les différents cas d’usage que vous avez traités et justifiez leur priorisation.	2
Question 3 – En quoi votre projet s’imbrique dans la thématique du challenge ?	3
Question 4 – En quoi votre projet a une valeur ajoutée sur le marché actuelle ? (innovation, apport ergonomique ...).	3
Question 5 – Comment vous êtes vous organisés au sein de votre équipe pour mener à bien votre projet ?	4
Question 6 – Comment justifiez-vous les choix technologique qui ont été faits ? (format, langage, ...)	4
Question 7 – Sans rentrer dans un dossier de communication complet, par quel biais serait-il intéressant de promouvoir votre application ?	4
Question 8 – Comment votre solutions s’inscrit-elle ou peut-elle s’inscrire dans une démarche RSE ?	5
Question 9 – Avec 2 journée de développement supplémentaires qu’auriez-vous choisi de développer comme features et pourquoi ?	5
Question 10 – Quelles évolutions avez-vous envisagées dans une V2 du projet ?	5
Annexe Obligatoire	6
Site vitrine.....	6
GitHub.....	6
Annexe Facultatif	6
Début de projet	6
Maquette	7
Explication aux membres	8

Membres :

ALVES Léo - B1 A

PICARD Emma - B1 B

HOSPICE Lucas - B2 A

GUERIN Antoine - B3 Dev A

LOCTIN Jeffrey - B3 Dev A

VEY Clément - B3 Cyber

Réponse au question

Question 1 – Présentez votre projet de façon la plus détaillée possible :

ToGoodToLive est une application qui offre des avantages étudiants sous forme de bonnes affaires. Cette application permet à l'étudiant de trouver différentes offres intéressantes pour son quotidien,

- Happy Hours dans les bars de la ville,
- Promotions pour les inscriptions dans les salles de sport,
- Ventes d'articles de la veille en boulangerie ou en grande surface,
- bien d'autres encore.

L'objectif de cette application est d'aider les étudiants à améliorer leur alimentation, leur activité physique et leur bien-être, tout en prenant en compte leur situation financière. Chaque offre affichée est accompagnée d'un prix ou d'une fourchette de prix, permettant ainsi à l'étudiant de choisir en toute connaissance de cause. Les étudiants ont la possibilité de créer un compte sur l'application afin de proposer des offres qu'ils auraient observées ou bénéficiées, comme "-1€ sur le menu du jour sur présentation de la carte étudiante". Cependant, même les étudiants qui ne souhaitent pas créer de compte peuvent profiter des bonnes affaires proposées.

Les offres sont définies selon plusieurs critères tels que le type de promotion (physique ou virtuelle), la durée (permanente ou éphémère) et le prix (fixe ou fourchette). Les promotions ont pour objectif d'encourager l'étudiant à sortir (déplacement en ville, sport) ou à prendre soin de son bien-être (musique, détente). D'autres types d'avantages, tels que les promotions sur l'achat d'un téléphone, sont également proposés, mais ils ne sont pas mis en avant car ils ne répondent pas aux objectifs visés par le groupe.

Question 2 – Présentez les différents cas d'usage que vous avez traités et justifiez leur priorisation.

ToGoodToLive offre plusieurs cas d'usage pour les utilisateurs. Tout d'abord, les utilisateurs non connectés peuvent découvrir et rechercher des bonnes affaires via la page d'accueil, qui propose également une fonctionnalité de recherche avec auto-complétion. Depuis la page d'accueil les utilisateurs pourront se connecter. Sur cette page il pourront accéder à d'autre fonctionner : Oublie de mot de passe ou Création de compte.

Les utilisateurs connectés peuvent ajouter des offres en fonction de leur type (physique ou en ligne), prix (fixe ou fourchette), ils peuvent également accéder à une autre page afin de modifier leur information (email ou mot de passe).

La priorisation de ces cas d'usage est basée sur la nécessité de fournir une expérience utilisateur intuitive et facile à utiliser, tout en offrant la possibilité aux utilisateurs de participer activement en ajoutant leurs propres offres. La priorité a également été accordée à la fonctionnalité de recherche de bon plan pour que les utilisateurs puissent facilement trouver les offres qui les intéressent.

Question 3 – En quoi votre projet s’imbrique dans la thématique du challenge ?

Pour rappel la thématique du challenge porte sur la vie étudiante. ToGoodToLive répond à un besoin crucial pour les étudiants qui est de trouver des bons plans et des promotions afin de pouvoir mieux gérer leur budget souvent limité. L'application offre également une solution pour les étudiants qui cherchent à manger de manière plus équilibrée et saine en mettant en avant des offres physiques pour des boulangeries, des épiceries, etc. qui proposent des produits frais et sains.

Par ailleurs, ToGoodToLive contribue également à encourager les étudiants à créer des liens sociaux avec les commerçants locaux en les incitant à fréquenter les petits commerces de proximité qui proposent des promotions intéressantes. Cela peut aider les étudiants à se sentir plus connectés à leur communauté locale et à développer leur réseau social, ce qui est important pour leur bien-être émotionnel et leur développement personnel.

En somme, votre projet s'inscrit parfaitement dans la thématique du challenge et répond à plusieurs besoins essentiels des étudiants en termes de gestion de budget, d'alimentation équilibrée et de vie sociale.

Question 4 – En quoi votre projet a une valeur ajoutée sur le marché actuelle ? (innovation, apport ergonomique ...)

En termes d'innovation, ToGoodToLive se démarque en proposant une plateforme unique qui rassemble à la fois des offres physiques et virtuelles, ainsi que la possibilité pour les utilisateurs de partager des promotions avec leur réseau. L'application offre également des fonctionnalités pratiques telles que la recherche de lieux avec auto-complétion et la fonctionnalité de modification d'informations de compte qui offre une expérience utilisateur plus fluide et ergonomique.

En outre, ToGoodToLive se concentre sur la vie étudiante et les besoins spécifiques de cette communauté, en proposant des offres en rapport avec l'activité physique, les liens sociaux et le manque de repos. L'application encourage également les étudiants à soutenir les petits commerçants de proximité, en les mettant en avant dans les offres proposées.

Dans l'ensemble, ToGoodToLive offre une valeur ajoutée sur le marché actuel en répondant à des besoins spécifiques des étudiants tout en offrant une plateforme innovante et ergonomique pour accéder à des offres physiques et virtuelles.

Question 5 – Comment vous êtes-vous organisés au sein de votre équipe pour mener à bien votre projet ?

Au sein de notre équipe, la majorité des membres sont des développeurs ou voudraient s'orienter dans le développement. Nous avons donc naturellement opté pour un projet d'application. Nous avons divisé notre équipe en deux sous-groupes : deux membres pour la partie visuelle du site (Front) et trois membres pour la partie fonctionnelle (Back).

Chaque sous-groupe a été organisé dans un outil de gestion de projet Trello, afin de suivre l'avancée du développement (création de pages et de connexions API) et de prendre de nouvelles tâches une fois la tâche en cours terminée.

Notre dernier membre de l'équipe est spécialisé en stratégie de cybersécurité et DevOps. Il a créé trois conteneurs pour aider les autres membres de l'équipe dans leur développement : Mysql pour accueillir la base de données, PhpMyAdmin pour visualiser la base de données, et NodeJs pour un environnement standardisé permettant de faire fonctionner l'application (front et back). Il a également pris en charge la gestion du site vitrine et la rédaction du document technique pendant la durée restante du projet.

Question 6 – Comment justifiez-vous les choix technologiques qui ont été faits ? (format, langage, ...)

Pour le front-end, les langages HTML, CSS et JavaScript ont été sélectionnés en raison de leur grande popularité et de leur facilité d'apprentissage, que les membres ont déjà étudié lors de leur formation initiale. En ce qui concerne le back-end, l'équipe a opté pour MySQL et Node.js, deux technologies également courantes dans le développement web et connues par les membres de l'équipe. Enfin, l'utilisation de Docker a permis de faciliter l'intégration et la collaboration en garantissant une uniformité de l'environnement de développement pour tous les membres de l'équipe.

Ces choix ont été faits dans le but de mettre en pratique les compétences acquises pendant leur formation à Ynov et de simplifier le développement lors de cette période intensive de 48 heures.

Question 7 – Sans rentrer dans un dossier de communication complet, par quel biais serait-il intéressant de promouvoir votre application ?

Il serait intéressant de promouvoir l'application via les réseaux sociaux tels que Facebook, Instagram, Twitter et LinkedIn. Nous pourrions créer une page dédiée à ToGoodToLive et utiliser des publicités ciblées pour toucher notre public cible les étudiants.

En outre, nous pourrions organiser des événements promotionnels tels que des Happy Hours, des dégustations de produits locaux ou des concours pour attirer l'attention sur l'application et créer un buzz.

Enfin, nous pourrions envisager de collaborer avec des commerces locaux ou des écoles pour augmenter la visibilité de l'application auprès de notre public cible.

Question 8 – Comment votre solutions s'inscrit-elle ou peut-elle s'inscrire dans une démarche RSE ?

ToGoodToLive s'inscrit dans une démarche RSE en permettant la promotion des petits commerces locaux, qui sont souvent en concurrence avec des grandes chaînes de distribution. En encourageant les consommateurs à acheter auprès de ces commerces, l'application contribue à la préservation de l'économie locale et favorise l'émergence d'un tissu économique plus durable et résilient.

Enfin, en réduisant les déchets liés à la livraison et en incitant les étudiants à marcher ou utiliser des moyens de transport durables, ToGoodToLive participe à une démarche environnementale responsable.

Question 9 – Avec 2 journée de développement supplémentaires qu'auriez-vous choisi de développer comme features et pourquoi ?

Premièrement, nous aurions modifié la fonctionnalité de récupération de mot de passe afin d'envoyer un e-mail de vérification contenant un code à l'utilisateur, ce qui est une solution plus sécurisée que la méthode actuelle qui se contente de vérifier la présence de l'e-mail dans la base de données.

Deuxièmement, nous aurions créé un panneau d'administration permettant d'administrer le contenu du site et de supprimer facilement les posts, une solution plus simple que de devoir se connecter à la base de données ou à PhpMyAdmin pour effectuer les mêmes actions de manière plus complexe.

Troisièmement, il serait primordial de dynamiser le bouton "profile" en fonction de la connexion de l'utilisateur pour améliorer l'expérience utilisateur.

Enfin, nous pourrions modifier la page de modification des informations du compte pour permettre aux utilisateurs de supprimer les posts qu'ils ont créés, ce qui enlèverait une charge de travail aux administrateurs et donnerait plus d'autonomie aux utilisateurs.

Question 10 – Quelles évolutions avez-vous envisagées dans une V2 du projet ?

Dans une version 2 du projet, plusieurs évolutions pourront être envisagées :

- Ajout d'un rôle lors de la création d'un compte. Si l'utilisateur est un étudiant ou un BDE, nous pourrions demander le nom de son école. Ces données permettraient la mise en place d'une nouvelle fonctionnalité, expliquée ci-dessous.
 - En fonction du rôle de l'utilisateur, il pourrait voir davantage d'offres. Par exemple, un étudiant pourrait voir les bons plans auxquels il a droit grâce à son école ou son BDE.
- Possibilité d'ajouter des fonctionnalités telles que des commentaires, des likes ou des modifications aux posts. Les commentaires permettraient aux utilisateurs d'échanger sur leur expérience de la promotion, les likes donneraient plus de visibilité aux posts, et les modifications permettraient de mettre à jour les informations de la promotion (date ou prix, par exemple).
- Ajout d'une version mobile de l'application, pour une utilisation plus facile en déplacement.
- Sur la version mobile, possibilité de lancer automatiquement Google Maps lorsqu'un utilisateur clique sur le lieu de la promotion.

Annexe Obligatoire

Site vitrine

[Challenge 48h - EQUIPE 12 - ToGoodToLive \(chal48.github.io\)](https://chal48.github.io)

Vous trouverez sur le site vitrine la présentation chaque membres ainsi que leur rôle. Vous trouverez également le lien vers le repository de l'application et comment télécharger ce pdf

GitHub

[chal48/togoodtolive \(github.com\)](https://github.com/chal48/togoodtolive)

Vous trouverez un README afin de vous aiguiller sur la marche à suivre.

Annexe Facultatif

Début de projet

Après un atelier en début de projet permettant de trouvé des dizaine et dizaine d'idée en 10min. Nous avons retenue ces quatre idée :

- Gestion repas / recettes
- App bon plans
- App ToDo
- Forum Entraide

Au final nous avons choisie de faire le challenge autour de l'idée app bon plans

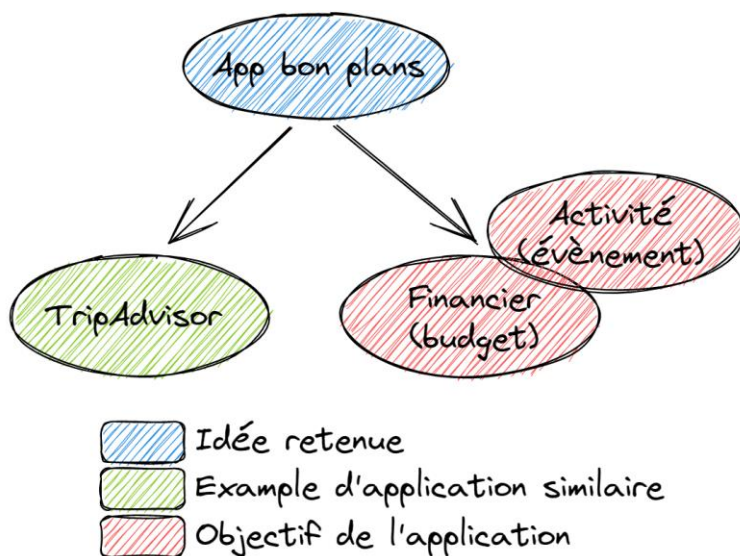
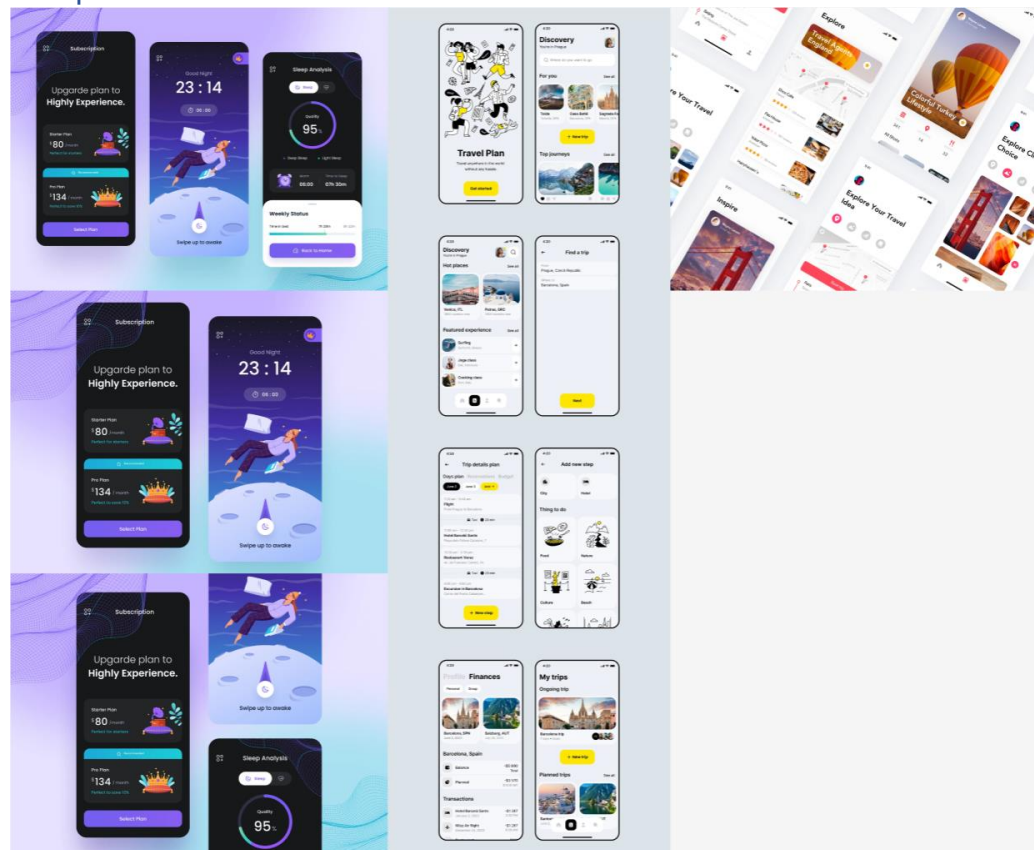


Schéma de notre idée final pour construire des bases autour d'une application similaire et de façon a trouvé des objectifs pour que l'application ai un but

Maquette



Session de recherche pour trouver différent idée notamment sur la couleur, puis ensuite sur la conception de nos différent page et contenu présente



Nous avons ensuite trouvé en logo que nous avons décliner en deux formats. Le premier en haut pour un format mobile, header (allongé) et le second en bah en grand format pour

PAGE DE CONNECTION



PAGE DE CREATION COMPTE



PAGE OUBLIE DE MDP



PAGE BON PLAN OLD



PAGE BON PLAN



MODIFICATION COMPTE



Desktop - 8



AJOUT D'UN BON PLAN



L'ensemble des pages afin de se projeter vers un résultat final.

Explication aux membres

USER

Id (int)
username (string)
password (string)

POST

Id (int)
titre (string)
start_date (DateTime)
end_date (DateTime)
start_price (int)
end_price (int)
user_id (int)

Schéma de présentation de relation base de donnée. Afin de formé rapidement les premières et secondes année sur ce sujet.