



cozy__count

Your first open-source project

Cozy contact@cozy.cc

Résumé: Ce document est un exemple d'utilisation de LaTeX et de la classe [42](#).

Table des matières

I	Preamble	2
I.1	Qu'est ce que Cozy	2
II	Introduction	3
II.1	Resumé	3
II.2	Exemple	3
III	Objectifs	4
IV	Consignes générales	5
IV.1	Environnement	5
IV.2	L'application	5
IV.3	Language/Outil	5
V	Partie obligatoire	6
V.1	Compte	6
V.2	Depense	6
V.3	Ergonomie	6
VI	Partie bonus	7
VII	Rendu et peer-évaluation	8

Chapitre I

Preamble

I.1 Qu'est ce que Cozy

Cozy est un cloud personnel open-source que vous pouvez héberger et personnaliser qui vous permet une gestion de contact, calendrier, mails, etc tout au même endroit afin d'en avoir le contrôle complet.

Chapitre II

Introduction

L'introduction est une présentation des grandes lignes du projet. Il est apprécié de donner un peu de contexte et une idée du travail à réaliser. Ainsi en lisant ces quelques lignes, un étudiant peut avoir une vue d'ensemble des thèmes abordés.

II.1 Résumé

Explication du projet :

Creation d'une web-app permettant la gestion de dépenses pour des projets entre amis. Chaque utilisateurs peut enregistrer une dépense qui sera redistribuer aux autres membres du groupe afin de pouvoir faire un partage equitable des couts du projet. Le projet a pour but d'aller sur le marketplace de Cozy et de recevoir des contributions.

II.2 Exemple

3 Users vont en vacances, 1 et 2 font 200euro de dépenses

Chapitre III

Objectifs

Il s'agit ici d'expliquer l'intérêt pédagogique du projet, car au delà de la forme de celui-ci, un projet est avant tout un prétexte à la découverte ou à l'approfondissement d'une notion ou d'un groupe de notions. Par exemple le projet **Nibbler** : sous l'apparence d'un simple jeu **Snake**, ce projet permet d'initier les étudiants à la création d'API et de plugins pour un programme en **C++**.

Le but est de vous introduire aux projets open-sources, aux web-app ainsi qu'aux différentes techno web tel que javascript, nodejs et le framework que vous choisirez.

Chapitre IV

Consignes générales

Cette section regroupe les consignes de base d'un projet. Langages, restrictions, autorisations, compilation, etc. En gros toutes les consignes "meta".

IV.1 Environnement

L'app doit s'intégrer à l'environnement Cozy, ce qui comprend :

- L'installation par lien Github à partir du MarketPlace
- L'utilisation des différentes API
- L'utilisation du data-system
- L'application doit être **au moins** anglophone

IV.2 L'application

- L'app doit être en one-page, ce qui induit qu'il n'y a aucun changement de page.
- Une gestion dynamique de l'url doit cependant être faite : l'url change suivant le contenu que j'affiche et je dois avoir la possibilité de charger directement ce contenu si je lance cette url.

IV.3 Language/Outil

- Le langage côté client est Javascript (ECMAScript 5 ou 6)
- Le langage côté serveur est Nodejs (la version supportée)
- Tout code doit être maintenable, documenter et commenter
- Le choix des différents outils/framework est libre



Des tutos et outils sont présents sur le site de Cozy

Chapitre V

Partie obligatoire

Partie centrale d'un sujet, la partie obligatoire décrit en détails le travail à réaliser et les conditions imposées. Tout le secret d'un bon sujet réside dans l'équilibre subtile entre être précis et laisser une part à l'interprétation et à l'imagination. Ce facteur est important puisque c'est le moteur des discussions et des confrontations lors des soutenances.

V.1 Compte

Un compte doit avoir :

- Une gestion des utilisateurs
- L'affichage de la liste des dépenses
- Une gestion des dépenses
- Un résumé de la situation du compte (graphique/statistiques/...)
- Une section indiquant qui doit quelle somme à qui pour équilibrer les dépenses

V.2 Depense

Chaque dépense doit avoir :

- Un payeur
- Une liste de personnes impliquées dans le remboursement de l'achat
- Un montant

V.3 Ergonomie

L'ergonomie générale sera prise en compte dans la correction. L'application se doit d'être facile à utiliser, intuitive et fluide. La responsive pour tous les supports est aussi demandée. Ceci n'inclut pas le graphisme/design : votre site ne doit pas nécessairement être 'beau', juste pratique.

Chapitre VI

Partie bonus

Lorsqu'on a investi du temps sur un projet et que le résultat est au rendez-vous, il est naturel d'avoir envie d'aller plus loin ! La section bonus propose des ouvertures pour répondre à cette envie. Bien entendu, la partie bonus n'est accessible que si et seulement si la partie obligatoire a été réalisée entièrement et parfaitement.

Bonus possibles :

- Localisation
- Une partie public pour que tout les utilisateurs y puisse y acceder.
- Graphisme/design poussée
- Gestion des devises
- ...



Vous avez pas d'idées de bonus? Demandé a la communauté !

Chapitre VII

Rendu et peer-évaluation

Cette section décrit les conditions et les instructions concernant le rendu et la peer-évaluation du projet.

Il vous est demandé de créer une application utilisable en production donc la correction se fera dans ces conditions. L'application doit être présente sur le marketplace ou installable via le lien github et lancable depuis la page d'accueil.