### 3.3 Spécifications techniques

#### **3.3.1 Back-end**

En accordance avec les pratiques de FuzeScrum, la partie back-end sera réalisée en Java à l’aide du framework Spring.

Le détail des classes et de leurs champs et méthodes est visible dans le diagramme [3.1.2](#_3.1.2_Modèle_conceptuel)

#### **3.3.2 Front-end**

La partie front-end sera réalisée en Angular, dans le but de permettre à notre équipe de travailler avec une technologie qui leur est familière. Angular présente un grand nombre d’avantages : sa longévité, son grand nombre d’utilisateurs, sa robustesse, et sa modularité, pour n’en citer que quelques-uns.

D’autre part, dans le but de produire un logiciel adaptés aux standards W3C, un plugin de validation du html pourra être utilisé lors de la phase de développement (<https://www.npmjs.com/package/grunt-html-angular-validate>), ainsi qu’une librairie donnant accès au validateur en ligne de W3C (<https://github.com/thomasdavis/w3cjs>)

#### **3.3.3 Base de données**

Pour ce qui est de la base de données, le détail des tables et colonnes est visible dans le diagramme [3.1.1](#_3.1.1_Modèle_physique)

Dans le cadre du développement d’une première version de notre produit, l’utilisation de MySQL et d’une architecture simple mais souple et évolutive semble amplement suffisante.