Projet Interopérabilité

# Dossier d'initialisation

24/01/2020

ROMDAN Elias TORTTA Nicolas

## Cadre de réalisation du projet

- Master 1 DSC
- Projet du cours d'interopérabilité

## Membre de l'équipe

- Elias Romdan
- Nicolas Trotta

# Description de l'application

Il s'agira d'une application en ligne permettant de trouver une information sur un domaine spécifique à partir d'un moteur de recherche

## Technologies employées

- Le choix des outils et des technologies n'est pas encore arrêté est susceptible d'évoluer au cours du développement en fonction des besoins nouveau qui apparaîtront.
- S'il s'avérait que nous devions intercepter et interagir avec du contenu de type JSON, nous substituerions le couple (Angular ou VueJS) / Api REST à Thymeleaf

## Outils de développement

#### Rédaction de la documentation

- Rédaction des rapports
  - \* Microsoft Word
  - \* Markdown
- Code-source
  - o Commentaires des classes, fonctions et variables
  - Javadoc
  - Swagger2

### Plateforme de déploiement

Heroku

#### Environnement de développement

- IDE
  - Visual Studio Code
- Framework Java
  - Spring Boot
- Framework CSS
  - Bootstrap
- Framework de templates
  - Thymeleaf
- Framework Javascript
  - JQuery
  - o Actuellement:

- Nous générons actuellement notre contenu HTML5 par le biais de Thymeleaf
- Nous ne pouvons pas appel à des frameworks tels VueJS, EmberJS, ReactJS ou Angular
- Base de données
  - o H2
- Tests unitaires
  - o JUnit

## Langages et normes mis en œuvre

- Java 8
- HTML 5 / CSS3 / Javascript 1.8
- SQL
- JSON

# Organisation du travail

- Le projet sera élaboré en binôme et les tâches seront séparées de manière à garder un équilibre entre rédaction des documents relatifs au projet et à l'application, et le développement de l'application
- Pour plus de détails sur la répartition des tâches, merci de se référer au diagramme de Gantt du projet

## Jalons du projet

• A chaque itération, un dossier sera constitué afin de fournir au client les différents livrables sous la forme de fichiers .pdf ou d'un code-source