

# PPE-4 : Application Desktop / Mobile

## Contexte :

---

Après le développement du site web de e-commerce la société ailTECH vous confie la réalisation d'une application de bureau pour la gestion du site mais aussi d'une version mobile.

Le développement de cette application de bureau pour la gestion de projet. Cette application proposera plusieurs fonctionnalités.

Ce projet sera réalisé en cours durant les PPE du second semestre de BTS SIO 2<sup>ème</sup> année .

## Objectif

---

Savoir utiliser un ensemble de langages (HTML, CSS, JavaScript) communs à divers plateformes (Android, IOS, Windows phone) afin de développer des applications non dépendantes du système.

## Contraintes

---

Développer des applications non dépendantes du système d'exploitation.

Vous utiliserez les langages HTML, CSS, JavaScript et un Framework (Electron/Ionic) communs à divers plateformes Windows, Linux, Mac OS, ou pour les mobiles Android ou IOS.

## Besoin :

---

Le développement de l'application devra remplir les fonctionnalités suivantes :

- Possibilité de se connecter / se déconnecter
- Affichage de la liste des produits
- Obtenir la liste des produits pour une catégorie choisie
- Obtenir les détails d'un produit
- Modifier, ajouter ou supprimer un produit

Ce projet adoptera les méthodes et les pratiques des gestions de projets agiles avec la méthode Scrum.

## Environnement Technologique :

---

Les différentes fonctionnalités seront développées pour être utilisable sous tous type de supports de bureau (Windows, Linux, Mac, Android, IOS).

Vous devrez proposer une solution basée pour la partie Desktop sur NodeJS avec le Framework Electron pour l'application desktop ou le Framework Ionic pour la partie mobile .

L'outil GitHub Desktop permettra la gestion des différentes versions et la mise en commun du code.

La base de données sera développée et hébergée sur un serveur SGBDR.

Pour une meilleure gestion de projet, vous devez utiliser un outil dédié pour gérer les étapes (product, backlog, sprint, etc.).

## Réalisation :

---

La première étape du développement de l'application de e-commerce a été le choix de votre thème principal exemple les goodies.

La seconde a été la création d'une petite base de données permettant le classement des produits en différentes catégories (pour les goodies : figurines, peluches, porte-clefs).

Ensuite, vous avez réalisé le développement propre du site en suivant les étapes minimums suivantes :

- ➔ Page d'accueil
- ➔ Affichage des produits pour une catégorie que l'utilisateur a sélectionné grâce à une liste déroulante présente sur la page d'accueil
- ➔ Affichage des détails sur un produit
- ➔ Possibilité de se connecter avec une combinaison login/password déjà existante
- ➔ Possibilité de s'inscrire (choix de la combinaison login/password)
- ➔ Possibilité de modifier ses informations personnelles (pour tout utilisateur connecté)
- ➔ Possibilité d'ajouter des produits à son panier et de le visualiser

Au fur et à mesure que les fonctionnalités du site étaient développées et fonctionnaient, le projet était déployé sur votre serveur en ligne.

### **But :**

---

Ce projet doit vous permettre de vous enrichir en vous familiarisant non seulement avec le travail en équipe et d'exploiter pleinement le potentiel d'un outil de gestion de code source. Le développement intégral de cette application doit vous apporter une première expérience dans le domaine du développement d'application de bureau ou mobile.

### **Compétences :**

---

- A1.1.1 – Analyse du cahier des charges d'un service à produire
- A1.1.2 – Étude de l'impact de l'intégration d'un service sur le système informatique
- A1.2.2 – Rédaction des spécifications techniques de la solution retenue
- A1.2.4 – Détermination des tests nécessaires à la validation d'un service
- A1.3.1 – Test d'intégration et d'acceptation d'un service
- A1.3.2 – Définition des éléments nécessaires à la continuité d'un service
- A1.4.1 – Participation à un projet
- A1.4.3 – Gestion des ressources
- A2.3.2 – Proposition d'amélioration d'un service
- A4.1.1 – Proposition d'une solution applicative
- A4.1.2 – Conception ou adaptation de l'interface utilisateur d'une solution applicative
- A4.1.3 – Conception ou adaptation d'une base de données
- A4.1.4 – Définition des caractéristiques d'une solution applicative
- A4.1.5 – Prototypage de composants logiciels
- A4.1.6 – Gestion d'environnements de développement et de test
- A4.1.7 – Développement, utilisation ou adaptation de composants logiciels
- A4.1.8 – Réalisation des tests nécessaires à la validation d'éléments adaptés ou développés
- A4.2.3 -Réalisation des tests nécessaires à la mise en production d'éléments mis à jour
- A5.2.3 – Repérage des compléments de formation ou d'auto-formation ...
- A5.2.4 – Étude d'une technologie, d'un composant, d'un outil ou d'une méthode

**Remise des PPE pour le 16 avril 2021.**

---

## **PPE-4 : DESKTOP/MOBILE**

---

### 1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET

- 1.1. Contexte
- 1.2 Présentation de l'application
  - 1.2.1. Besoins
  - 1.2.2 Description de l'application
  - 1.2.3 Utilisateurs
  - 1.2.4 Fonctionnalités principales

### 2. LES EXIGENCES FONCTIONNELLES

- 2.1 L'arborescence
- 2.2 Accès à l'application
- 2.3 Accueil
- 2.4 Fonctions
  - Gestion des produits (CRUD)
  - Liste des produits
  - Fiche produit
  - Gestions des catégories (CRUD)
  - Affichage des catégories
  - Envoi d'e-mail
  - Génération PDF d'une fiche produit
- 2.5 Liste et droits des utilisateurs
- 2.6 Documentation accessible depuis l'application

### 3. PRÉCONISATIONS GÉNÉRALES

- 3.1 Charte graphique et navigation
- 3.2 Développement
- 3.3 Matériels et compétences
- 3.4 Sécurité

### 4. DÉROULEMENT DU PROJET

- 4.1 Phases du projet
  - Conception : Rédaction du cahier des charges. • Création du Modèle conceptuel de données • Création du Schéma UML • Répartition et assignation des différentes tâches du projet.
  - Réalisation
  - Recette : Phase de test permettant Vérification des fonctionnalités, de l'algorithme, de l'interface utilisateurs (ergonomie)
  - Déploiement

### 5. MODALITÉS

- 5.1 Réception des résultats des prestations
- 5.2. Livrables
- 5.3 Recette
  - Cela consiste à effectuer une vérification (check List) :
    - Au niveau technique
    - Au niveau ergonomique