**Cadrage YDAYS pour un projet**

1. Le pitch du projet

Contexte :

L’idée de ce projet nous est venue en jouant à « Animal Crossing » pendant le confinement. Comment échanger nos supers objets sachant que nous ne pouvons plus nous voir. C’est ainsi que l’idée d’un site d’échange, ou nous pouvons vendre et acheter les objets du jeu à distance et respecter les gestes barrières.

Objectif(s) :

* Créer un site web jolie, fonctionnel et optimiser pour vendre et acheter des objets du jeu « Animal Crossing »
* Relier le site à l’API du jeu (<http://acnhapi.com/>) et ainsi pouvoir réellement échanger et vendre les objets du jeu.
* En termes de développement de compétence / professionnalisation cela va nous permettre de nous créer une expérience complète : Création d’un back API, création d’une IHM, création d’une infrastructure BDD. De plus, nous voulons essayer de nous connecter à l’API du jeu, ce qui nous apportera une expérience encore plus proche de la réalité que ce soit pour l’utilisateur ou pour nous les développeurs.

1. Le(s) livrable(s)

A la fin des 12 séances, nous présenterons un livrable sous la forme d’un site web ayant au minimum

* Un service d’authentification,
* Un service de mise en vente d’objets,
* Un service d’achat d’objets,
* Un service de facture,
* Un service de gestion de stock

Grâce aux langages/Framework :

* NodeJs,
* AngularJs,
* MongoDB
* ReactJs

1. Les étapes de réalisation du projet, jalons

* Création de maquette
* Xxx

1. Le planning prévisionnel sur les 12 séances
2. La répartition des tâches entre les membres du projet
3. Votre fonctionnement, mode de communication et outils de pilotage
4. Ressources Nécessaires
5. Interactions avec autres labos ou partenaires extérieurs
6. Risques identifiés