Présentation FNOOK

PROJET YDAYS

01/01/2021

Adrien LEIB, Wassim MATOUGUI, Hugo-Jean EGU, Nicolas Bento, Cylia BIBI

Fnook



Table des matières

Cahier des charges 2-8

I.1. Etude préalable 2-3

I.2. Le planning3

I.3. Les moyens4

I.4. Les outils de communications4

I.5. Spécifications des modules5

I.6. Hiérarchisations des modules6-7

I.7. Graph Pert8

# Cahier des charges

## Étude préalable

1. Définition :
   * FNOOK est une marketplace de vente d’objet en référence au jeu Animal Crossing. Notre ambition pour celle-ci est de développer un site de qualité et de proposer / offrir aux fans la possibilité de collectionner les produits de leur jeu préféré.
2. Caractéristiques essentielles :
   * Possibilité de payer un produit depuis le site. (Fictif avec la monnaie du jeu)
   * Possibilité d’ajouter un produit.
   * Vendre des produits virtuelles (du jeu) sous format réel.
3. Contexte :
   * Économique
   * Informatique
4. Motifs ayant conduit à élaborer ce projet :
   * Projet YDAYS noté.
5. Objectifs techniques (exigences) :
   * Libre
   * Objectif coût (budget)
   * Site vitrine gratuit et disponible pour tous.
   * Hébergement du site.
   * Articles mise en vente à prix élevé en magasin.
6. Objectif de délai (deadline) :
   * Mercredi 28 avril 2021
7. Hiérarchisation des objectifs :
   * Qualité
   * Coût
   * Délai
8. La base sur laquelle partir :
   * Les connaissances du groupe
   * Recherche sur internet
9. Les difficultés principales de ce projet (contraintes) :
   * Intéragir avec l’API de Nintendo et Animal Crossing.
   * Créer un site.
   * Relier les modules.
10. Solution de repli en cas de problème :
    * Utilisation de Template pour terminer le site internet
    1. Le planning :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TÂCHE | Qui ? | Deadline |
| Mettre en place un GitHub | Wassim | 6/11/20 |
| Design du logo | Adrien/Designer Dispo | 07/01/21 |
| Choix du logo | Toute l’équipe | 01/01/21 |
| Maquette du site | Cylia | 15/12/20 |
| Charte graphique | Cylia | 15/12/20 |
| Plan de communication | Adrien/Nicolas | 21/01/21 |
| Business plan | Adrien/Nicolas | 04/02/21 |
| Développement du site | Adrien / Hugo / Wassim | 14/04/21 |
| Organisation / Organigramme de l’équipe | Nicolas | 14/04/21 |

* 1. Les moyens

1. Équipe :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Commerciaux** | | | |
|  | **Nicolas Bento** | **M1** | Ingénieur d'affaire |
|  | **LEIB Adrien** | **M1** | Ingesup |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ingénieurs informatiques** | | | |
|  | **MATOUGUI Wassim** | **M1** | Ingesup |
|  | **EGU Hugo-jean** | **B1** | Ingesup |
|  | **BIBI Cylia** | **M1** | Ingesup |
|  | **LEIB Adrien** | **M1** | Ingesup |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Designer** | | | |
|  | **LEIB Adrien** | **M1** | Ingesup |

1. Matériels :
   1. Langage pour le développement du site : NodeJs, React
   2. Application pour désigner les sacoches : Photoshop
2. Chef de projet :
   1. EGU Hugo-Jean
3. Sous-Chef de projet :
   1. MATOUGUI Wassim
   2. Les outils de communications
4. Communication du groupe :
   * Téléphone, mail, orale et surtout teams.
5. Communication externe avec l’équipe pédagogique :
   * Mail à Marylène.
   1. Spécification des modules
6. Développement de la maquette du site :
   * Ce module permet aux développeurs d’avoir une vision graphique du site qu’ils devront développer
7. Etude de marché approfondi :
   * Une étude de marché est un travail de collecte et d’analyse d’informations ayant pour but d’identifier les caractéristiques d’un marché. Le terme d’étude de marché recouvre dans la pratique de nombreux types d’études de nature différentes
   * Plan de communication.
8. Développement du site :
   * Back :
     + API Utilisateur
       - Créer un user
       - Modifier un user
       - Supprimer un user
       - Récupérer un user
       - Récupérer tous les users.
     + API Produit :
       - Créer un produit
       - Modifier un produit
       - Supprimer un produit
       - Récupérer un produit
       - Récupérer tous les produits.
       - Récupérer tous les produits d’un vendeur.
       - Lier un produit mère à un produit.
     + Api Produit Mère :
       - Créer un produit mère
       - Modifier un produit mère
       - Supprimer un produit mère
       - Récupérer un produit mère
       - Récupérer tous les produits mère.
     + Api Facture
       - Créer une facture
       - Modifier une facture
       - « Supprimer » une facture (elle sera désactivée dans le front)
       - Lier une facture à un produit
       - Récupérer une facture
       - Récupérer les factures d’un user
       - Récupérer les factures
     + Modèle Conceptuel de données
   * Front :
     + Home page : Présente le site et ses fonctionnalités :
       - Logo en évidence
       - Barre de menu
       - Top vente
       - Bouton recherche global.
     + Utilisateur
       - Login
       - Profil
       - Panier
       - Changer son mot de passe.
       - Afficher ses factures.
       - Afficher son solde.
       - Vendre.
       - Afficher ses ventes.
     + Produit
       - Listes des produits
       - Quantité.
       - Vendeur
       - « Produit mère » rattachée.
       - Ajout au panier
     + Produit Mère
       - Liste des produits.
     + Administrateur :
       - Supprimer/Afficher/créer produit mère.
       - Supprimer/Afficher produit.
       - Consulter la liste de toutes les factures.
     + Panier
       - Afficher les produits.
       - Change la quantité des produits.
9. Connexion avec l’API Animal crossing :
   * Récupérer les objets de cette API et les utiliser comme « produit mère ».
   1. Hiérarchisation des tâches :
10. Dossier GitHub.
11. Groupe Teams.
12. Répartition du travail individuel
13. Charte Graphique
14. Design du logo
15. Maquette
16. Plan de communication
17. Business plan
18. Etude de marché
19. BACK User
20. BACK Produit
21. BACK Produit Mère
22. BACK Facture
23. BACK MCD
24. FRONT Home Page
25. FRONT Utilisateur
26. FRONT Produit
27. FRONT Produit Mère
28. FRONT Administrateur
29. FRONT Panier
30. Connexion avec l’api Animal Crossing et ajouter les vrais produits mère.
31. Connexion avec l’api Nintendo.

|  |  |
| --- | --- |
| Tâches | Prédécesseur |
| A, B  C  D, E, F  G, H  I  J, K, L, M, N  O, T  P  Q  R  S  U  V | -  A, B  C  C  C  C  F  J  K  L  J  O, P, Q, R, S, T  U |

* 1. Graph pert

