

FIAME

02.04.2022

Johnny Vaca

SI-C4a

TPI

Table des matières

1	Analyse préliminaire	4
1.1	Introduction	4
1.2	Objectifs	4
1.3	Planification initiale.....	5
2	Analyse / Conception	6
2.1	Concept	6
2.2	Stratégie de test	8
2.3	Risques techniques	9
2.4	Planification	9
2.5	Dossier de conception	9
3	Réalisation.....	10
3.1	Dossier de réalisation	10
3.2	Description des tests effectués	10
3.3	Erreurs restantes	10
3.4	Liste des documents fournis.....	11
4	Conclusions.....	11
5	Annexes.....	12
5.1	Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation	12
5.2	Sources – Bibliographie	12
5.3	Journal de travail	12
5.4	Manuel d'Installation	13
5.5	Manuel d'Utilisation	13
5.6	Archives du projet.....	Erreur ! Signet non défini.

NOTE L'INTENTION DES UTILISATEURS DE CE CANEVAS:

Toutes les parties en italiques sont là pour aider à comprendre ce qu'il faut mettre dans cette partie du document. Elles n'ont donc aucune raison d'être dans le document final.

De plus, en fonction du type de projet, il est tout à fait possible que certains chapitres ou paragraphes n'aient aucun sens. Dans ce cas il est recommandé de les retirer du document pour éviter de l'alourdir inutilement.

1 Analyse préliminaire

1.1 Introduction

Ce projet consiste à créer une application smartphone pour android et ios. Le nom donné est Fiame, mot qui a son origine de l'espagnole qui veut dire : fais moi un crédit. Fiame est du coup le nom attribué à l'application. Elle a comme objectif principale de réaliser un projet comme TPI pour ma dernière année de formation au CPNV dans la filière informatique. La seconde mais qui n'est pas moins importante est de gérer les ventes de plats de la communauté chrétienne à laquelle j'assiste. Je veux réaliser un projet qui puisse être utile par certaines personnes. L'application pourra apporter une aide à ma communauté qui gère toutes ces ventes avec une feuille est un stylo. Il va surtout m'apporter des connaissances supplémentaires sur le langage utilisé. J'ai décidé de développer en React Native Il faut savoir que je ne serai pas seul pour ce projet, il y aura également un camarade de Classe Christopher Pardo qui va gérer le backend en laravel. Ma partie sera plutôt la partie frontend.

1.2 Objectifs

Les objectifs de se projet sont :

Gérer les plats qui vont se vendre. Il faudra réussir à rajouter, modifier ou supprimer des plats.

Gérer les ventes. C'est-à-dire que les clients acheteurs pourront demander un plat directement depuis l'application. Il pourra également choisir la quantité de plats qu'il désire acheter.

Gérer la balance des paiements. Pour chaque vente, il y aura un responsable et se responsable aura la possibilité de voir la quantité de plats vendus et la quantité d'argent gagné.

Mon objectif personnel avec ce projet est d'évoluer et de connaitre un autre langage. Un langage qu'on entend souvent parler dernièrement. Je récents le besoin d'être actualisé et de connaitre les langages qui sont utilisés aujourd'hui.

1.3 Planification initiale

Le projet est à rendre le 1 avril

Pour la gestion de ce projet, on va plutôt utiliser plusieurs outils dédiés à la gestion de projets. L'outil utilisé est Icescrum qui se base sur la méthodologie agile. Pour tout ce qui concerne le code on va utiliser un outil de contrôle de versions appelé git. La plateforme utilisée qui nous permettra d'avoir des dépôts en ligne sera GitHub.

Je planifie mon projet en 5 sprints chaque sprint durera entre 5 à 13 jours. Chacun des sprint sera numéroté dans icescrum et aura des objectifs à atteindre(sprint goal).

La planification du pré-TPI sera :

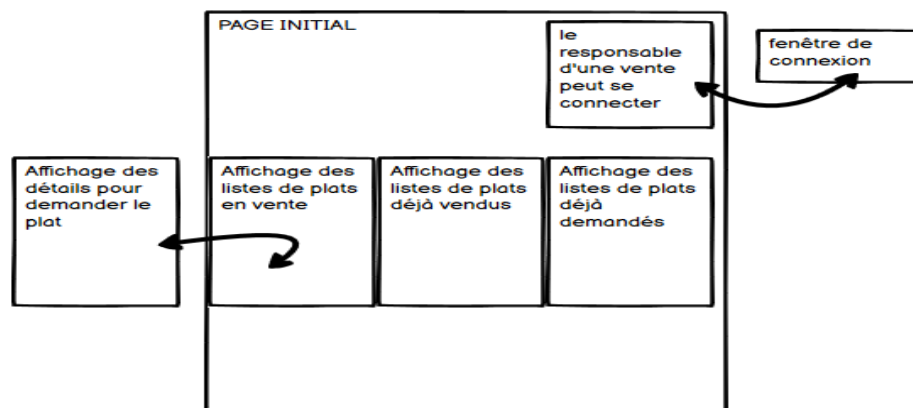
Sprint	Dates	Jours	Objectifs
1	7.02-12.02	5	Planification du projet : <ul style="list-style-type: none">• Modalités de travail• Début de la doc• Apprendre React native
2	13.02-23.02	11	Afficher les premiers layouts <ul style="list-style-type: none">• Créer les maquettes• Créer les layouts• Naviguer entre les fenêtres
3	24.02-0.03	11	Créer les fonctionnalités principales <ul style="list-style-type: none">• Créer les fonctions• Utiliser le Backend• Créer des test avec le Backend
4	7.03-17.03	11	Créer les fonctionnalités additionnelles <ul style="list-style-type: none">• Continuer avec les fonctionnalités• Continuer à faire des appels au Back
5	18.03-29.03	12	Informé ce qui n'a pas été fait dans la doc <ul style="list-style-type: none">• Finaliser le code• Finaliser la documentation en informant ce qui n'a pas été fait
Fin Projet – 1 avril 2022			

2 Analyse / Conception

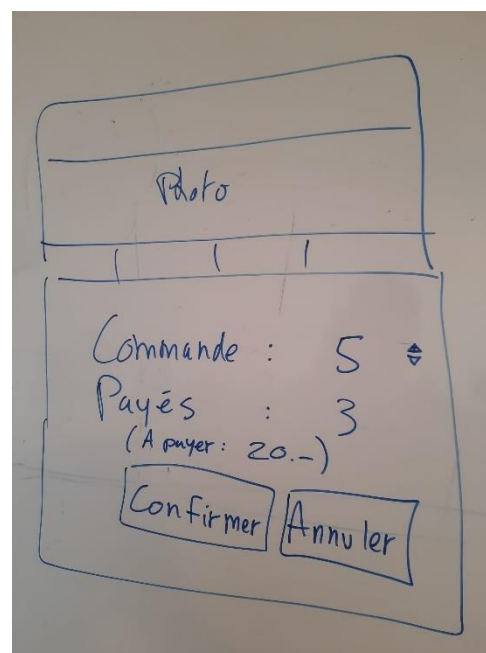
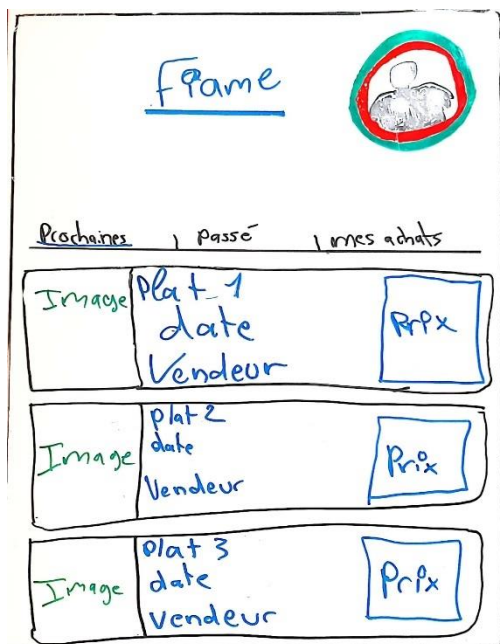
2.1 Concepts

Multimédia :

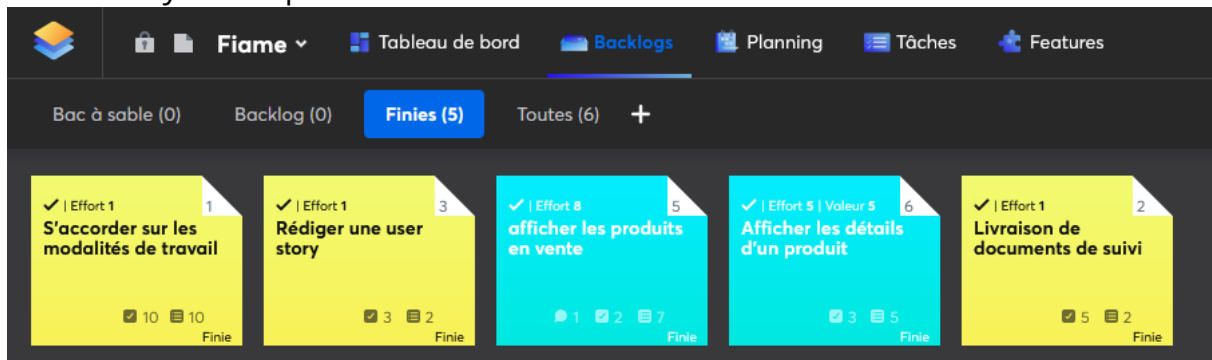
Carte de l'application.



Maquettes



Story board préliminaire

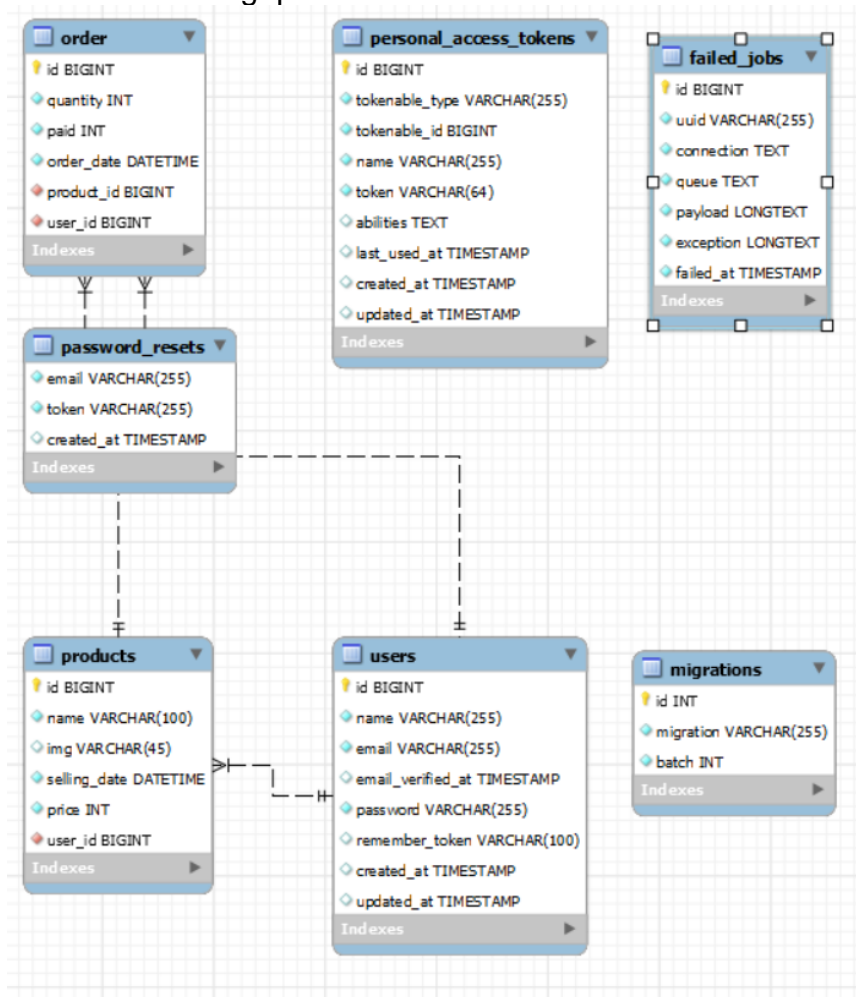


Base de données

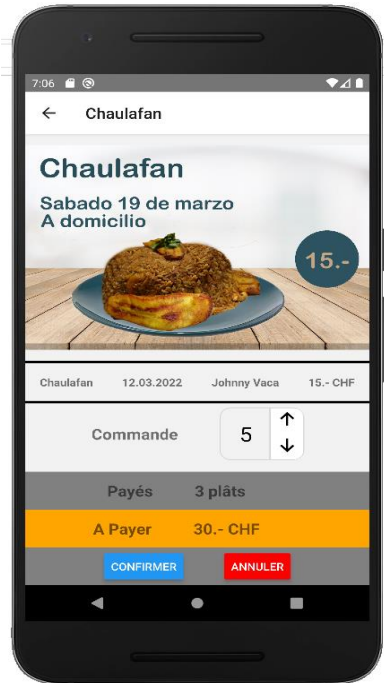
interfaces graphiques

j'utiliserai mysql Workbench et heidiSQL

modèle logique



Programmation interfaces graphiques



analyse fonctionnelle

pour l'instant ce qui fonctionne est la récupération des données depuis l'api réalisé en laravel. C'est mon chef de projet qui m'a fournis l'api avec la route mappée. J'arrive à afficher la liste des plats en vente et lorsque je clique sur un plat de la liste, j'affiche les détails du plat sélectionné.

2.2 Stratégie de test

Décrire la stratégie globale de test:

- types de des tests et ordre dans lequel ils seront effectués.
 - Les tests sont réalisé lors des sprint reviews.
- les moyens à mettre en œuvre.
 - Il faut réussir à configurer l'environnement de développement.
 - Avoir la base de données en local
 - Avoir l'api en local
 - A savoir. Je vais réaliser des tests pas la suite avec un iphone et un android physique. Je fais pour le moment avec des émulateurs android.
- données de test à prévoir (données réelles ?).
 - les données de tests sont celles de l'api

- les testeurs extérieurs éventuels.
 - Il y aura des membres de ma communauté qui sont en charge de quelques ventes qui vont également être également testeurs.

2.3 Risques techniques

- risques techniques (complexité, manque de compétences, ...).
 - Je ne suis pas encore au courant des risques techniques.
- je dirais que vu que mon projet se trouve sur github en public, je mets quand même en danger l'application car, j'ai mis dans le github le chemin de l'api. Des données pourront peut-etre prises.
- Décrire aussi quelles solutions ont été appliquées pour réduire les risques (priorités, formation, actions, ...).
- Pour l'instant, je n'ai pas mis en place de solution. Il faudra que je mette mon projet en privé. Et que j'ignore les fichiers qui contiennent des données sensibles.

2.4 Planification

Pour la planification, je vais utiliser la méthode agile comme dans la planification initiale. Et pour gestion du code, je vais utiliser l'outil de version git.

Concernant git, je vais utiliser du workflow git qui permettra d'automatiser les merges, les fermetures de branches, les release et autre. La branche principale qui contiendra le code en production sera la branche « main ». la branche de développement qui sera celle utilisé lors de revues et pour faire des test sera la branche « develop ». il y a des branches de fonctionnalités appelées « feature » qui seront utilisé uniquement par le développeur. Dans ces branches on va traiter uniquement une seule fonctionnalité par branche. Son nom fera référence à une story d'IceScrum.

2.5 Dossier de conception

Fournir tous les document de conception:

- le choix du matériel HW
 - pour commencer à developper, j'utilise un ordinateur qui tourne sous windows car, c'est celui que j'utilise actuellement et parce que je n'ai pas de mac.
 - J'ai choisis windows car, je n'ai pas de machine qui tourne sous mac.

- le choix des outils logiciels pour la réalisation
 - Balsamiq, tableau blancs et feuilles pour les maquettes
 - IntelliJ IDEA comme ide pour développer et pour lancer l'émulateur
 - Php, composer pour lancer l'api
 - Mysql Workbench et heidiSQL pour la gestion de la BDD.
 - Git, github pour le versioning

3 Réalisation

3.1 Dossier de réalisation

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

- les répertoires où le logiciel est installé
 - le logiciel est installé dans un répertoire git dans github :
 - <https://github.com/johnnyvaca/fiame>
- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
 1. j'utilise windows 10
- la description exacte du matériel
- le numéro de version de votre produit !
 1. je n'ai toujours pas livré une version. Je suis toujours en phase de développement des fonctionnalités de base.

3.2 Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

- les conditions exactes de chaque test
- les preuves de test (papier ou fichier)
 - les tests se font par le chef de projet.

Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- On a deux soucis avec les images. On ne peut lire les images qui sont dans directory du projet en utilisant une variable dans le paramètre source du composant image.

- On ne peut pas lire les images se trouvant dans directory du backend. Si on veut lire des images se trouvant sur internet, on peut.
- Conséquences sur l'utilisation du produit
 - Cela veut dire que les plats s'affichent mais pas les images.
- Actions envisagées ou possibles
 - On va regarder du côté de l'api si il faut réglé un soucis de header

3.3 Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

- le rapport de projet
- le manuel d'Installation (en annexe)
- le manuel se trouve dans le repos github :
 - <https://github.com/johnnyvaca/fiame>

4 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- Objectifs atteints / non-atteints
- J'ai pour l'instant réussi à afficher mais pas à traiter les données depuis l'API
- Points positifs / négatifs
 - J'apprends un nouveau langage
 - Je prends du temps pour comprendre donc c'est un peu lent
- Difficultés particulières
 - Ce que je trouve difficile est l'apprentissage mais malgré cela j'arrive quand même à terminer mes stories. J'arrive la plupart du temps juste à temps pour terminer.
- Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)
 - s'enregistrer
 - (enregistrement simple(un nom) -> backend retourner la clef -> l'application enregistre la clef(dans le localStorage) -> l'application renvoie la clef à chaque demande)
 - le client confirme la commande

5 Annexes

5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

5.2 Sources – Bibliographie

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)... Et de toutes les aides externes (noms)

<https://reactnative.dev/>

liens youtubes

5.3 Journal de travail

story	tâche	sprint	remarque	terminée_le	Totals
Afficher les détails d'un produit	la quantité à payé varie	4		2022-03-18	10
	les boutons de plus et moins fonctionnent	4		2022-03-18	45
	les données passent entre les écrans	4		2022-03-18	120
	passer à une autre page avec la navigation	4		2022-03-18	60
	tout les elements correspondent aux maquettes	4		2022-03-18	90
Livraison de documents de suivi	documentation	1		2022-02-09	60
	journal de travail	1		2022-02-09	20
Rédiger une user story	rédaction de la story "afficher les produits en vente"	2		2022-02-14	20
	rédiger la story afficher les produits	1		2022-02-11	15
S'accorder sur les modalités de travail	Branches	1		2022-02-08	5
	Etat 'In Review'	1		2022-02-08	1
	Git	1		2022-02-08	5
	Issues	1		2022-02-08	1
	Référence au repository Git	1		2022-02-08	1
	Sprint review	1		2022-02-08	1
	Terminologie	1		2022-02-07	20
	Time tracking	1		2022-02-08	1
	journal de board	1		2022-02-08	10
	journal de travail	1		2022-02-09	5
Urgente	Réunions Cdc+Consignes	1	07.02 * Réunion avec toute la classe avec Monsieur Carrel sur les consignes données sur Icescrum * Réunion avec Monsieur Carrel pour discuter sur le Cdc	2022-02-10	65
afficher la liste des produits en vente depuis le backend	apprendre à récupérer des données depuis le back	5		2022-04-01	420
	configurer le backend en local	5		2022-04-01	45
	intégrer les données depuis le faux back dans la liste	5		2022-04-01	180
	la liste s'affiche avec le vrai back	5		2022-04-01	270
afficher les produits en vente	ajouter l'icone profile	3		2022-03-04	20
	ajouter 3 ventes	3		2022-03-04	180
	ajouter la barre de menu	3		2022-03-04	240
	ajouter le titre de l'application	3		2022-03-04	10
	ajouter tout les elements dans un gabarit	3		2022-03-04	180
	créer la maquette de la page initial	2		2022-02-14	30
	créer le projet react-native	2		2022-02-14	30
				Totals	2,160

5.4 Manuel d'Installation

On peut pour l'instant uniquement installer l'application directement depuis un émulateur ou dans un smartphone depuis des lignes de commandes qui vont installer le programme.

5.5 Manuel d'Utilisation

1. On rentre dans l'application -> une liste des plats s'affichent
2. On clique dans un plat -> la page de détails et achats s'affiche