

Rapport de sprint 2

Identification du projet et de la personne responsable

Le projet se nomme « Plateforme Web événementielle et interactive ». L'application est développée par le groupe « La marque sans nom » qui est composé de Jordan Gauthier, Alex Dufour-Couture, Philippe Soucy, Alexandre H. Bourdeau (responsable).

Description du mandat

Le mandat consiste à concevoir, développer et programmer une plateforme Web interactive de création, d'inscription et de partage d'événements entre des organisations et des particuliers. Les utilisateurs de la plateforme pourront échanger et collaborer dans le but d'organiser collectivement des événements. Des organisations telles que des centres sportifs ou de loisirs pourront utiliser la plateforme pour la location de leurs infrastructures et équipements, et ainsi alimenter la banque de ressources événementielles collective.

La plateforme interactive doit permettre à une personne de s'inscrire à la plateforme. Une fois inscrite, plusieurs options s'offrent à elle : consulter la banque d'événements et s'inscrire comme participant, organiser un événement autour d'un lieu proposé par une entreprise ou organiser un événement autour d'un autre lieu. Les entreprises, quant à elles, peuvent offrir des infrastructures qui peuvent être louées par les usagers et aussi proposer des événements.

Les usagers de la plateforme peuvent communiquer entre eux à l'aide d'un système de messagerie interne. Les participants d'un événement peuvent communiquer entre eux à l'aide d'un babillard propre à chaque événement.

Le client est M. Diallo, Abdoulaye Baniré Ph.D.

Description détaillée des activités planifiées et réalisées à cette étape

Analyse, conception, programmation, validation

Les formulaires de gestion (ajout, modification, suppression) d'entreprises ont été conçus et développés.

Les formulaires de gestion (ajout et inscription) d'événements ont été conçus.

Le schéma relationnel de la messagerie entre utilisateurs a été conçu. Par la suite, la nouvelle migration à la base de données a été effectuée.

Les entrées des formulaires ont été validées.

Un travail d'analyse a été effectué afin d'apprendre *Entity Framework*.

La plateforme a été modifiée afin d'améliorer l'accessibilité. Elle est maintenant responsive sur tous les appareils.

Les maquettes de plusieurs pages web (vue d'un événement, pages d'entreprises, formulaires, etc.) ont été conçues.

Tâches prévues dans le sprint 2

#	Fonctionnalité	Statut
	Conceptualisation du schéma relationnel	En cours
	Injection des données	En cours
4	Formulaire d'inscription pour les entreprises afin d'offrir leurs services	Terminé
5	Accès à une page d'accueil	Terminé
6	Accès à une page utilisateur	Terminé
7	Implémentation de création et modification de comptes administrateur	Terminé
8	Implémentation d'un gestionnaire d'événements (création, inscription et affichage)	En cours
9	Ajout d'utilisateurs à une liste "d'amis" (afin de lui envoyer un message)	Annulé
10	Implémentation d'une messagerie privée entre utilisateurs	En cours

Tâches en cours

Conceptualisation du schéma relationnel

Sera en cours tout au long du projet jusqu'à sa livraison.

Injection des données

Sera également faite tout au long de l'avancement du projet.

Gestionnaire d'événements

Il reste à ajouter la fonctionnalité de désinscription (pour un participant inscrit), le téléversement d'une image représentant l'événement, la modification d'un événement et la suppression d'événement.

Messagerie privée entre utilisateurs

La partie backend a été complétée. Il reste la partie frontend à compléter.

Tâche annulée

Ajout d'utilisateurs à une liste « d'amis » (afin de lui envoyer un message)

Compte tenu des contraintes de temps, nous retirons cette fonctionnalité. Cela n'empêchera pas les utilisateurs de pouvoir s'envoyer des messages privés.

Outils et technologies utilisées

Nous avons utilisé les outils suivants :

- Visual Studio 2019,
- Visual Studio Code,
- Docker,
- Gestionnaire de source Github,
- Azure Data Studio,
- SQL Server Management,
- SQL Server,
- Bootstrap

Période d'apprentissage

Une période d'apprentissage a été nécessaire afin de nous familiariser avec *C#, le framework .NET Core, ASP.NET Core MVC/Razor, Bootstrap, HTML, CSS, Shiny Dashboard*. L'apprentissage des outils est également inclus.

Nous avons planifié une moyenne de 25 heures par personne pour l'apprentissage et nous familiariser avec les outils et la documentation. À ce jour, nous en sommes à 20 heures réelles par personne.

Identification des problèmes rencontrés

Nous avons eu plusieurs problèmes, en voici quelques-uns :

- Difficulté d'interagir avec les données voulues (plusieurs tables dans un formulaire),
- Difficulté de type d'entité (ApplicationUser Vs EventApplicationUser),
- Les accents ne s'affichent pas bien (problème d'encodage UTF-8),
- Dropdown list et création d'adresse avant la création d'une entreprise.
- Durant la conception de la messagerie entre utilisateurs, j'ai rencontré des problèmes reliés à des attributs non chargés dans les modèles lors des requêtes envoyées à la base de données. J'ai donc dû lire de manière plus approfondie la documentation de *Entity Framework* pour inclure des champs non chargés par défaut. J'ai aussi dû refaire le modèle de conception deux fois à cause d'erreurs d'incompatibilité encore dû au fonctionnement interne de *Entity Framework*.

Réajustement de la planification

Voici les tâches prévues initialement dans le sprint 3 :

#	Tâche
	Conceptualisation du schéma relationnel
	Injection des données
11	Modifier les informations/préférences de comptes utilisateur
12	Implémentation d'un chat entre utilisateurs
13	Ajout et affichage de services d'une entreprise
14	Implémentation de l'affichage des événements similaires
15	Implémentation d'une barre de recherche d'événements (par ville, sport, activité, etc.)
16	Affichage d'historique d'événements
17	Ajout d'un service de commerce (panier) en ligne afin de louer les équipements ou infrastructures
18	Affichage de tableaux statistiques

Compte tenu des contraintes de temps engendrées par le COVID-19, nous allons modifier le sprint comme ci-dessous.

Les fonctionnalités en cours développement en lien avec le gestionnaire d'événements sont reportées au sprint 3 (désinscription, téléversement d'une image représentant l'événement, modification et suppression d'un événement).

Les tâches surlignées étaient prévues dans le sprint 2 et seront complétées lors du sprint 3.

Les tâches vertes font partie du sprint 3 et seront complétées tel que prévu.

Les tâches rouges seront retirées de la planification.

Voici la nouvelle liste des tâches prévues :

#	Tâche
8	Implémentation d'un gestionnaire d'événements (désinscription, téléversement d'une image, modification, suppression)
10	Implémentation d'une messagerie privée entre utilisateurs (frontend)
11	Modifier les informations/préférences de comptes utilisateur (y compris le téléversement d'un avatar)
12	Implémentation d'un chat entre utilisateurs
13	Ajout et affichage de services d'une entreprise
14	Implémentation de l'affichage des événements similaires
15	Implémentation d'une barre de recherche d'événements (par ville, sport, activité, etc.)
16	Affichage d'historique d'événements
17	Ajout d'un service de commerce (panier) en ligne afin de louer les équipements ou infrastructures
18	Affichage de tableaux statistiques
19	Rédaction du rapport final

Évaluation du nombre d'heures consacrées à ce jour

Nous avons planifié consacrer 135 heures par personne pour un total de 540 heures. Nous avons consacré environ 405 heures au total.

Estimation du nombre d'heures restant pour la livraison finale

Il reste environ 135 heures à consacrer au projet. Compte tenu des contraintes de temps engendrées par le COVID-19, les heures perdues pourraient nous empêcher d'atteindre notre objectif.

Leçons apprises

- La qualité du schéma relationnel joue un grand rôle en début de projet et cela est difficile à modifier par la suite.
- Il est important de bien choisir les relations entre les entités.
- Les *frameworks* travaillent pour nous mais, dans certains cas, nous sommes limités par leurs fonctionnalités.
- Il est important de bien communiquer aux membres de l'équipe la partie sur laquelle on travaille et ce qui est planifié pour ne pas travailler « pour rien ».