

## Planification du projet :

Pour cette première itération, nous avons réussi à implémenter les histoires 1 et 2. La majorité des fonctionnalités de ces histoires ont été implémentées, en voici quelques exemples :

Lors de cette première itération, nous avons réussi à implémenter les fonctionnalités suivantes :

- La possibilité de s'inscrire, de se connecter (avec l'implémentation d'une base de données dans le projet).
- De modifier les différents champs de l'utilisateur notamment :
  - Le nom de l'utilisateur
  - L'adresse mail de l'utilisateur
  - Le mot de passe de l'utilisateur
  - Le prénom et nom de famille de l'utilisateur

Dans la fenêtre de modification, il y a également un champ permettant de revérifier le nouveau mot de passe tapé, afin de valider qu'ils sont bel et bien identiques. Une fois que la modification a été validée, une fenêtre apparaît afin de demander à l'utilisateur une confirmation de ses nouvelles modifications.

- La création et modification de projets. Il est possible de modifier :
  - Le titre du projet
  - La description
  - La date de fin du projet

Néanmoins quelques fonctionnalités demandées par le client n'ont pas pu être implémentées dû à des contraintes de temps ainsi que le départ d'un de notre coéquipier. Dans cette liste se trouvent les fonctionnalités des histoires 6 et 8.

- En ce qui concerne les difficultés techniques rencontrées, elles ont plus été centrées durant le "merging" de nos branches. Ensuite, d'autres difficultés telles que l'apprentissage du langage Java, de la librairie JavaFX, Scene Builder, etc...

## **Motivation des choix pris lors de la conception :**

- Model-View-Controller (MVC) : Architecture classique pour la conception de projets visuels utilisant JavaFx. Cela simplifie la tâche du développeur qui tenterait d'effectuer une maintenance ou une amélioration sur le projet et améliore la clarté de l'architecture.
- Properties pattern: Pattern nous permettant de garder le modèle et la vue synchronisés. Tout changement dans le modèle est automatiquement affichée sur la vue.
- SQLite : Base de données locales afin de stocker les utilisateurs ainsi que leurs projets. Les raisons principales sont que cette librairie est simple à comprendre et nous n'avons pas besoin de serveur distant.