

CAHIER DE CHARGE PROJET (BIGSCREEN) – DM2-1

Année 2023-2024

Projet réalisé par :

NYONSE BITKEU JAMES

Projet encadré par :

THIERRY TRANCHINA

SOMMAIRE

1. Présentation.....	3
2. Analyse client	3
3. Choix technologiques	3
4. Adresse Github	4
5. Méthode de travail	4
6. Outils utilisés	4
7. Évaluation du temps de travail	4
8. Liste Fonctionnelles	4
9. Authentification Utilisateur.....	5
10. Gestion des Sondages	5
11. Liste des Sondages	5
12. Détails d'un Sondage	5
13. Répondre à un Sondage	5
14. Gestion des Réponses	5
16. Diagramme de la base de données	6
17. Zoning	7
19. Maquette	8
20. use case.....	8
21. Documentation du code.....	9

1. Présentation

En tant que développeur web au sein d'une agence web internationale, nous sommes actuellement impliqués dans un nouveau projet passionnant avec Bigscreen, une entreprise spécialisée dans le développement d'une application de réalité virtuelle. Cette application offre aux utilisateurs une expérience immersive unique, leur permettant de visionner des films, des émissions de télévision et des jeux vidéo sur un écran virtuel géant, que ce soit en mode solo ou en groupe. Pour en apprendre davantage sur cette innovation, vous pouvez explorer leur site web :

<https://bigscreenvr.com/>.

Dans le cadre de la préparation de la prochaine itération de leur application, Bigscreen cherche à obtenir des informations essentielles de la part de ses utilisateurs. C'est à nous qu'incombe la responsabilité de concevoir et de mettre en œuvre un sondage en ligne pour recueillir ces informations précieuses, contribuant ainsi à façonner la prochaine évolution de leur application de réalité virtuelle.

2. Analyse client

En tant que développeur web au sein de notre agence internationale, notre partenariat avec Bigscreen, une entreprise innovante dans le domaine de la réalité virtuelle, nous offre l'opportunité excitante de contribuer à leur projet d'application immersive. Cette application révolutionnaire permet aux utilisateurs de vivre une expérience unique en regardant des films, des émissions de télévision et des jeux vidéo sur un écran virtuel géant, en solo ou en groupe. Pour une exploration approfondie de cette technologie novatrice, nous vous invitons à consulter leur site web :

<https://bigscreenvr.com/>.

Dans le cadre de la préparation de la prochaine itération de leur application, Bigscreen souhaite recueillir des informations essentielles auprès de ses utilisateurs. Il nous incombe la responsabilité de concevoir et de mettre en œuvre un sondage en ligne afin de recueillir ces informations cruciales. Cette initiative joue un rôle crucial dans la formulation de la prochaine évolution de leur application de réalité virtuelle, en nous permettant de comprendre les besoins et les attentes de leurs utilisateurs. En tant que professionnels, notre engagement est d'assurer le succès continu de cette application en façonnant ses fonctionnalités futures en accord avec les retours de la clientèle.

3. Choix technologiques

3.1 Frontend

Pour le développement du frontend, nous avons opté pour React.js, qui est une bibliothèque JavaScript progressive qui facilite la création d'interfaces utilisateur interactives. Son approche composante, sa facilité d'intégration et sa réactivité en font un choix optimal pour assurer une expérience utilisateur fluide et dynamique.

3.2 Backend

Concernant le backend, nous avons choisi le framework Laravel, qui est un cadre de travail PHP moderne et élégant, reconnu pour sa simplicité, sa rapidité d'exécution, et sa structure élégante. Il offre des fonctionnalités avancées telles que la gestion des bases de données, la sécurité robuste, et la création rapide d'API, ce qui en fait un choix idéal pour assurer la robustesse et la fiabilité des fonctionnalités serveur de l'application.

4. Adresse Github

4.1 L'adresse Github du projet est :

<https://github.com/gravelain/projet-final-bigscreen>

5. Méthode de travail

Approche de travail adoptée : Méthode Agile, en particulier Scrum.
Versioning géré grâce à l'outil Github

6. Outils utilisés

Le choix des outils pour ce projet démontre une approche bien pensée. **Figma** et **Visual Studio Code** sont des choix solides pour la conception et le développement, offrant une intégration fluide. L'utilisation de **Lucidchart** souligne l'importance accordée à la planification et à la gestion de la base de données. En ce qui concerne la communication, **Google Meet** est un choix efficace pour les réunions collaboratives. L'utilisation cohérente de **Visual Studio Code** comme outil de développement reflète une approche harmonisée pour la création et la gestion du code source. L'ensemble de ces outils semble bien aligné avec les besoins du projet.

7. Évaluation du temps de travail

Analyse des Besoins	20/11/2023 au 30/11/2023
Développement Frontend	01/12/2023 au 08/12/2023
Développement Backend	01/12/2023 au 08/12/2023
Intégration	08/12/2023 au 11/12/2023
Tests et Correction	11/12/2023 au 15/12/2023
Déploiement	18/12/2023

8. Liste Fonctionnelles

- S'authentifier
- Consulter les réponses
- Répondre aux questions
- Consulter les réponses

9. Authentification Administrateur

Le système d'authentification est géré par l'outil Laravel Sanctum qui nous ouvre une gestion moderne du token JWT.

Par défaut, dans la création des seeders du projet,

Le login : admin@admin.com

Le mot de passe : password

10. Gestion des Sondages

Pour la gestion du sondage, nous avons mis en place un formulaire avec les propriétés suivantes :

Titre, Description, Questions, Options de Réponse.

11. Liste des Sondages

- Retourne la liste des sondages disponibles

12. Détails d'un Sondage

- Paramètres : ID du sondage
- Retourne les détails d'un sondage spécifique

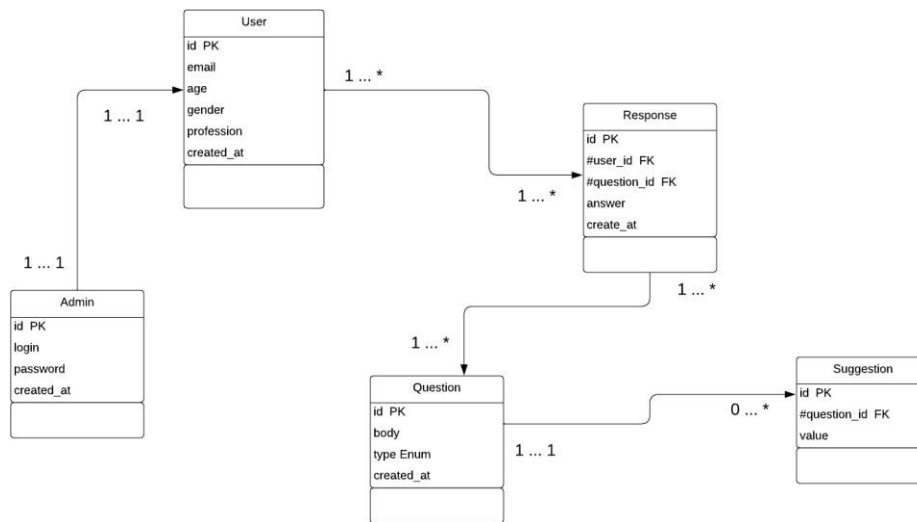
13. Répondre à un Sondage

- Paramètres : ID du sondage
- Réponses aux questions

14. Gestion des Réponses

- Liste des Réponses d'un Sondage
- Paramètres : ID du sondage
- Retourne les réponses données pour un sondage spécifique

16. Diagramme de la base de données



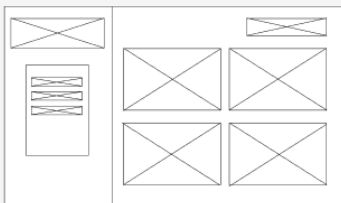
17. Zoning

zoning

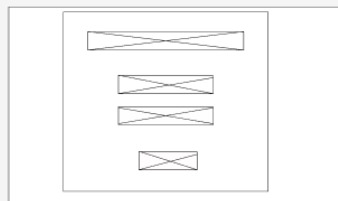


18. Wireframe

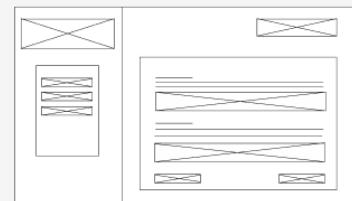
Wireframe



Interface d'accueil administrateur



Interface connexion administrateur

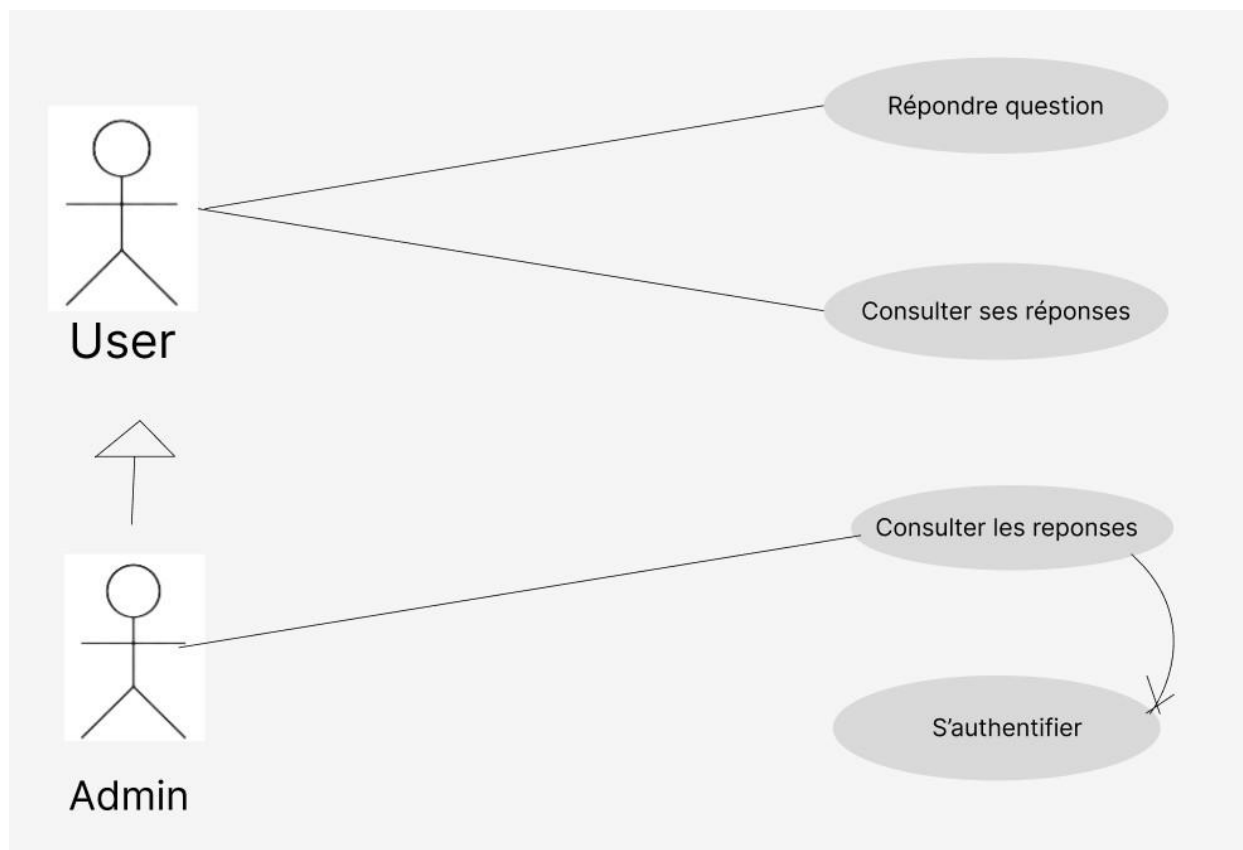


Interface sondage administrateur

19. Maquette



20. use case



21. Documentation du code

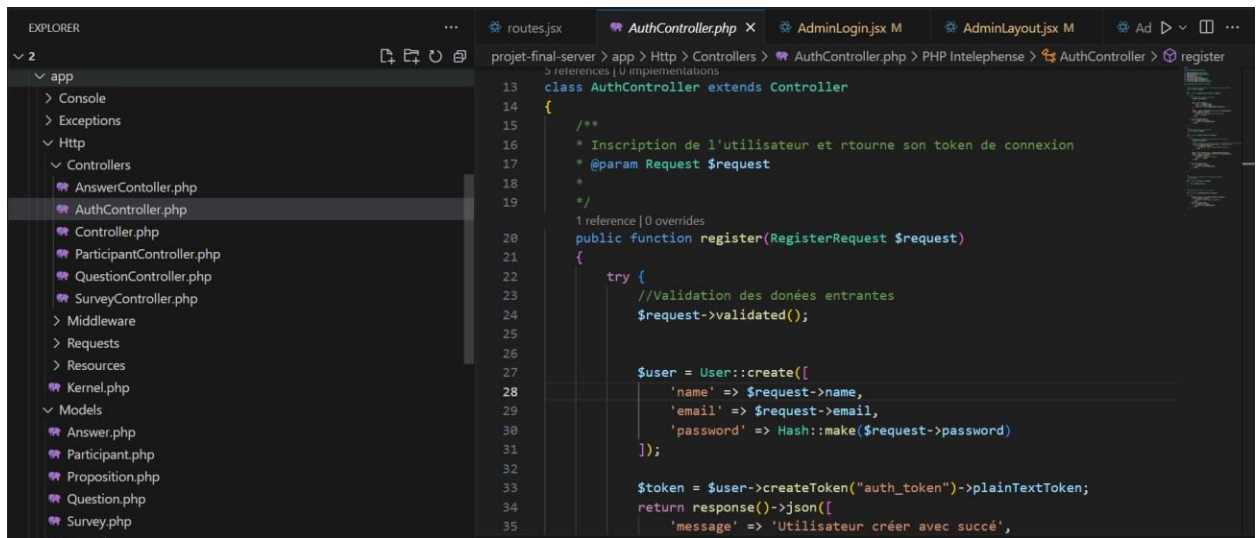
1. Les routes API LARAVEL

```
projet-final-server > routes > api.php > ...
26 Route::post('/login', [AuthController::class,"login"]);
27 Route::post('/register', [AuthController::class,"register"]);
28 Route::middleware('auth:sanctum')->get('/me', [AuthController::class,"me"]);
29 Route::middleware('auth:sanctum')->post('/revokeToken', [AuthController::class,"revokeToken"]);
30
31 Route::prefix('surveys')->middleware("auth:sanctum")->group(function () { // à rapatrier dans admin
32 |   Route::get('/', [SurveyController::class, 'index']);
33 | });
34 Route::prefix('questions')->middleware("auth:sanctum")->group(function () { // à rapatrier dans admin
35 |   Route::get('/{surveyId}', [QuestionController::class, 'index']);
36 | });
37 Route::prefix('client')->group(function () {
38 |   Route::get('/questions/{surveyId}', [QuestionController::class, 'index']); // A
39 |   Route::get('/questions/survey/{surveyToken}', [QuestionController::class, 'findByTokenSurvey']); // AA
40 |   Route::get('/surveys/{surveyToken}', [SurveyController::class, 'show']);
41 |   Route::get('/surveys/survey/{token}', [SurveyController::class, 'findByTokenParticipant']);
42 |   Route::post('/answers', [AnswerController::class, 'storeForParticipant']);
43 |   Route::get('/answers/{token}', [AnswerController::class, 'getParticipantAnswersClient']);
44 | });
45 Route::prefix('admin')->middleware('auth:sanctum')->group(function () {
46 |   Route::get('/answers/{token}', [AnswerController::class, 'getParticipantAnswersAdmin']);
47 |   Route::get('/participants', [ParticipantController::class, 'getAdminParticipant']);
48 | });
49 Route::prefix('answers')->group(function () {
```

2. Les routes frontend React Js

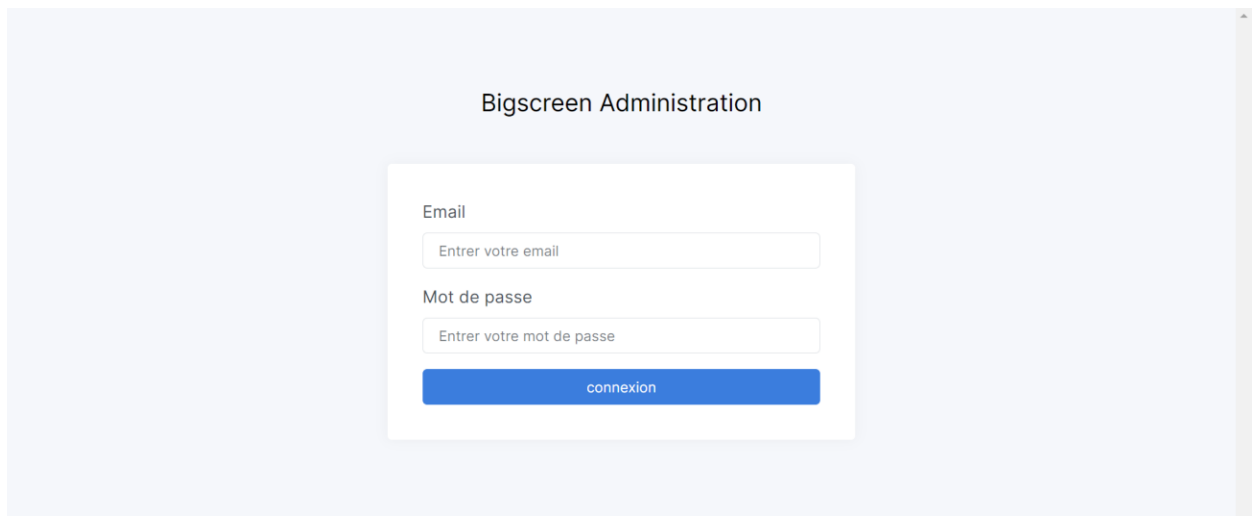
```
projet-final-client > src > router > routes.jsx > default > element
15 export default createBrowserRouter([
16 | {
17 |   path: "/",
18 |   element: <HomeView />,
19 | },
20 | {
21 |   path: "/survey/:surveyToken",
22 |   element: <SurveyView />,
23 | },
24 | {
25 |   path: "/completed/:token",
26 |   element: <CompletedView />,
27 | },
28 | {
29 |   path: "/answers/:token",
30 |   element: <AnswerView />,
31 | },
32 | {
33 |   path: "administration/login",
34 |   element: <AdminLogin />,
35 | },
36 | {
37 |   loader: useRedirect,
38 |   path: "administration",
```

3. LES CONTROLLERS LARAVEL



```
13 class AuthController extends Controller
14 {
15     /**
16      * Inscription de l'utilisateur et retourne son token de connexion
17      * @param Request $request
18      */
19     /**
20      * 1 reference | 0 overrides
21      * public function register(RegisterRequest $request)
22      * {
23      *     try {
24      *         //Validation des données entrantes
25      *         $request->validated();
26      *
27      *         $user = User::create([
28      *             'name' => $request->name,
29      *             'email' => $request->email,
30      *             'password' => Hash::make($request->password)
31      *         ]);
32      *
33      *         $token = $user->createToken("auth_token")->plainTextToken;
34      *         return response()->json([
35      *             'message' => 'Utilisateur créer avec succès',
```

4. LES INTERFACES DE L'APPLICATION



Bigscreen Administration

Email

Mot de passe

connexion

Sondage Bigscreen

Participez à notre sondage client et partagez vos impressions. Vous avez le pouvoir d'influencer le développement de nos futurs contenus VR.

Question 1 / 20

Votre adresse email

Question 2 / 20

Votre age

Merci d'avoir participer à ce sondage

Vous pourrez consulter ultérieurement vos réponses via ce lien :
<http://localhost:5173/answers/VEhAZ21haWwuY29tMQ==>

5. PROPOSITION D'AMELIORATION

PROPOSITIONS D'EVOLUTIONS

L'administrateur pourra :

- Contribuer lui-même les questions du sondages via une interface web
- Inscrire un autre administrateur et lui donner des rôles
- Ajouter un autre sondage

Le client pourra :

- Recevoir par e-mail le lien pour consulter ses réponses

6. RECETTE FONCTIONNELLE

RECETTE FONCTIONNELLE

Le client :

- Effectuer un sondage
- Consulter ses réponses via le lien fourni après le sondage

L'administrateur :

- Se connecter et se déconnecter de l'interface d'administration
- Avoir les statistiques du sondage
- Lister toutes les questions pour un sondage
- Avoir les réponses de tous les participants