

# Pomodoró





Présenté par : En nasser Oussama



# **DEDICACE**

Mes parents sont chers pour leurs sacrifices, leurs investissements et leurs encouragements.

A ma famille qui n'a cessé de me soutenir dans mes études

A mes amis qui ont toujours été à mes côtés,

Je dédie ce travail, en remerciement et en gratitude, à tous ceux qui ont directement ou indirectement contribué à son développement, particulier Abdullah Mourig et khalid boughaba et ismail el miri.

Plan:

O1
Besoin

Proc

Processus de developpement

05

02

Gestion de projet

03

04

04 Problématique

Mc

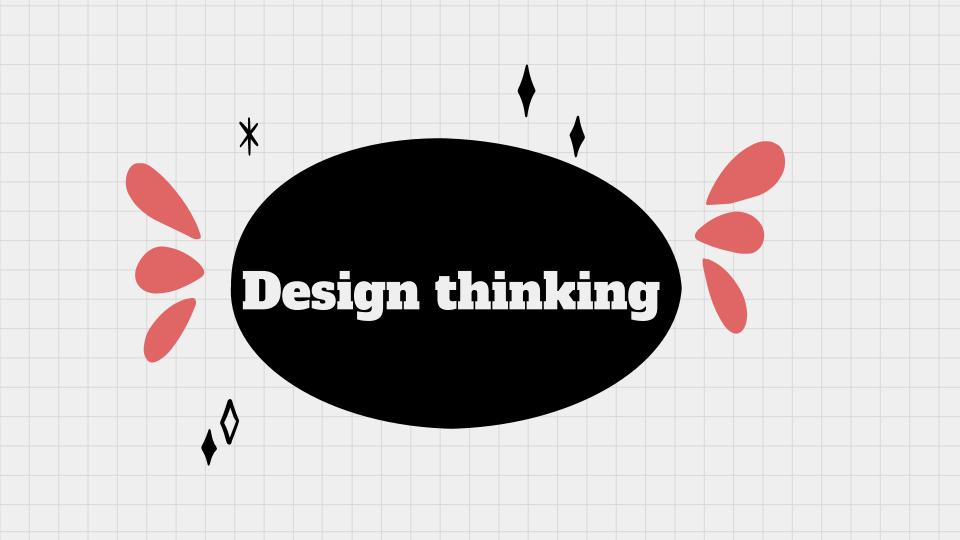
Modélisation

06 Réalisation

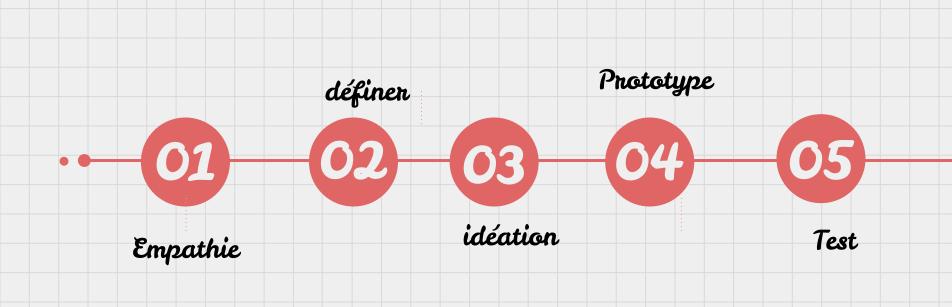


Créer un site Web qui aide à organiser le temps et à définir des tâches





# Design thinking process:



# Carte Empathie 4



Utilisateur

# Dit

- je perds mon temps
- Je perds ma concentration en étudiant ou en travaillant
- je dois terminer mes tâches avant cette deadline

### <u>Pense</u>

- comment puis-je gérer mon temps
- Comment réduire les distractions pendant mon travail et mes études ?
- Comment augmenter ma concentration ?

## <u>Fait</u>

- Temps perdu
- Fait avancer les choses avec moins de concentration
- Il n'organise pas son temps

### Sent

- Déception
- perdre la concentration

# Définer: 4

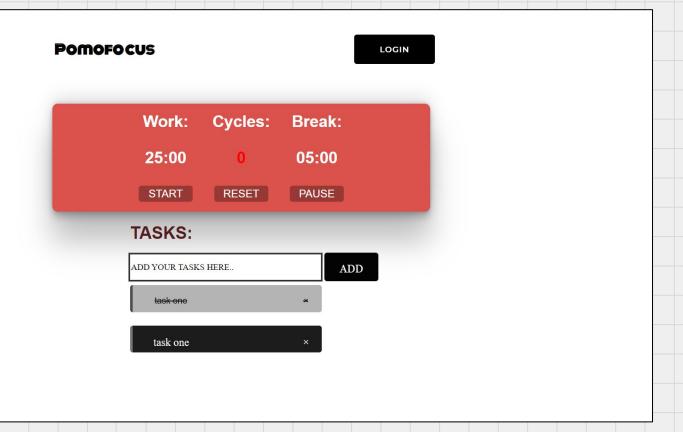
- → Les utilisateurs Ils veulent une application qui leur permette de définir leurs tâches et de définir une heure pour eux .
- → Les utilisateurs sont ennuyés de ne pas terminer les tâches à temps

# Idéation: 😃

- → Créez un site qui affiche la technique pomodoro pour marquer le temps.
- → Créez une liste de tâches où les utilisateurs peuvent mettre des tâches à accomplir.
- → Créez une page de connexion pour que les utilisateurs puissent enregistrer leur propre liste de tâches pour la compléter plus tard.
- → Créez une page à propos pour les nouveaux utilisateurs expliquant l'idée de l'application et comment l'utiliser.

# **Prototype**:







### A. DÉFINITION

La gestion de projet ou management de projet est l'ensemble des activités visant à organiser le bon déroulement d'un projet et à en atteindre les objectifs. Elle consiste à appliquer les méthodes, techniques, et outils de gestion spécifiques aux différentes étapes du projet, de l'évaluation de l'opportunité jusqu'à l'achèvement du projet.

### B. MÉTHODE AGILE

### 1. DÉFINITION

Agile est une approche itérative de la gestion de projet et du développement logiciel qui aide les équipes à apporter de la valeur à leurs clients plus rapidement et avec moins de maux de tête .

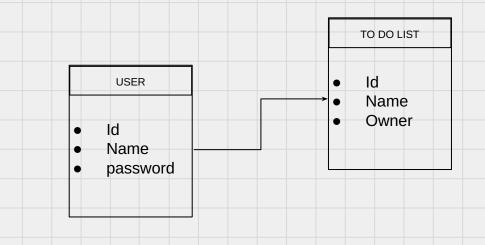
Agile est un ensemble de principes utilisés dans le développement de logiciels et la gestion de projet .

	A	В	С	D	E	F
1		en cours	terminé			
2	presentation		$\overline{\mathbf{v}}$			
3	maquetage		$\checkmark$			
4	design technique		$\checkmark$			
5	BD		<b>&gt;</b>			
6	realisation		<b>V</b>			

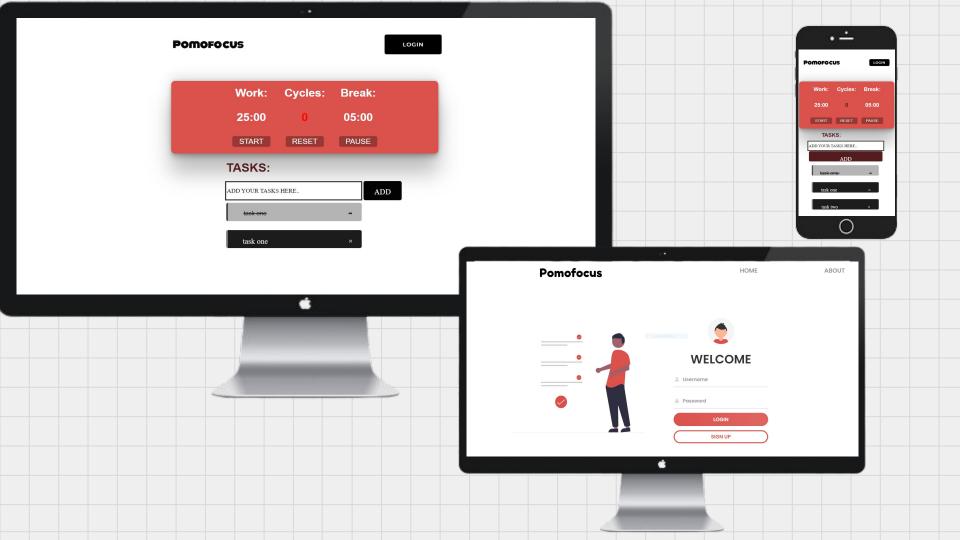


### 2. MODÈLE LOGIQUE DE DONNÉES: MLD

Le modèle logique des données consiste à décrire la structure de données utilisée sans faire référence à un langage de programmation. Il s'agit donc de préciser le type de données utilisées lors des traitements. Ainsi, le modèle logique est dépendant du type de base de données utilisé.









### Fonts & colors used

This presentation has been made using the following fonts:

#### Leckerli One

(https://fonts.google.com/specimen/Leckerli+One?query=leckerli)

#### Arimo

(https://fonts.google.com/specimen/Arimo?query=arimo)

