



SIMPLON.CO

YOUCODE-SAFI
SIMPLONLINE
SPÉCIALITÉ :
DÉVELOPPEUR WEB ET WEB MOBILE

Cahier de Charge

La conception et la réalisation d'un site web GeekMusic

Réalisé par :
DAALABI Reda

Encadré par :
My Youssef
Sbai

Année : 2022/2023

Table des matières

1	Presentation de Projet :	2
2	Problématique :	2
3	Solutions proposées :	2
4	La cible :	3
5	FONCTIONNALITES ATTENDUES :	3
6	CONTENUS :	3
7	La conception et la modélisation par UML :	4
8	Les technologies et les outils :	5
9	CHARTe GRAPHIQUE :	11
10	LANGUE :	11
11	MODELE ECONOMIQUE :	11

1 Présentation de Projet :

1. **Nom du site** : GeekMusic.
2. **Description du site** : GeekMusic est une application web qui vous donne accès à toutes les chansons et les podcasts.

2 Problématique :

Avant l'arrivée de GeekMusic, il était difficile pour les utilisateurs de trouver et d'écouter facilement de la musique et les podcasts en ligne. Ils devaient acheter des CD ou télécharger des chansons individuellement, ce qui était coûteux et fastidieux.

GeekMusic a résolu ce problème en permettant aux utilisateurs de rechercher et d'écouter de la musique en streaming sur Internet de manière facile et pratique. En échange, les utilisateurs peuvent utiliser GeekMusic d'une manière gratuite.

3 Solutions proposées :

Voilà notre projet vient pour créer des propres listes de lecture en ajoutant des chansons, podcasts et des albums et des artistes préférés.

Utiliser les fonctionnalités de recommandation de GeekMusic, comme la section "Découvertes de la semaine".

Suivre les profils d'artistes et pour découvrir de nouveaux contenus.

Utiliser les filtres de recherche pour trouver des chansons en fonction de différents critères, comme le genre, l'année de sortie, l'album ou le mood (humeur).

Ce site devra contenir trois interfaces séparées :

Partie administrateur du site :

Cette partie permettra la gestion des artistes. Ce mécanisme est accompli par l'administrateur du site qui doit s'authentifier avec son adresse email et son mot de passe à partir de la page d'accueil. Après son authentification comme administrateur, il pourra accéder à la page qui lui permettra de

gérer les outils d'administration. Le site affichera toutes les tâches qui peuvent être effectuées par l'administrateur qui pourra :

- Gérer les statistiques : voir les statistiques et découvrez les nouvelles.
- Gérer les artistes : ajouter, modifier ou supprimer un artiste.
- Déconnexion : cela permet la sécurité de l'interface.

Partie Artiste :

Cette partie permettra la gestion des chansons et podcasts, Après son authentification comme artiste il pourra accéder à la page qui lui permettra de ajouter, modifier ou supprimer un chanson ou podcast et voir les statistiques.

Partie client :

Cette interface doit être accessible à n'importe quel internaute de difuser la musique ou les podcastes.

4 La cible :

1. **Portée du site** : Site à but de streaming musical, de podcasts et de livres audio.
2. **Type(s) de site** : Streaming musical.
3. **Objectif(s) du site** : L'objectif du projet consiste à développer un site web dynamique Ce site permettra de réaliser les opérations suivantes :
Gérer les artistes par l'admin, Gérer les chansons et les podcasts par l'artiste, (ajouter, modifier ou supprimer des chansons et podcasts),
En effet, ce site donne aux internautes la possibilité de s'inscrire, streaming de music et podcasts en ligne.

5 FONCTIONNALITES ATTENDUES :

Fonctionnalités :

1. **Avis aux clients.**
2. **Streaming.**
3. **Single et album, podcasts.**
4. **Moteur de recherche.**

6 CONTENUS :

Types de contenus : Textes - Images – Le son.

7 La conception et la modélisation par UML :



Pour modéliser les fonctionnalités, que doit offrir ce système, j'ai choisi la méthode UML

Le langage UML (Unified Modeling Language, ou langage de modélisation unifié) a été pensé pour être un langage de modélisation visuelle commun, et riche sémantiquement et syntaxiquement. Il est destiné à l'architecture, la conception et la mise en oeuvre de systèmes logiciels complexes par leur structure aussi bien que leur comportement. L'UML a des applications qui vont au-delà du développement logiciel, notamment pour les flux de processus dans l'industrie.

Il ressemble aux plans utilisés dans d'autres domaines et se compose de différents types de diagrammes. Dans l'ensemble, les diagrammes UML décrivent la limite, la structure et le comportement du système et des objets qui s'y trouvent.

L'UML n'est pas un langage de programmation, mais il existe des outils qui peuvent être utilisés pour générer du code en plusieurs langages à partir de diagrammes UML. Il n'a pas disponible maintenant.

8 Les technologies et les outils :

HTML



HTML signifie « HyperText Markup Language » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure.

CSS



CSS est l'un des langages principaux du **Web ouvert** et a été standardisé

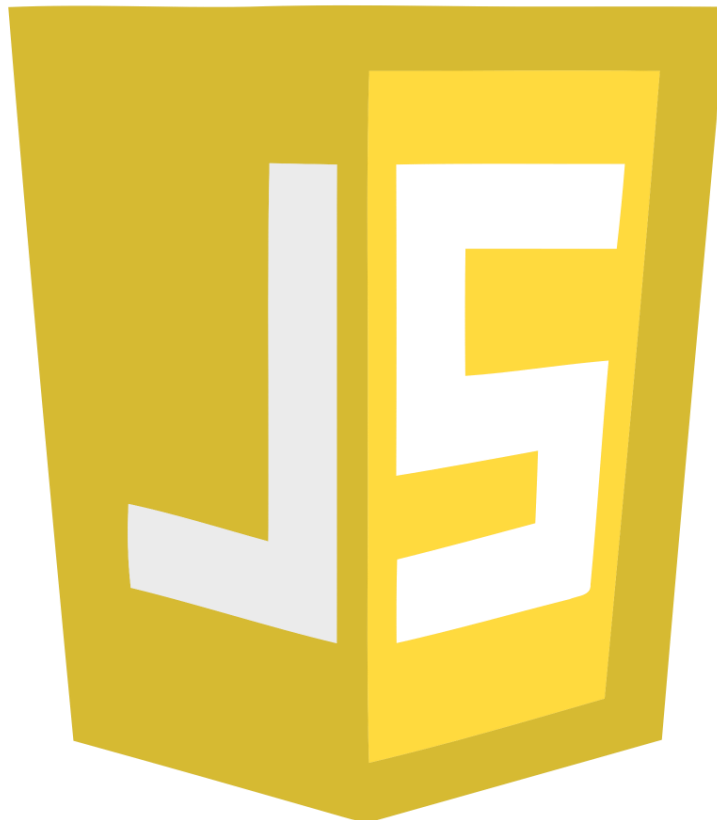
par le W3C. Ce standard évolue sous forme de niveaux (levels), CSS1 est désormais considéré comme obsolète, CSS2.1 correspond à la recommandation et CSS3, qui est découpé en modules plus petits, est en voie de standardisation.



Tailwind CSS

Tailwind CSS est un framework CSS open source. La principale caractéristique de cette bibliothèque est que, contrairement à d'autres frameworks CSS comme Bootstrap, elle ne fournit pas une série de classes prédéfinies pour des éléments tels que des boutons ou des tableaux.

JavaScript



JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives et à ce titre est une partie essentielle des applications web. Avec les langages HTML et CSS, JavaScript est au cœur des langages utilisés par les développeurs web.



Angular est un framework pour clients, open source, basé sur TypeScript et codirigé par l'équipe du projet « Angular » chez Google ainsi que par une communauté de particuliers et de sociétés. Angular est une réécriture complète d'AngularJS, cadriciel construit par la même équipe.



Spring Boot est un framework qui facilite le développement d'applications fondées sur Spring en offrant des outils permettant d'obtenir une application packagée en JAR, totalement autonome. Ce qui nous intéresse particulièrement, puisque nous essayons de développer des microservices !



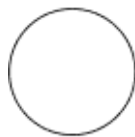
PostgreSQL est un système de gestion de base de données relationnelle et objet. C'est un outil libre disponible selon les termes d'une licence de type BSD. Ce système est comparable à d'autres systèmes de gestion de base de données, qu'ils soient libres, ou propriétaires.

9 CHARTE GRAPHIQUE :

Logo



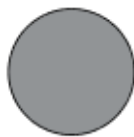
Colors



#FFFFFF



#8D00F2



#919496



#000000

Typographie

Texte

Open Sans

Font Size Desktop

Font Size Mobile

Grand titre 33

Grand titre 18

Button Size Desktop

Button Size Mobile

Big :

W 308

H 86

Big :

W 195

H 46

Medium :

W 200

H 50

Medium :

W 165

H 41

Button Size Mobile



10 LANGUE :

Langue d'origine du site : français.

11 MODELE ECONOMIQUE :

Service(s) souhaitée(s) : Streaming musical.