

ls-a

ls-a

Projet final

Table des matières

A. Contexte	p. 1
B. Fonctionnalités	p. 1
C. Ergonomie générale	p. 2
D. Stockage de l'information	p. 2
E. Modalités	p. 2
i. Le rendu du projet	p. 3
ii. Bonus potentiels	p. 3
iii. Malus potentiels	p. 3

Contexte

Il vous est demandé de réaliser une plateforme de gestion de projets. Cette plateforme a pour but de créer des projets, des tâches, d'affecter des personnes à des tâches, et de suivre l'avancement.

Fonctionnalités

Deux rôles sont présents dans l'application :

- Un rôle `developer` représentant les personnes réalisant des fonctionnalités techniques sur le projet.
- Un rôle `manager` représentant les personnes gérant les dates limites et l'avancement des projets.

Une personne peut cumuler les deux rôles.

Les fonctionnalités en détail du rôle `developer` :

- Voir la liste des projets sur lesquels au moins une tâche leur est affectée ;
- Au sein de chaque projet visible, pouvoir créer des tâches (leur statut sera pour le moment en "Non validé") ;
- Au sein de chaque projet visible, voir la liste de toutes les tâches affectées ou non ;
- Au sein de chaque tâche visible, de pouvoir les commenter pour engager une conversation à ce sujet ;
- Voir la liste des tâches pour lesquelles la personne est affectée ;
- Marquer les tâches affectées comme complétées ;

Les fonctionnalités en détail du rôle `manager` :

- Créer, modifier et supprimer des projets ;
- Voir la liste de tous les projets ;
- Pour chaque projet, pouvoir se considérer comme gérant ce projet spécifiquement (plusieurs `manager` peuvent gérer un projet) ;
- Pour les projets gérés, créer, modifier et supprimer toutes les tâches ;
- Pour les projets gérés, pouvoir valider une tâche soumise par une personne ayant le rôle `developer` ;
- Pour les projets gérés, affecter ou désaffecter une personne à une tâche ;
- Pour les projets gérés, afficher par projet une vue synthétique des tâches en cours et un état d'avancement global, incluant les projets en retard ou à risque, basé sur les échéances.

Ergonomie générale

L'application ne doit pas être accessible sans être identifié·e. Vous devrez présenter un formulaire de connexion directement pour la page d'accueil, avec la possibilité de s'inscrire.

Une fois l'identification réalisée, la page d'accueil présente la liste des projets accessibles, quel que soit le rôle de la personne.

Pour les `manager`, cliquer sur un projet doit permettre de voir le tableau de bord global du projet choisi, ainsi que gérer les tâches.

Pour les `developer`, cliquer sur un projet doit permettre de voir les tâches qui sont affectées à la personne en premier, puis les autres tâches en dessous.

Pour les personnes disposant des deux rôles, deux boutons doivent permettre de choisir l'une ou l'autre interface pour chaque projet, au lieu d'un clic.

Le reste de l'interface est laissée à votre convenance.

Stockage de l'information

Il est demandé d'utiliser une de ces deux méthodes de stockage pour les projets, tâches et personnes :

- Stockage semi-persistant : utilisation de `localStorage` ou `indexedDb` uniquement côté client
- Stockage persistant : utilisation d'un serveur back avec une base de données et/ou des fichiers

Le stockage de l'information ne sera pas évalué, le choix est donc libre entre les deux.

Attention : si vous décidez d'utiliser un serveur back, celui-ci doit tourner en local et être fourni dans le rendu ; il ne faudra donc pas se baser sur un serveur cloud ou une lambda externe.

Modalités

Les modalités de ce projet sont les suivantes :

- Ce projet devra être réalisé en groupe de 2 à 4 personnes
- Votre rendu devra être effectué dans une archive ZIP envoyée sur Yparéo, nous vous conseillons donc une taille inférieure à 25Mo (voir livrables).
- Côté front, les seuls langages autorisés pour ce projet sont HTML, CSS et JavaScript.
- Les framework et bibliothèques suivantes sont obligatoires : Vue.js, Vue Router, Pinia.
- Si vous utilisez un back, les technologies sont libres.

- Les bibliothèques CSS comme JS sont autorisés, ainsi que leurs extensions, tant qu'elles ne permettent pas de résoudre une fonctionnalité.

Le rendu du projet

Le projet doit être rendu avant la date limite sur NetYparéo.

Le projet devra inclure un fichier README.md contenant la liste des membres du groupe ainsi que toute information nécessaire à la mise en place du projet.

Attention à la taille de votre rendu ; un rendu trop volumineux, au-delà de 25Mo, pourra être sanctionné.

Bonus potentiels

L'ajout de fonctionnalités supplémentaires ou un travail particulièrement qualitatif sur un élément du projet peut donner droit à des points supplémentaires.

Malus potentiels

Des malus pourront être appliqués :

- En cas de copier/coller trop important d'une source, que ce soit d'internet, d'une IA ou d'un autre groupe
- Retard d'envoi du projet
- Hors sujet
- Faille de sécurité manifeste et vue en cours