

Université Cadi Ayyad
Faculté des sciences et techniques

Rapport de développement

PROJET:

Plateforme d'identification, valorisation et formation de l'artisanat marocain

Module: Conduite de projet

ENCADRÉ PAR : M.RAKRAK Said



MEMBRES DE L'ENTREPRISE SECURE STEP:

- KHOUDRAJI OUIAM
- EL ANSARI AMINA
- EL MOUMNAOUI KAOUTAR
- ELORF LAHCEN

PROJET:

Plateforme d'identification, valorisation et formation de l'artisanat marocain

VERSION	DATE	MODIFICATIONS
1.0	Le 03/04/2023	

SOMMAIRE:

1	OBJECTIF DU DOCUMENT	p.3
2	Réctification de l'environnement	p.4
3	Modilisation des articles 3D	p.5
4	L'integration des models dans la page d'accueil	p.6
5	Les Nouveaux technologies utilisée	

OBJECTIF DU DOCUMENT :

Ce document vise à expliquer pourquoi nous avons rétroficié l'initialisation de l'environnement de travail et à citer les différents problèmes rencontrés lors de la modélisation des articles 3D avec Blender et l'intégration des modèles dans la page d'accueil. Nous y présentons également les solutions adoptées pour résoudre la plupart des problèmes rencontrés.

RÉCTIFICATION DE L'ENVIRONNEMENT

L'initialisation de l'environnement de travail est une étape cruciale avant de commencer le codage. Elle permet de mettre en place un environnement stable et fonctionnel pour le développement. Cette étape implique l'installation des logiciels nécessaires, la configuration des outils de développement et la création de la structure de base du projet.

Nous avons prévu de réaliser cette tâche dans le sprint 5 et nous l'avons effectivement réalisée. Cependant, nous avons rencontré certains problèmes qui ont nécessité une rectification. Au cours de l'initialisation initiale de l'environnement, nous avons omis certains éléments importants tels que l'harmonisation entre le front-end et le back-end de l'application. Il est crucial d'établir une liaison entre ces deux éléments dès le début du projet pour éviter les incohérences et les erreurs.

Pour garantir la qualité de l'application et la stabilité de son déploiement en production, il est essentiel de mettre en place des actions de Github telles que les déploiements automatiques et les tests continus. De plus, la configuration de déploiement dans le serveur de production est indispensable. Le serveur de production est l'environnement où l'application sera exécutée et rendue accessible aux utilisateurs. Il est donc crucial de bien réaliser cette étape pour assurer la disponibilité et la qualité optimales de l'application. Le déploiement dans un serveur permet également de tester l'application dans un environnement réel.

Heureusement, nous avons pu identifier ces problèmes et y remédier rapidement pour éviter des retards dans le développement.

Il convient de noter que toutes les étapes de la rectification de l'environnement ont été consignées dans un document distinct

MODILISATION DES ARTICLES 3D

Nous avons rencontré des problèmes lors de la modélisation des articles 3D avec Blender, en particulier avec le non-fusionnement entre le personnage et ses vêtements lors de l'exportation en utilisant le format .gltf, qui était le plus approprié pour l'intégration du modèle sur la page d'accueil. En outre, nous avons également rencontré des difficultés lors de la manipulation des mouvements du personnage avec Blender.

Lors de la manipulation des mouvements:



L'INTEGRATION DES MODELS DANS LA PAGE D'ACCEUIL

Nous avons tenté d'intégrer le modèle 3D dans la page web en utilisant un fichier .gltf, qui est considéré comme le plus adapté pour l'intégration de modèles 3D sur une page web, mais puisque le model est mal exporter avec l'extension .gltf en obtient le résultat suivant:

