

Rapport de Projet

Cyril LE ROY
Antoine-Ali ZARROUK
Benjamin ROBERT
Julien NORMAND
Jordan NOURRY

11 novembre 2013

Table des matières

I	Présentation	2
1	Introduction	2
2	Rôles des membres du groupe	2
3	Rappel de la demande	2
II	Gestion de projet	3
4	Organigramme des tâches	3
5	Planning prévisionnel	3
6	Planning réel	3
III	Développement	4
7	Justification des choix techniques	4
7.1	Bootstrap	4
7.2	Git	4
8	Procédures de tests	4
9	Conception UML	4
10	Points forts et points faibles de notre implémentation	4
IV	Conclusion et perspective	5
11	Recette	5
12	Analyse des écarts	5
13	Évolutions proposées	5
14	Bilans personnels et de groupe	5

Première partie

Présentation

1 Introduction

Le projet BooXstore consiste à réaliser une maquette fonctionnelle d'un site de vente en ligne de livres. Le délai imposé pour l'analyse et le développement de l'application est de 6 jours, du 4 au 12 Novembre 2013.

2 Rôles des membres du groupe

La répartition de rôles est la suivante :

- Le Roy Cyril : Chef de projet, développeur
- Zarrouk Antoine-Ali : Développeur
- Robert Benjamin : Développeur
- Normand Julien : Développeur
- Nourry Jordan : Développeur

3 Rappel de la demande

Dans le cadre d'un appel d'offre, est demandée la réalisation d'un prototype de site de vente en ligne. Ce site dédie ses ventes aux livres, pouvant donc s'assimiler à une librairie en ligne.

Deux types d'utilisateurs sont alors définis :

- Les clients, navigateurs et/ou acheteurs
- Les libraires, administrateurs et gestionnaires des ouvrages

Deuxième partie

Gestion de projet

4 Organigramme des tâches

5 Planning prévisionnel

6 Planning réel

Troisième partie

Développement

7 Justification des choix techniques

7.1 Bootstrap

Bootstrap est un framework CSS. Il s'agit d'un ensemble de règles définissant l'apparence de notre page.

Utiliser Bootstrap nous permet de nous concentrer sur la structure de nos pages, plutôt que de créer nous-même nos styles alors que notre temps est déjà limité.

7.2 Git

Git est un logiciel de gestion de versions. Il nous permet de gérer différentes versions concurrentes de notre code.

Git nous a permis de travailler ensemble sur ce projet.

8 Procédures de tests

9 Conception UML

10 Points forts et points faibles de notre implémentation

Quatrième partie

Conclusion et perspective

11 Recette

12 Analyse des écarts

13 Évolutions proposées

14 Bilans personnels et de groupe

Cyril LE ROY

Antoine-Ali ZARROUK

Benjamin ROBERT

Julien NORMAND

Jordan NOURRY

Bilan de groupe