

## Présentation du contexte

L'hackathon est un processus créatif utilisé dans le domaine de l'innovation numérique. Durant généralement un week-end, des développeurs volontaires se réunissent pour faire de la programmation informatique en mode collaboratif sur un thème défini. L'engouement pour ce type de manifestation témoigne d'une volonté de développer toujours davantage le numérique au service de la société.

Même s'ils peuvent porter sur des thèmes variés, les hackathons se déroulent toujours selon un même schéma :

- l'accueil des participants et la présentation constituent la première phase du hackathon ;
- les équipes travaillent ensuite sur le développement de leur projet : remue-méninges, maquettage, prototypage, etc. Lors de ces phases de travail, les équipes sont accompagnées par des mentors (*coachs*) de différents domaines (développement, graphisme, communication, etc.) ;
- à l'issue de ce travail intensif, chaque équipe présente son prototype au jury ;
- enfin, la délibération du jury puis la proclamation des résultats et la remise des récompenses constituent la dernière phase du hackathon.

Un hackathon est également souvent l'occasion d'organiser des événements satellites tels que des conférences ou des ateliers d'initiation. Ces événements satellites ont un double objectif :

- permettre aux membres des équipes de développer ou d'acquérir des connaissances et des compétences utiles pour leurs projets ;
- attirer du public extérieur pour le sensibiliser aux thématiques abordées et faire connaître le hackathon.

L'entreprise Hackat'Agence a pour but de simplifier la gestion de l'organisation d'hackathons et pour cela plusieurs applications sont en cours de développement

- **L'application Web Hackat'Web** permet de consulter les informations sur les hackathons et de s'inscrire aux hackathons.
- **L'application mobile Hackat'Event** permet de consulter les informations sur les hackathons et de s'inscrire aux ateliers.
- **L'application lourde Hackat'Orga** permet de gérer les participants et les hackathons.

Ces applications utilisent une base de données dont une table vous est fournie. Il sera nécessaire de faire évoluer la structure de cette base de données pour qu'elle intègre les données utiles aux différentes applications.

## Inscription aux hackathons

Pour participer à un hackathon, il est indispensable de s'inscrire. Les organisateurs ont défini, pour chaque hackathon, un nombre de places limité et une date limite à respecter pour l'inscription des participants.

Pour s'inscrire, il faut se connecter. Celui ou celle qui ne possède pas de compte en crée un, en renseignant son nom, prénom, mél, téléphone, date de naissance et un lien vers son portfolio afin de mieux se faire connaître. Ce compte peut être repris d'un hackathon à l'autre.

Ensuite, il faut sélectionner le hackathon auquel participer puis saisir un texte libre présentant une compétence ou un outil répondant au thème indiqué.

À l'issue de l'inscription, la date de saisie est mémorisée et un numéro unique d'inscription est attribué.

# Gestion des évènements satellites autour des hackathons

Les évènements sont décrits par un libellé, une date, une heure, une durée et la salle dans laquelle ils auront lieu

Les évènements de type « atelier » seront soumis à inscription car le nombre de participants est limité pour ce type d'évènement. Cette inscription ne nécessite pas d'authentification. Il s'agit simplement d'indiquer ses nom, prénom et email.

Les événements de type "conférence" portent sur un thème. De plus pour faire leur choix, les visiteurs doivent pouvoir connaître l'intervenant qui anime la conférence.

## Organisation

Chaque équipe sera constituée de 3 développeurs.

- Vous disposez d'une 10ème heures pour développer chaque application.
- Les sprints dureront 5 heures. L'équipe devra donc s'engager toutes les 5 heures sur un "to do". A la fin du sprint, auront lieu une revue et une rétrospective.
- Pour les besoins "scolaires", les sprints seront organisés par alternance:  
application Hackat'Web / application Hackat'Event / application Hackat'Orga

## Implémentation

Les applications devront avoir une vocation métier et productivité. On limitera donc tous les éléments graphiques superflus.

- o L'application Web sera développée à l'aide d'un framework dans un langage de script côté serveur en respectant l'architecture MVC
- o L'application mobile sera développée pour Android. Cette application fera appel à un web service
- o L'application lourde sera développée en c#
- o Au moins un trigger (ou une procédure stockée) sera implémenté.

Pour l'implémentation des règles de gestion, il est important de réfléchir à chaque fois si l'implémentation doit se faire côté client et/ou côté serveur d'application et/ou côté serveur de base de données.

Les applications seront documentées : schéma d'architecture technique, commentaires, ...

<b>Hackat'Web - Visiter le site Hackat'Agence</b>
Description
<b>En tant que</b> visiteur, <b>je souhaite</b> pouvoir visiter le site d'Hackat'Agence
Critères d'acceptation
<p><b>Etant donné que</b> le site est accessible aux visiteurs  <b>Lorsque</b> je me rends sur la page d'accueil du site  <b>Alors</b> je peux avoir une présentation rapide de Hackat'Agence</p> <p><b>Etant donné que</b> le site est accessible aux visiteurs  <b>Lorsque</b> je me rends sur toutes les pages du site  <b>Alors</b> je peux avoir un menu me permettant de naviguer.</p>

<b>Hackat'Web - Lister les hackathons</b>
Description
<b>En tant que</b> visiteur, <b>je souhaite</b> pouvoir lister les hackathons
Critères d'acceptation
<p><b>Etant donné que</b> je suis sur le site de Hackat'Agence  <b>Lorsque</b> je me rends sur la page listant les hackathons  <b>Alors</b> je peux voir, pour chaque hackathons, son thème, la date et le nombre de places restantes</p> <p><b>Etant donné que</b> je suis sur le site de Hackat'Agence  <b>Lorsque</b> je me rends sur la page listant les hackathons  <b>Alors</b> je peux voir les hackathons triés du plus récent au plus ancien.</p>

<b>Hackat'Web - Avoir les informations sur un hackathon</b>
Description
<b>En tant que</b> visiteur, <b>je souhaite</b> obtenir toutes les informations sur un hackathon
Critères d'acceptation
<p><b>Etant donné que</b> je suis sur la page listant les hackathons  <b>Lorsque</b> je choisis un des hackathons  <b>Alors</b> je peux visualiser toutes les informations sur le hackathon choisi</p>

<b>Hackat'Web - Se connecter</b>
Description
<b>En tant que</b> visiteur, <b>je souhaite</b> pouvoir me connecter

<b>Hackat'Web - Se déconnecter</b>
Description
<b>En tant que</b> visiteur, <b>je souhaite</b> pouvoir me déconnecter

<b>Hackat'Web - Créer un compte</b>
Description
<b>En tant que</b> visiteur, <b>je souhaite</b> pouvoir créer un compte

<b>Hackat'Web - S'inscrire à un hackathon</b>
Description
<b>En tant que</b> visiteur, <b>je souhaite</b> pouvoir m'inscrire à un hackathon
Règles de gestion
Il n'est pas possible de s'inscrire à un hackathon si la date limite d'inscription est dépassée Il n'est pas possible de s'inscrire à un hackathon s'il n'y a plus de place disponible Il n'est pas possible de s'inscrire deux fois au même hackathon
Critères d'acceptation
<b>Etant donné que</b> je suis connecté et que j'ai choisi un hackathon <b>Lorsque</b> je clique sur le bouton "s'inscrire" <b>Alors</b> un message de confirmation d'inscription s'affiche

<b>Hackat'Web - Rechercher un hackathon</b>
Description
<b>En tant que</b> visiteur, <b>je souhaite</b> rechercher les hackathons en fonction d'une ville.
Critères d'acceptation
<b>Etant donné que</b> je suis sur la page listant les hackathons <b>Lorsque</b> je complète le formulaire de recherche <b>Alors</b> la liste des hackathons de cette ville s'affiche triés du plus récent au plus ancien

Hackat'Event – Lister les ateliers d'un hackathon
Description
<b>En tant que</b> visiteur <b>je souhaite</b> pouvoir lister les ateliers d'un hackathon
Critères d'acceptation
<b>Etant donné que</b> je suis sur la page listant les hackathons <b>Lorsque</b> je choisis un des hackathons <b>Alors</b> je peux visualiser tous les ateliers de ce hackathon  <b>Etant donné que</b> je suis sur la page listant les hackathons <b>Lorsque</b> je choisis un des hackathons <b>Alors</b> je peux voir la date et la durée des ateliers de ce hackathon

Hackat'Event – S'inscrire à un atelier d'un hackathon
Description
<b>En tant que</b> visiteur <b>je souhaite</b> pouvoir m'inscrire à un atelier
Règles de gestion
Il n'est pas possible de s'inscrire à un atelier si la date est dépassée Il n'est pas possible de s'inscrire à un atelier s'il n'y a plus de place disponible Il n'est pas possible de s'inscrire deux fois (même mail) au même atelier
Critères d'acceptation
<b>Etant donné que</b> j'ai choisi un atelier <b>Lorsque</b> je clique sur le bouton "s'inscrire" <b>Alors</b> un formulaire me demandant mes nom, prenom et email s'affiche  <b>Etant donné que</b> j'ai complété le formulaire d'inscription à un atelier <b>Lorsque</b> je clique sur le bouton "valider mon inscription" <b>Alors</b> un message de confirmation de l'inscription s'affiche

Hackat'Orga – Enregistrer un nouvel hackathon
Description
<b>En tant qu'organisateur</b> <b>je souhaite</b> pouvoir enregistrer les informations d'un nouvel hackathon
Critères d'acceptation
<p><b>Etant donné que</b> je suis sur l'application Hackat'Orga  <b>Lorsque</b> je clique sur un bouton "ajouter un hackathon"  <b>Alors</b> un formulaire demandant les différentes informations (date et heure de début, date et heure de fin, adresse, titre, description) s'affiche</p> <p><b>Etant donné que</b> j'ai complété le formulaire de création d'un hackathon  <b>Lorsque</b> je clique sur le bouton "valider"  <b>Alors</b> un message de confirmation de la création du hackathon s'affiche</p> <p><b>Etant donné que</b> j'ai complété le formulaire de création d'un hackathon  <b>Lorsque</b> je clique sur le bouton "valider"  <b>Alors</b> la date limite d'inscription est automatiquement enregistrée (1 mois avant la date du hackathon)</p>

Hackat'Orga – Modifier un hackathon
Description
<b>En tant qu'organisateur</b> <b>je souhaite</b> pouvoir modifier les informations d'un hackathon
Critères d'acceptation
<p><b>Etant donné que</b> je suis sur l'application Hackat'Orga  <b>Lorsque</b> je choisis un hackathon pour le modifier  <b>Alors</b> un formulaire présentant les informations déjà saisies et celles non encore saisies s'affiche</p> <p><b>Etant donné que</b> j'ai complété le formulaire de modification d'un hackathon  <b>Lorsque</b> je clique sur le bouton "valider"  <b>Alors</b> un message de confirmation de la modification du hackathon s'affiche</p>

Hackat'Orga – supprimer un hackathon
Description
<b>En tant qu'organisateur</b> <b>je souhaite</b> pouvoir supprimer un hackathon
Règles de gestion
La suppression d'un hackathon n'est possible que si aucune inscription n'a été enregistrée et entraîne la suppression des événements et ateliers associés
Critères d'acceptation
<p><b>Etant donné que</b> je suis sur l'application Hackat'Orga  <b>Lorsque</b> je choisis un hackathon pour le supprimer  <b>Alors</b> un message de confirmation de la suppression s'affiche</p> <p><b>Etant donné que</b> j'ai demandé la suppression d'un hackathon  <b>Lorsque</b> je valide la suppression  <b>Alors</b> un message de confirmation de la suppression du hackathon s'affiche</p>