

PRÉSENTATION

PLANIFICATION

PROJET

Cette présentation résume l'ensemble de mes travaux sur mon travail de veille, mon travail sur les spécifications techniques et mon outil de gestion de projet.
De plus je vais présenter la méthode de développement du projet, l'équipe, les moyens de communications etc ..

MA VEILLE

Pour la veille du projet, j'ai choisis l'outil wakelet.

L'outil wakelet est très simple d'utilisation et parfait pour un projet de ce type.

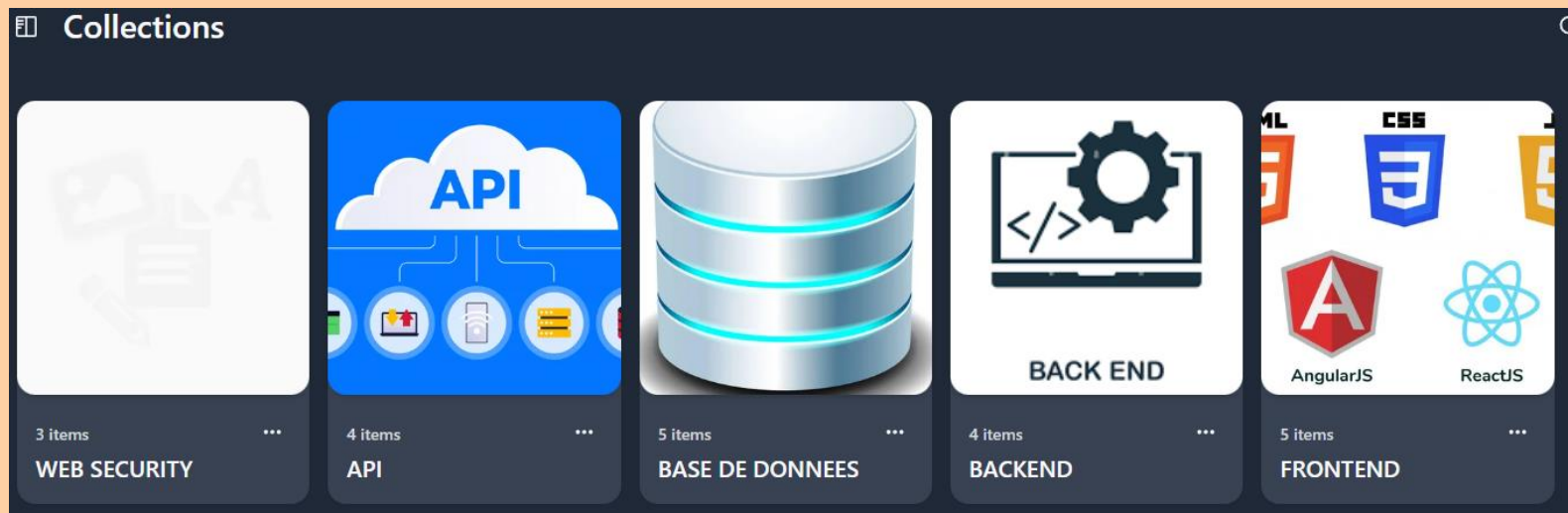
Il permettra de réaliser une veille efficace tout en ayant possibilité de la rendre accessible aux différents membres de l'équipe.

J'ai déjà présenté en détail l'outil et la veille dans une présentation powerpoint dédiée que je vous joindrai, je ne rentrerai donc pas dans les détails ici.

MA VEILLE

Ma veille comporte 5 thèmes principaux :

- Sécurité web
- API
- Base de données
- Développement Front-end
- Développement Back-end



MA VEILLE

Les 5 thèmes de ma veille sont indispensables à la réalisation de notre application web.

- La sécurité Web permettra de sécurisée notre site internet et notre base de donnée, essentiel pour éviter les piratages et la maintenance du site dans la durée.
- Les API sont des interfaces permettant/facilitant l'accès à des services tiers. On aura besoin de nombreuses fois, communiquer avec Instagram, Deliveroo, le site principal de Qwenta etc..
- La base de donnée sera au centre de notre projet, toutes les informations du restaurateur nécessaires aux besoin fonctionnels seront stockées dans la base de donnée. On fera appel à celle-ci tout le temps.
- Le langage front-end, langage qu'on dit côté client est responsable de l'interface de l'application.
- Le langage back-end, langage qu'on dit côté serveur est responsable de la communication entre l'application web et notre base de donnée et notre serveur.

LES SPECIFICATIONS TECHNIQUES

- Je vous explique dans les prochains slides nos choix techniques réalisés pour répondre aux besoins clients après étude de ceux-ci et de la veille.
Je ne rentrerai pas dans les détails techniques mais j'essaierai de vous décrire au mieux le fonctionnement de ces technologies.

MA VEILLE

La communication autour de ma veille se fera au sein de l'équipe de développement.

Il ne nous semble pas nécessaire de partager les résultats dans les détails avec vous. Bien entendu, toutes les technologies choisies vous seront communiqué et justifié dans cette présentation.

Pour communiquer sur notre veille au sein de l'équipe l'outil wakelet nous permet de partager nos thèmes avec d'autres personnes ou même de mettre nos thèmes en public et de partager par lien url.

Nous débatterons bien entendu sur les résultats des veilles au sein d'un canal slack dédié.

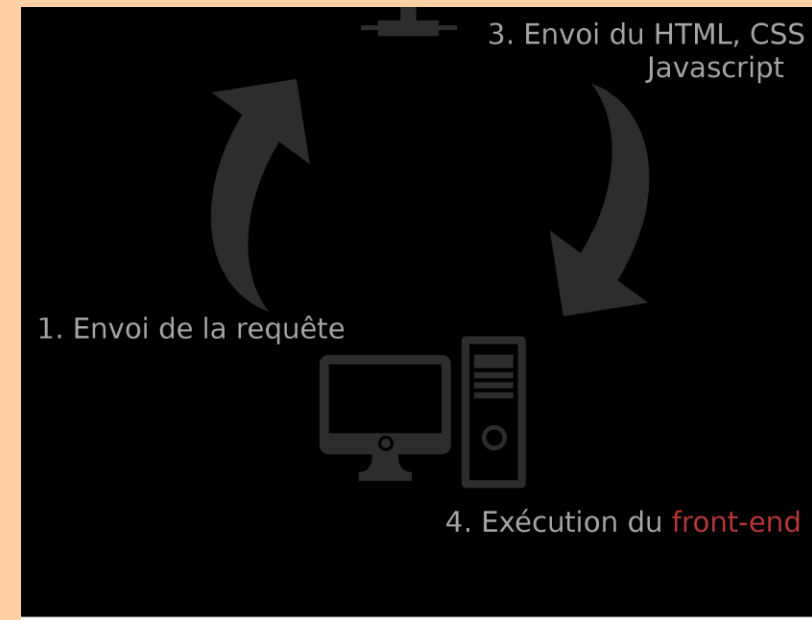
LES SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Nous commençons par le front-end, responsable de l'ensemble des éléments visibles et accessibles par l'utilisateur.

Le client envoie des requêtes aux serveur, le serveur envoie le code front-end qui s'exécute sur le navigateur du client.

Nous avons choisit React JavaScript qui est une bibliothèque javascript. React va nous permettre de réutiliser nos composants (par exemple un menu, un plat, une categorie) afin d'automatiser les tâches, c'est très pratique pour ce projet. De plus React est communautaire et très bien documenté.

Enfin les applications web codé avec React sont très performantes et testables .



LES SPECIFICATIONS TECHNIQUES

React possède des bibliothèques/plugins qui nous seront bien utiles.

- React-modal nous permettra d'implémenter facilement des fenêtres modales (demandé à plusieurs endroits)
- React-pdf nous permettra d'exporter facilement en PDF nos menus
- Image-crop une autre bibliothèque de React, nous permettra de récupérer des images de nos menus pour Instagram.

De plus les routes (chemin vers nos API et vers les autres pages) sont faciles à faire avec React.

LES SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Le Back-end c'est toute la partie que l'utilisateur ne voit pas.

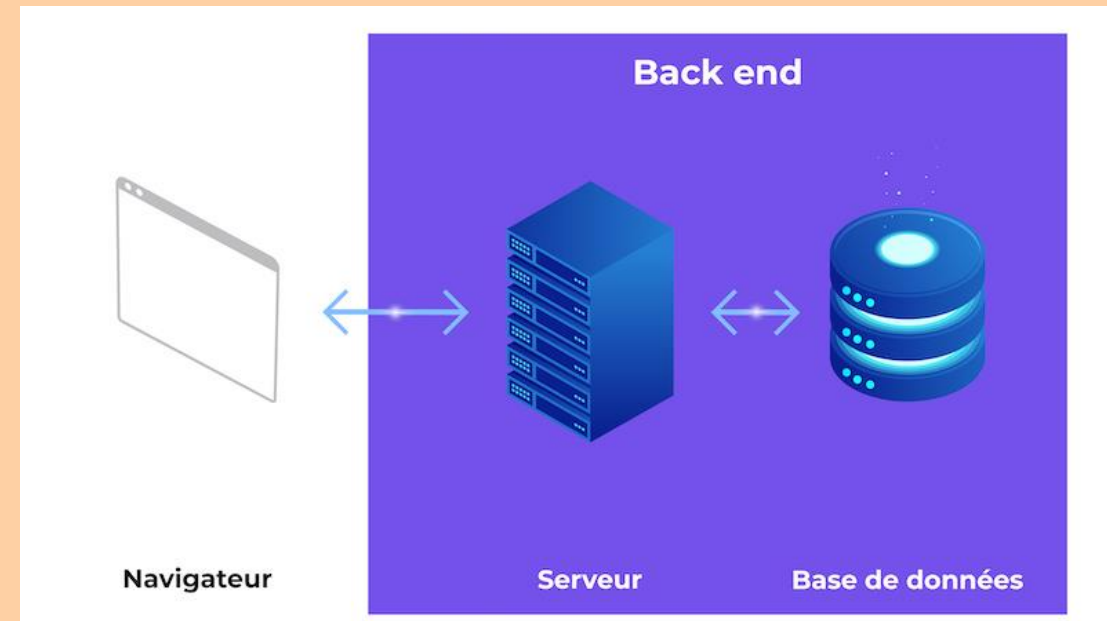
On y retrouve l'accès aux données, la manipulation de la base de donnée, l'authentification des utilisateurs , l'utilisation des API etc ..

Le back-end s'exécute sur le serveur.

Pour le back-end nous avons choisi Node JS
Node JS est une plateforme de développement JavaScript utilisant des bibliothèques permettant la gestion du back-end.

Pourquoi l'avoir choisi ? :

C'est libre d'utilisation, nous restons dans le JavaScript pour le front et le back ce qui facilite la vie aux développeurs , c'est très bien documenté et communautaire .



LES SPECIFICATIONS TECHNIQUES

- Nous développerons et utiliserons les API avec Node JS.
Un des principales avantages est le fait que lors de l'utilisation d'une API des requêtes sont émises, Node JS ne bloque pas les requêtes et peut former une file pour revenir traiter. De plus il existe une bibliothèque Javascript appelée Mongoose permettant de faire le lien entre Node JS et une base de donnée MongoDB (notre choix).

Nous utiliseront l'API Menu de Deliveroo, l'API Graph d'instagram ainsi que l'API de Auth0 pour gérer les connexions des restaurateurs avec leur adresse mail.
Toutes les deux compatibles avec Node et bien documentées.

LES SPECIFICATIONS TECHNIQUES

- Pour la base de donnée nous allons utiliser MongoDB.
MongoDB a une structure très logique et simple d'utilisation, il permet de stocker plusieurs type de donnée (par exemple au format JSON , facile d'utilisation avec javascript).
- Pour le serveur nous allons choisir Hostinger considéré par beaucoup comme l'hebergeur de serveur le plus fiable du marché, de plus ils utilisent les serveurs LiteSpeed réputés pour leurs excellentes performances.

LES SPECIFICATIONS TECHNIQUES

- L'application web aura comme nom de domaine : `menumaker.qwenta.com` (un sous domaine de `qwenta` comme voulu)
- Nous allons créer une adresse mail hébergé sur le serveur : contact@qwenta.com pour les utilisateurs.
- En termes d'accessibilité le site sera compatible avec les dernières versions de Chrome/Firefox/Safari .
- Le site sera uniquement disponible sur Desktop, pas de version mobile à prévoir.

LES SPECIFICATIONS TECHNIQUES

En terme de sécurité :

Comme dit précédemment Auth0 se chargera de l'authentification, on se chargera de sécuriser la base de données au maximum (activation des logs, refus des connexions distantes ...), analyse régulière du site.

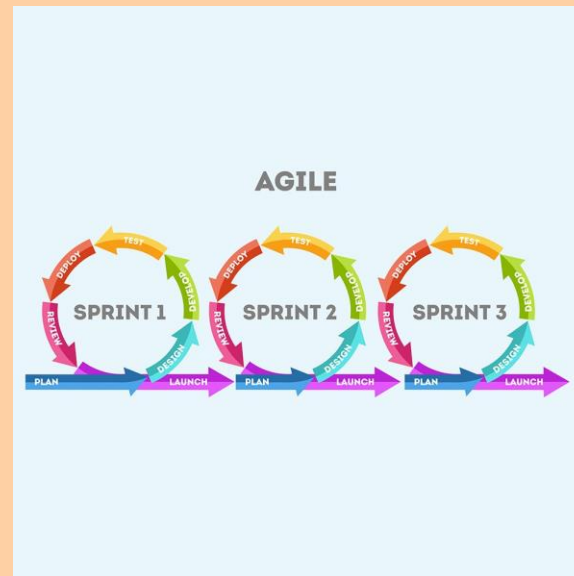
Maintenance du site et future mise à jour :

On maintiendra les performances du site en réalisant des audit lighthouse régulier.

Organiser un suivi du SEO (référencement des moteurs de recherche) pour améliorer la visibilité.

GESTION DE PROJET

En terme de gestion de projet nous avons adopté pour la méthodologie agile. Nous avons donc commencé par découper le projet en plusieurs étapes. Grâce à l'aide du document des users storys réalisé précédemment, chaque story correspondait à une étape (une tâche). Pour aider à visualiser notre travail nous avons réaliser un tableau Kanban qui est un outil de la méthode Agile. Le tableau a été réalisé grâce au site trello. Je vous ai déjà join ce tableau complet. Nous n'allons pas nous attarder sur les détails mais présenter très rapidement.



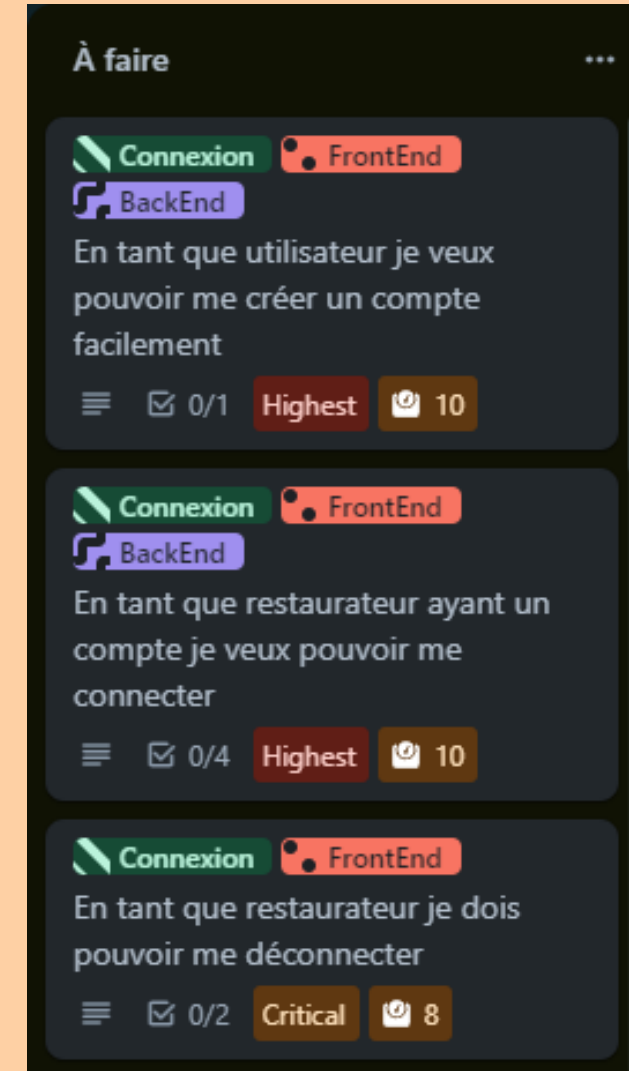
GESTION DE PROJET

Nous avons plusieurs " listes " de tâches : A faire, En cours, A tester, Terminée. Chaque tâche terminée entrainera un retour vers Qwenta afin de confirmer la tâche et de s'assurer de la bonne trajectoire de l'application, c'est un autre point important de la méthode agile.

Chaque tâche est détaillée dans une description en cliquant dessus et étiquetée (connexion, front end , back end) et possède des checklists pour détailler l'avancée.

Chaque tâche a une notion de priorité (highest, critical etc ..). Chaque tâche possède des story points (10 – 8 – 6 etc), ces points juge de la difficulté et longueur horaire de la tâche.

Tous ces éléments conforte la méthode agile, il est très important de savoir de quoi on parle, de détailler au mieux une tâche, de savoir quelles sont nos priorités avant de débiter.



GESTION DE PROJET

Formation de l'équipe :

Après avoir listées, organisées, jugées toutes nos tâches nous allons pouvoir former l'équipe. Nous serons 2 , un développeur back-end et moi développeur front-end. Cela me semble suffisant pour la réalisation de ce projet dans les temps. Un autre point très important de la méthodologie Agile est de faire simple !

En parlant de temps, les story points nous donne la complexité et la longueur de réalisation d'une tâche, nous avons donc pu étudier cela.

Une tâche équivalente à 10 story points prendrait environ 4 jours à réaliser et tester, 8 points 3 jours, 6 points 2 jours, et tout ce qui se trouve en dessous prendrait 1 jour ou moins.

Nous arrivons donc à 30 jours de travail complet, à deux.

GESTION DE PROJET

Pour le développement nous allons utiliser la méthode Scrum de la méthodologie Agile.

La méthode Scrum fonctionne en sprints.

Un sprint est une période délimitée durant laquelle les développeurs vont avancer sur le projet avec des tâches détaillées. Comme le veut la méthode agile nous allons travailler en présentiel, durant 2 sprints de 15 jours.

Au début de chaque sprint aura lieu une réunion dans laquelle nous délimitons les tâches que nous allons réaliser en fonction de leur priorité et des story points. A la fin du sprint nous ferons une revue de sprint à laquelle vous serez convié afin de revoir tout ce que nous avons fait, de s'assurer de la bonne avancée et de la trajectoire que prend le développement de l'application web.

A la fin de chaque tâche développée, la tâche partira en phase de Test. Une fois une tâche testée et validée le résultat vous sera transmis (même en période de sprint !) afin d'avoir vos retours et que vous observiez l'avancée, que nous puissions avoir vos retours et corriger le tir si nécessaire. C'est très important dans la méthode Agile.

GESTION DE PROJET

Pour la communication :

Au sein de l'équipe :

Nous serons en présentiel lors des sprints, ce qui est très important ! Malgré tout nous créons plusieurs canal Slack pour garder des traces de dialogues bien entendu, très pratique notre outil de gestion de projet possède une extension Slack nous permettant de communiquer directement avec/sur nos tâches. Hors sprint nous communiquons toujours grâce à Slack notamment pour les tests.

Hors de l'équipe :

Nous communiquerons principalement avec vous et Soufiane le product Owner. En tant que chef de projet je me chargerai de communiquer avec vous.

Comme je l'ai dis précédemment vous aurez des retours à chaque fois qu'une tâche est testée et validée. De plus à chaque début de Sprint je vous enverrez nos objectifs, les tâches qui vont être réalisé etc .. Et à chaque fin de sprint vous serez tout les deux convié à une réunion pour une revue totale du Sprint avec nous.

Comme canal de communication je vais mettre en place un canal Slack auquel vous serez convié Vous et Sofiane.