

ABDI Enzo  
ROBERT Lucas  
PICARD-ALVAREZ Erwan  
GUNDEM Enes

# **RAPPORT FINAL**

## **SAE 301-303**

# SOMMAIRE

<b>LIENS PRATIQUES.....</b>	<b>3</b>
<b>1. CONTEXTE ET OBJECTIFS DU PROJET.....</b>	<b>4</b>
1.1 PRÉSENTATION DU PROJET.....	4
1.2 OBJECTIFS UX/UI.....	4
1.3 OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT (STACK TECHNIQUE).....	4
<b>2. GESTION DE PROJET.....</b>	<b>4</b>
2.1 ORGANISATION DE L'ÉQUIPE.....	4
2.1.1 Répartition des pôles de compétences.....	5
2.1.2 Coordination et communication.....	5
2.2 PLANIFICATION.....	5
2.3 OUTILS COLLABORATIFS.....	6
2.4 RÉUNIONS.....	6
2.4.1 Réunion de lancement.....	6
2.4.2 Points techniques hebdomadaires.....	7
2.4.3 Réunion de revue de design et de validation.....	7
<b>3. OBSTACLES ET SOLUTIONS.....</b>	<b>7</b>
<b>4. SYNTHÈSE ET BILAN.....</b>	<b>8</b>

## LIENS PRATIQUES

**Github :** <https://github.com/zoaavela/sushiRestaurantWebsite>

**Trello :** <https://trello.com/b/AkBcf4W0/sae-301-303>

**Figma :**

<https://www.figma.com/design/S5OKvIN689rboOIaZa4XLo/Maquettes?node-id=0-1&p=f&t=g02OoidqEiHxuggp-0>

## 1. CONTEXTE ET OBJECTIFS DU PROJET

### 1.1 PRÉSENTATION DU PROJET

Dans le cadre de la SAE 301-303, notre équipe a été chargée de concevoir une solution numérique moderne pour la restauration rapide, spécifiquement pour une enseigne de sushis. L'objectif est de remplacer les systèmes de commande traditionnels par une Single Page Application (SPA) fluide, permettant aux clients de composer leur panier.

### 1.2 OBJECTIFS UX/UI

- **Fluidité** : Utilisation des transitions Angular pour une navigation sans rechargement de page.
- **Accessibilité** : Interface responsive pour permettre la commande en déplacement.
- **Expérience Utilisateur** : Mise en place d'un tunnel de commande intuitif (sélection, panier, validation).

### 1.3 OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT (STACK TECHNIQUE)

- **Front-end** : Framework **Angular** avec TypeScript pour une architecture modulaire et robuste.
- **Style** : SCSS et librairies de composants (ex: Angular Material ou Bootstrap) pour un design épuré.
- **Back-end / Data** : Réalisation d'une **API REST** en PHP pour la récupération des produits (Sushis, Box, Menus) et l'envoi des commandes.

## 2. GESTION DE PROJET

### 2.1 ORGANISATION DE L'ÉQUIPE

Afin de garantir la réussite du projet et le respect de l'échéance de début janvier, l'équipe a été structurée autour de pôles de compétences complémentaires. Cette répartition claire des responsabilités a permis d'éviter les chevauchements de tâches et d'assurer un suivi rigoureux de chaque étape du développement.

#### 2.1.1 Répartition des pôles de compétences

- **Responsable de la Gestion de Projet** : Chargé du suivi du planning, de la coordination entre les membres et de la conformité du site avec les besoins du restaurant.
- **Pôle Développement Interface (Front-end)** : Responsable de la création visuelle de la borne, de l'ergonomie (UX) et de l'intégration de la charte graphique.
- **Pôle Développement Technique (Back-end)** : En charge de la structure du serveur, de la base de données des produits et de la mise en place de l'interface d'administration.
- **Pôle Recette et Qualité** : Responsable de la phase finale de tests, de la vérification du bon fonctionnement sur différents supports et de la rédaction de la documentation utilisateur.

#### 2.1.2 Coordination et communication

L'équipe a privilégié une communication directe et centralisée. Pour maintenir une cohésion optimale, nous avons mis en place :

- Des **réunions de suivi hebdomadaires** pour valider l'avancement de chaque pôle.
- L'utilisation d'un **espace de travail partagé** pour centraliser les documents (cahier des charges, maquettes, scripts de la base de données).
- Un **système de suivi de tickets** simple pour répertorier et corriger les erreurs techniques rencontrées (comme le problème de CORS mentionné précédemment).

Cette structure a offert la flexibilité nécessaire pour réajuster le planning lors de la phase de refonte graphique, tout en maintenant un rythme de production constant pour la partie technique.

## 2.2 PLANIFICATION

Le projet a été découpé en quatre sprints majeurs de deux semaines chacun :

1. **Sprint 1** : Cadrage, maquettage (Figma) et mise en place de l'architecture Angular.
2. **Sprint 2** : Réalisation de l'API REST
3. **Sprint 3** : Réalisation des composants et de la SPA
4. **Sprint 4** : Réalisation du front

## 2.3 OUTILS COLLABORATIFS

- **Gestion des tâches** : **Trello** pour le suivi du backlog (À faire, En cours, Tests, Terminé).
- **Versionnage** : Via Github
- **Communication** : Mail, Instagram (Groupe dédié) pour une messagerie instantanée, Discord pour des échanges prolongés et les réunions.

## 2.4 RÉUNIONS

### 2.4.1 Réunion de lancement

- **Objectif** : Définir le périmètre du projet et répartir les rôles.
- **Contenu** : Cette première séance a permis de lister toutes les fonctionnalités indispensables (le menu, le panier, l'interface admin). Nous avons établi le calendrier prévisionnel et fixé la date de livraison finale au début du mois de janvier.
- **Décision clé** : Validation de l'architecture du site (borne de commande sans paiement intégré).

### 2.4.2 Points techniques hebdomadaires

- **Objectif** : Faire l'état des lieux de l'avancement et résoudre les problèmes bloquants.
- **Contenu** : Ces réunions nous ont permis de confronter le code et le design. C'est lors de l'un de ces points que nous avons soulevé la problématique du blocage CORS entre le front-end et l'API. Nous avons alors pris une séance de travail commune pour débloquer la situation à l'aide de M.LE
- **Résultat** : Ajustement des priorités pour ne pas impacter le planning malgré les imprévus techniques.

### 2.4.3 Réunion de revue de design et de validation

- **Objectif** : Valider l'aspect visuel avant la finalisation du développement.
- **Contenu** : Lors de cette présentation intermédiaire, nous avons analysé la première version de l'interface. Nous avons constaté que la charte graphique initiale manquait de clarté.
- **Décision clé** : Il a été décidé d'un commun accord de refaire le design pour adopter un style plus moderne et épuré, plus adapté à l'image d'un restaurant de sushis haut de gamme.

### 3. OBSTACLES ET SOLUTIONS

Phase du projet	Incident rencontré	Impact sur le projet	Mesure corrective (Solution)	État final
Développement (Back-end)	Blocage des requêtes via la politique <b>CORS</b> au niveau de l'API.	Impossible de créer un utilisateur.	Configuration de l'API pour modifier la requête en POST.	Résolu
Design (UI/UX)	La <b>charte graphique initiale</b> ne correspondait pas au style souhaité.	Manque de cohérence visuelle avec l'image de marque du restaurant.	Refonte totale de l'interface (passage à un style plus épuré et moderne). Voir la nouvelle charte graphique dispo sur le repo.	Résolu
Planification	Retard critique dans le calendrier de développement ( <b>planning</b> ).	Risque de non-respect de la date de livraison finale.	Priorisation des fonctionnalités vitales (MVP) et réorganisation des sprints.	Résolu

## 4. SYNTHÈSE ET BILAN

Cette SAE nous a permis de franchir un palier technique majeur en passant du PHP procédural et assez lourd si le site commence à se compliquer à un framework structuré comme Angular.

- **Technique** : Nous nous sommes familiariser avec la création et l'utilisation des APIs et la logique des composants sur le framework Angular.
- **Communication** : Ce travail m'a permis d'en apprendre un peu plus sur la gestion d'une équipe avec une certaine alchimie. Ici, j'ai pu utiliser des méthodes plus souples que les méthodes AGILE avec un rendement autant voir plus intéressant. L'alliance de la méthodologie Scrum pour le cadrage du projet et de la méthode Kanban pour favoriser l'autonomie des membres du groupe s'est révélée particulièrement pertinente pour une première expérience.
- **UX** : L'objectif était d'appliquer le principe même de l'UX : rendre le parcours à l'utilisateur facile.