

Projet FitBook

Rapport de conception : de l'analyse des besoins à la maquette

Cédric · Formation développeur web full-stack, CFITECH (Bruxelles Formation)
UAA MI08

Sommaire

Introduction.....	2
Epics et User Stories.....	3
Analyse fonctionnelle.....	8
Use Case.....	10
MCD.....	11
MLD.....	12
Diagramme de classe.....	13
Wireframe.....	14
Maquette.....	19
Analyse critique de l'ergonomie.....	24
Github Workflow.....	26
Trello.....	28
Conclusion.....	30

Introduction

FitBook est une plateforme qui met en relation des sportifs, des coaches et des salles de sport. Les sportifs y recherchent des séances, consultent les profils et les avis, puis réservent. Les coaches et les gestionnaires de salle y présentent leur activité et gèrent leurs disponibilités, tandis que l'administrateur veille au bon fonctionnement de la plateforme.

Ce rapport récapitule la phase de conception du projet. Il suit une progression logique : on commence par les besoins (epics et user stories, use case), on structure ensuite les données (MCD, MLD, diagramme de classes), puis on dessine l'interface (wireframes, maquette et prototype), que l'on analyse sous l'angle de l'ergonomie. Il se termine par l'organisation du travail (workflow Git et tableau Trello) et par une conclusion.

Epics et User Stories

Les epics sont les grands objectifs du projet ; chacun est découpé en user stories, des phrases courtes qui décrivent un besoin précis d'un rôle. Elles servent de base à tout le reste : le use case, le modèle de données et les écrans en découlent.

Dans ce document, je regroupe les grands objectifs de FitBook (les Epics) et, pour chacun, les user stories qui en découlent.

Comment je procède

- Un **Epic**, c'est un grand objectif du projet. Je le découpe ensuite en petites user stories.
- Une **user story** décrit un besoin précis d'un utilisateur : « En tant que [rôle], je veux [action] afin de [bénéfice] ».
- Je reste sur des rôles génériques, sans prénoms ni personas.

Les rôles

- **Visiteur** : il consulte la plateforme sans être connecté.
- **Sportif** : il cherche, compare et réserve.
- **Coach** : il gère son activité.
- **Gestionnaire de salle** : il gère son établissement.
- **Administrateur** : il veille sur la plateforme.

À ne pas oublier

Quatre fonctionnalités sont obligatoires : les favoris, les avis et notes, le calendrier et la barre de recherche.

L'Epic 9 (Bonus) est facultatif : je ne m'y attaque que si le reste est terminé.

Epic 1 : Comptes et sécurité

Chacun doit pouvoir s'inscrire, se connecter et confirmer son email, et ne voir que ce que son rôle lui permet. Le compte regroupe les identifiants de connexion ; le profil (Epic 2) regroupe les informations affichées.

User stories :

1. En tant que sportif, je veux créer un compte afin de pouvoir réserver mes séances.
2. En tant que coach, je veux me créer un compte afin de pouvoir proposer mes séances.
3. En tant que gestionnaire de salle, je veux créer un compte afin de présenter ma salle.
4. En tant que nouvel utilisateur, je veux valider mon adresse email avec un lien reçu par mail afin d'activer mon compte.
5. En tant qu'utilisateur, je veux me connecter avec mon email et mon mot de passe afin de retrouver mon espace.
6. En tant qu'utilisateur connecté, je veux me déconnecter afin de protéger mon compte.

7. En tant qu'utilisateur connecté, je veux changer mon mot de passe afin de garder mon compte protégé.
8. En tant qu'administrateur, je veux que chaque rôle n'ait accès qu'à ce qui le concerne afin de protéger les données de la plateforme.
9. En tant que visiteur non connecté, je veux être redirigé vers la connexion quand j'essaie d'ouvrir une page réservée afin de savoir que je dois m'identifier.
10. En tant qu'utilisateur, je veux réinitialiser mon mot de passe par email quand je l'ai oublié afin de retrouver l'accès à mon compte.
11. En tant qu'utilisateur connecté, je veux supprimer mon compte afin de ne plus figurer sur la plateforme.

Epic 2 : Profils

Le sportif, le coach et le gestionnaire de salle complètent leur profil, c'est-à-dire les informations visibles par les autres, et peuvent le modifier quand ils veulent.

User stories :

1. En tant qu'utilisateur connecté, je veux voir mon profil afin de vérifier mes informations.
2. En tant que sportif, je veux créer mon profil afin de personnaliser mon expérience.
3. En tant que sportif, je veux modifier mon profil afin de garder mes informations à jour.
4. En tant que coach, je veux créer mon profil professionnel afin de me présenter aux sportifs.
5. En tant que coach, je veux modifier mon profil professionnel afin de garder mes informations à jour.
6. En tant que gestionnaire de salle, je veux renseigner les informations de ma salle afin de la présenter aux sportifs.
7. En tant que gestionnaire de salle, je veux modifier les informations de ma salle afin qu'elles restent à jour.

Epic 3 : Recherche et consultation

On doit pouvoir trouver vite une salle, un cours ou un coach, grâce à la barre de recherche et aux filtres.

User stories :

1. En tant que visiteur, je veux consulter la liste des salles, des cours et des coaches afin de découvrir l'offre sans créer de compte.
2. En tant que sportif, je veux rechercher une salle, un cours ou un coach avec la barre de recherche afin de trouver rapidement ce qui m'intéresse.
3. En tant que sportif, je veux filtrer les résultats afin d'affiner ma recherche.
4. En tant que sportif, je veux être prévenu quand ma recherche ne donne aucun résultat afin de pouvoir changer mes critères.

5. En tant que sportif, je veux consulter la fiche d'une salle afin de connaître ses informations et ses horaires.
6. En tant que sportif, je veux consulter la fiche d'un coach afin de connaître son profil et ses disponibilités.
7. En tant que sportif, je veux consulter la fiche d'un cours afin de savoir s'il me convient.
8. En tant que visiteur, je veux utiliser la barre de recherche et les filtres afin de trouver une salle, un cours ou un coach sans créer de compte.
9. En tant que visiteur, je veux consulter la fiche d'une salle, d'un coach ou d'un cours afin de me décider avant de m'inscrire.

Epic 4 : Séances et disponibilités

Le coach et le gestionnaire de salle organisent leurs séances, leurs horaires et leurs disponibilités. Le coach suit aussi son activité grâce à un tableau de bord.

User stories :

1. En tant que coach, je veux créer une séance afin de la proposer aux sportifs.
2. En tant que coach, je veux modifier une séance afin de corriger ou de mettre à jour ses informations.
3. En tant que coach, je veux supprimer une séance afin de retirer celle qui n'a plus lieu.
4. En tant que coach, je veux définir mes horaires et mes disponibilités afin que les sportifs sachent quand me réserver.
5. En tant que gestionnaire de salle, je veux ajouter un cours en choisissant une activité existante afin de le proposer aux sportifs.
6. En tant que gestionnaire de salle, je veux modifier ou supprimer un cours afin de garder mon offre à jour.
7. En tant que gestionnaire de salle, je veux définir les horaires de ma salle afin que les sportifs sachent quand elle est ouverte.
8. En tant que gestionnaire de salle, je veux fixer la capacité d'un cours afin que le nombre de places soit limité.
9. En tant que coach, je veux consulter un tableau de bord avec quelques chiffres clés afin de suivre mon activité.

Epic 5 : Calendrier

Les coachs, les gestionnaires de salle et les sportifs retrouvent leurs séances et leurs réservations dans un calendrier clair.

User stories :

1. En tant que coach, je veux consulter mon calendrier afin de voir mes séances et mes disponibilités.
2. En tant que coach, je veux voir les réservations sur mon calendrier afin de savoir qui vient à mes séances.
3. En tant que gestionnaire de salle, je veux consulter le calendrier de ma salle afin de voir les cours et les réservations à venir.
4. En tant que sportif, je veux consulter le calendrier d'une salle ou d'un coach afin de choisir un créneau qui m'arrange.
5. En tant que sportif, je veux voir mes réservations dans un calendrier afin de ne pas les oublier.

Epic 6 : Réservations

Le sportif réserve ou annule une séance dans la limite des places disponibles, retrouve son historique et reçoit des emails liés à ses réservations.

User stories :

1. En tant que sportif, je veux réserver une séance afin de m'assurer une place.
2. En tant que sportif, je veux être prévenu quand une séance est complète afin de pouvoir en choisir une autre.
3. En tant que sportif, je veux annuler une réservation afin de libérer ma place si je ne peux plus venir.
4. En tant que sportif, je veux consulter l'historique de mes réservations afin de retrouver mes séances passées et à venir.
5. En tant que sportif, je veux recevoir un email de confirmation après une réservation afin d'en garder une preuve.
6. En tant que sportif, je veux recevoir un email quand j'annule une réservation afin d'être sûr que l'annulation est bien prise en compte.
7. En tant que coach, je veux consulter la liste des réservations de mes séances afin de savoir combien de sportifs viennent.
8. En tant que gestionnaire de salle, je veux consulter les réservations de ma salle afin de préparer l'accueil.

Epic 7 : Favoris, avis et notes

Le sportif garde ses salles, cours et coachs préférés en favoris, et laisse un avis accompagné d'une note. Le visiteur peut lire les avis sans compte.

User stories :

1. En tant que sportif, je veux ajouter une salle, un cours ou un coach à mes favoris afin de les retrouver facilement.
2. En tant que sportif, je veux retirer un favori afin de garder une liste à jour.
3. En tant que sportif, je veux consulter la liste de mes favoris afin d'accéder rapidement à ce qui m'intéresse.
4. En tant que sportif, je veux publier un avis avec une note après une séance afin de partager mon expérience.
5. En tant que sportif, je veux modifier ou supprimer mon avis afin de le corriger si besoin.
6. En tant que sportif, je veux lire les avis et les notes des autres afin de choisir une salle, un cours ou un coach en confiance.
7. En tant que coach, je veux consulter les avis laissés sur mes séances afin de m'améliorer.
8. En tant que gestionnaire de salle, je veux consulter les avis laissés sur ma salle afin de connaître l'opinion des sportifs.
9. En tant que visiteur, je veux lire les avis et les notes afin de juger la qualité de l'offre avant de créer un compte.

Epic 8 : Administration et modération

L'administrateur gère les utilisateurs, les salles, les coachs, les activités et les réservations, et modère les avis et les notes.

User stories :

1. En tant qu'administrateur, je veux consulter la liste des utilisateurs afin de suivre les comptes de la plateforme.
2. En tant qu'administrateur, je veux modifier ou supprimer un compte utilisateur afin de garder la plateforme saine.
3. En tant qu'administrateur, je veux gérer les salles afin de contrôler les informations publiées.
4. En tant qu'administrateur, je veux gérer les coachs afin de contrôler les profils proposés aux sportifs.
5. En tant qu'administrateur, je veux gérer les activités afin de garder une offre cohérente.
6. En tant qu'administrateur, je veux consulter toutes les réservations afin de suivre l'activité de la plateforme.
7. En tant qu'administrateur, je veux modifier ou annuler une réservation afin de régler un problème signalé.
8. En tant qu'administrateur, je veux consulter les avis et les notes afin de vérifier qu'ils respectent les règles.

9. En tant qu'administrateur, je veux supprimer un avis inapproprié afin de protéger les utilisateurs.

Epic 9 : Bonus (facultatif)

Si le temps le permet : carte interactive, recherche par distance, notifications avant une séance, statistiques et QR code de confirmation.

User stories :

1. En tant que sportif, je veux recevoir un rappel par email avant ma séance afin de ne pas l'oublier.
2. En tant que sportif, je veux recevoir un QR code avec ma confirmation de réservation afin de le présenter à mon arrivée.

Choix retenus

Voici les choix que j'ai faits là où le cahier des charges ne tranchait pas.

- **Visiteur** : je le garde comme rôle à part entière. Il consulte et recherche les salles, les cours et les coaches, et lit les avis, sans compte. Réserver, mettre en favori et publier un avis demandent un compte.
- **Activité, cours et séance** : l'activité est un type de sport (yoga, boxe) géré par l'administrateur, le cours est une offre régulière d'une salle liée à une activité, et la séance est une occurrence datée.
- **Avis** : un sportif qui a suivi une séance peut noter la salle, le coach ou le cours.
- **Administrateur** : son compte est créé directement par l'équipe, sans inscription publique, ce qui explique l'absence de user story d'inscription pour ce rôle.
- **Emails** : tous les utilisateurs reçoivent les emails liés à leur compte (validation de l'adresse, réinitialisation du mot de passe). Seul le sportif reçoit des emails liés aux réservations (confirmation et annulation). Le coach et le gestionnaire de salle consultent leurs réservations sur la plateforme.

Analyse fonctionnelle

Cette analyse décrit ce que FitBook doit faire, indépendamment de la manière dont ce sera programmé : les fonctionnalités par epic, le parcours principal, les règles de gestion, les contraintes techniques et la façon dont les rôles interagissent.

Tableau des fonctionnalités

Epic	User stories	Rôles concernés	Écrans maquettés
1. Comptes et sécurité	11	Tous	Connexion
2. Profils	7	Sportif, coach, gestionnaire de salle	Non maquetté
3. Recherche et consultation	9	Visiteur, sportif	Accueil, Résultats, Fiche
4. Séances et disponibilités	9	Coach, gestionnaire de salle	Coach (tableau de bord)
5. Calendrier	5	Coach, gestionnaire de salle, sportif	Réservation (calendrier)
6. Réservations	8	Sportif, coach, gestionnaire de salle	Réservation
7. Favoris, avis et notes	9	Sportif, visiteur, coach, gestionnaire de salle	Fiche
8. Administration et modération	9	Administrateur	Non maquetté
9. Bonus (facultatif)	2	Sportif	Non maquetté
Total	69		

Parcours principal : réserver une séance

1. Le sportif se connecte, puis cherche une salle, un cours ou un coach avec la barre de recherche et les filtres.
2. Il ouvre la fiche, puis choisit un créneau dans le calendrier.
3. Il réserve : le système vérifie qu'il reste des places. Si la séance est complète, la réservation est refusée.
4. Une confirmation s'affiche et un email de confirmation est envoyé.
5. La réservation apparaît dans son historique et dans son calendrier. Il peut l'annuler : la place est alors libérée et un email d'annulation est envoyé.

Règles de gestion

Réf.	Règle
RG1	Un compte doit être activé grâce à un lien reçu par email.
RG2	Chaque rôle n'accède qu'à ce qui le concerne. Un visiteur non connecté est redirigé vers la connexion quand il ouvre une page réservée.
RG3	Le compte administrateur est créé par l'équipe, sans inscription publique.
RG4	Un visiteur peut consulter, rechercher et lire les avis sans compte. Réserver, mettre en favori et publier un avis demandent un compte.
RG5	Une réservation n'est possible que dans la limite des places disponibles, fixées par la capacité du cours.

Réf.	Règle
RG6	Un sportif ne peut annuler que ses propres réservations.
RG7	Seul un sportif ayant suivi une séance peut noter la salle, le coach ou le cours.
RG8	Tous les utilisateurs reçoivent les emails liés à leur compte (validation, réinitialisation du mot de passe). Seul le sportif reçoit les emails de réservation (confirmation et annulation).
RG9	Une activité (yoga, boxe) est gérée par l'administrateur, un cours est une offre régulière d'une salle liée à une activité, et une séance est une occurrence datée.

Contraintes techniques

- **Frontend** : Angular 21, avec la syntaxe moderne.
- **Backend** : PHP et Symfony.
- **Base de données** : MySQL avec un utilisateur autre que « root », noms de tables au pluriel (convention CFITECH), trois procédures stockées et trois sauvegardes.
- **Validation des données** : un JSON Schema.
- **Tests** : Postman et Newman.
- **Versioning** : GitFlow.

Interactions entre les rôles

Le coach ou le gestionnaire de salle crée des séances, le sportif les réserve, puis le coach et le gestionnaire consultent les réservations de leurs séances. L'administrateur supervise la plateforme et modère les avis publiés par les sportifs.

Use Case

Le diagramme de cas d'utilisation donne une vue d'ensemble de ce que chaque rôle peut faire sur la plateforme. Il reprend les rôles définis dans les user stories (visiteur, sportif, coach, gestionnaire de salle, administrateur) et relie chacun aux fonctionnalités auxquelles il a accès.

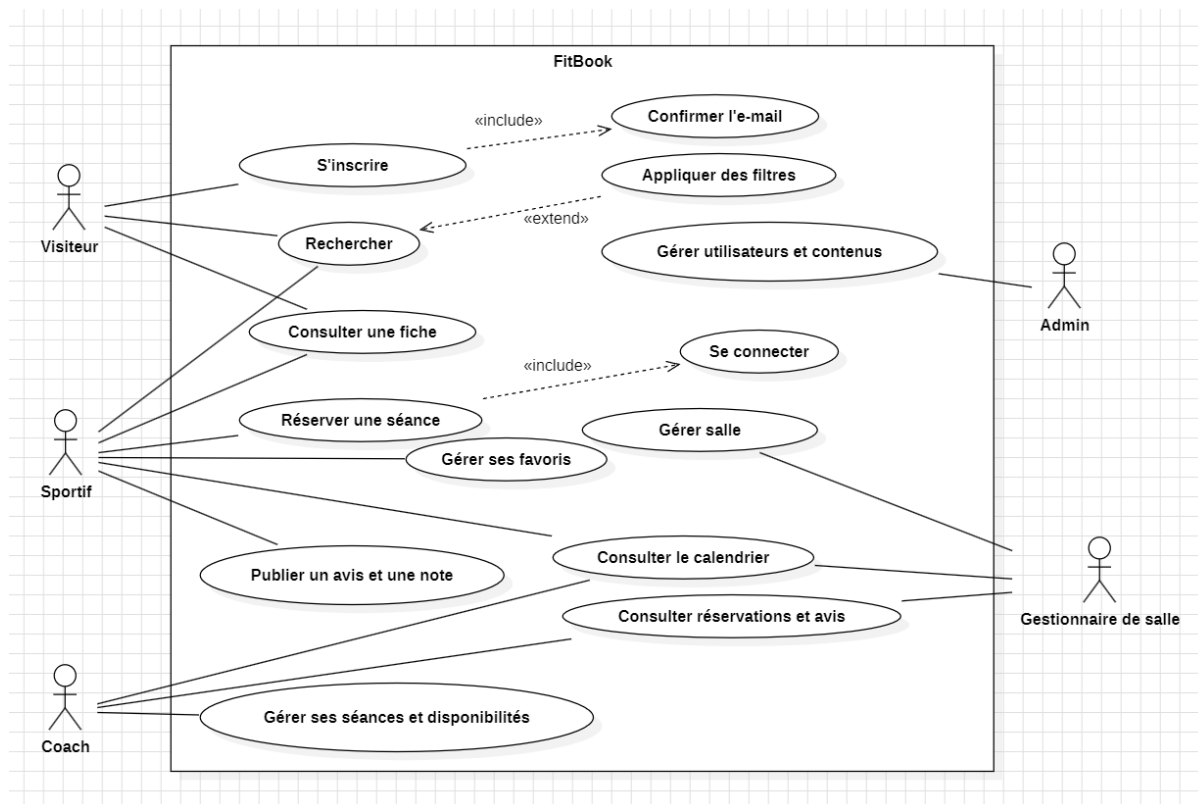
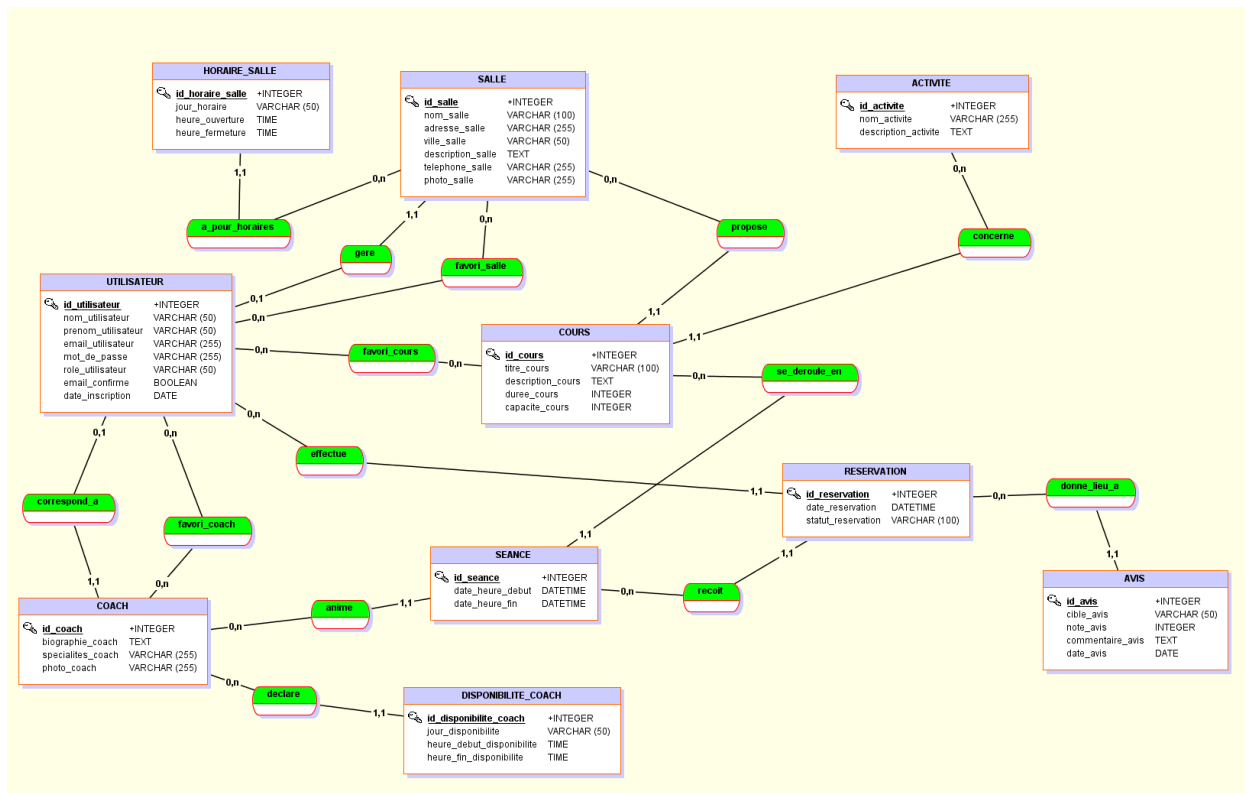


Diagramme de cas d'utilisation de FitBook

MCD

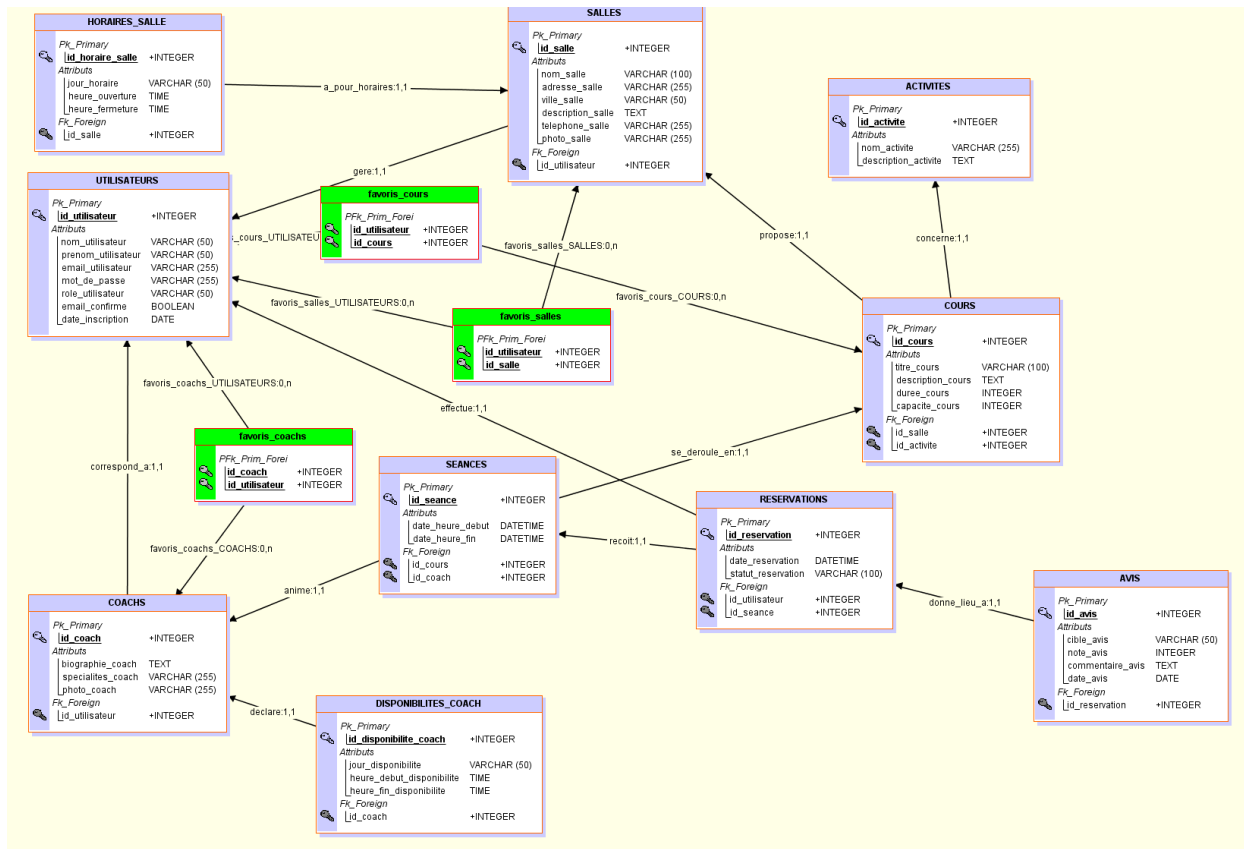
Le modèle conceptuel de données (MCD, méthode Merise) décrit les entités du projet, leurs attributs et les associations qui les relient, sans se préoccuper de la technique. Il traduit les besoins exprimés dans les user stories en données à conserver.



Modèle conceptuel de données (MCD)

MLD

Le modèle logique de données (MLD) est la traduction du MCD en tables relationnelles : chaque entité devient une table, les associations deviennent des clés étrangères ou des tables de liaison. C'est l'étape qui prépare directement la base de données MySQL et les entités Doctrine de Symfony.



Modèle logique de données (MLD)

Diagramme de classe

Le diagramme de classes (UML) présente le projet du point de vue du code orienté objet : les classes, leurs attributs, leurs méthodes et les relations entre elles. Il fait le lien entre le modèle de données et les entités qui seront développées en PHP.

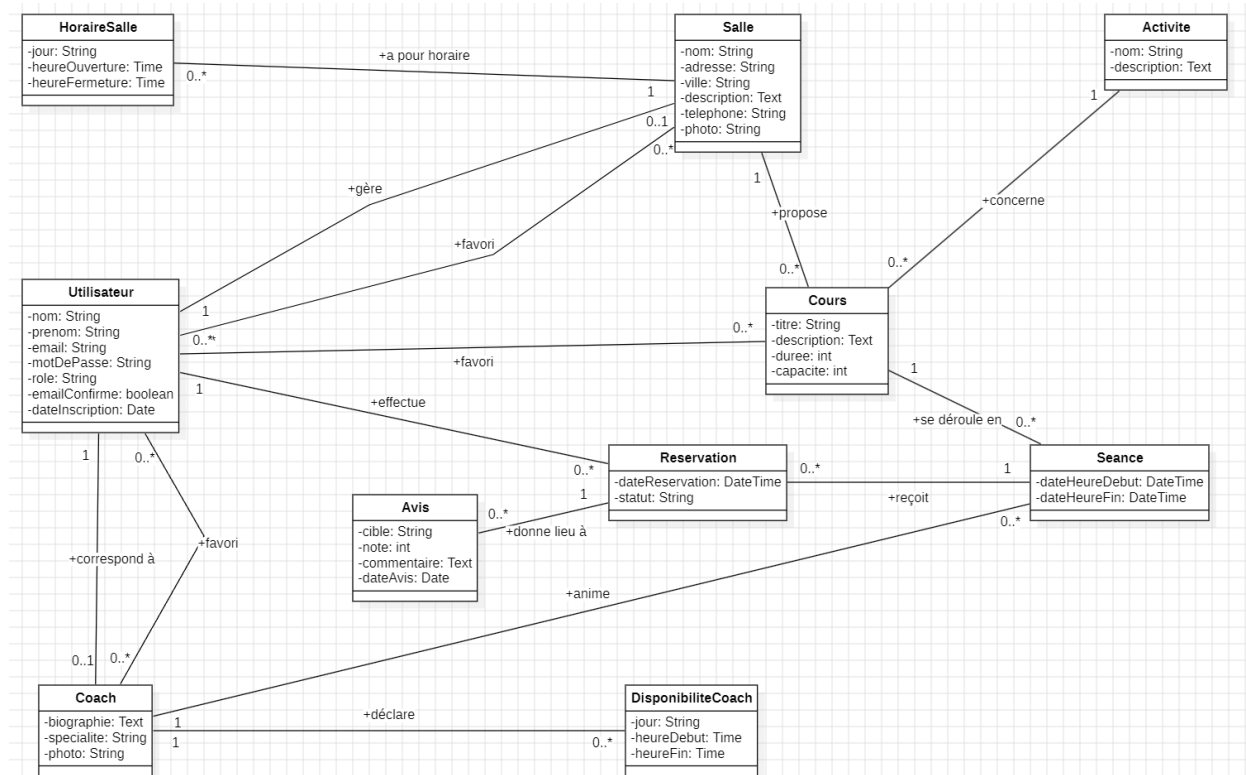
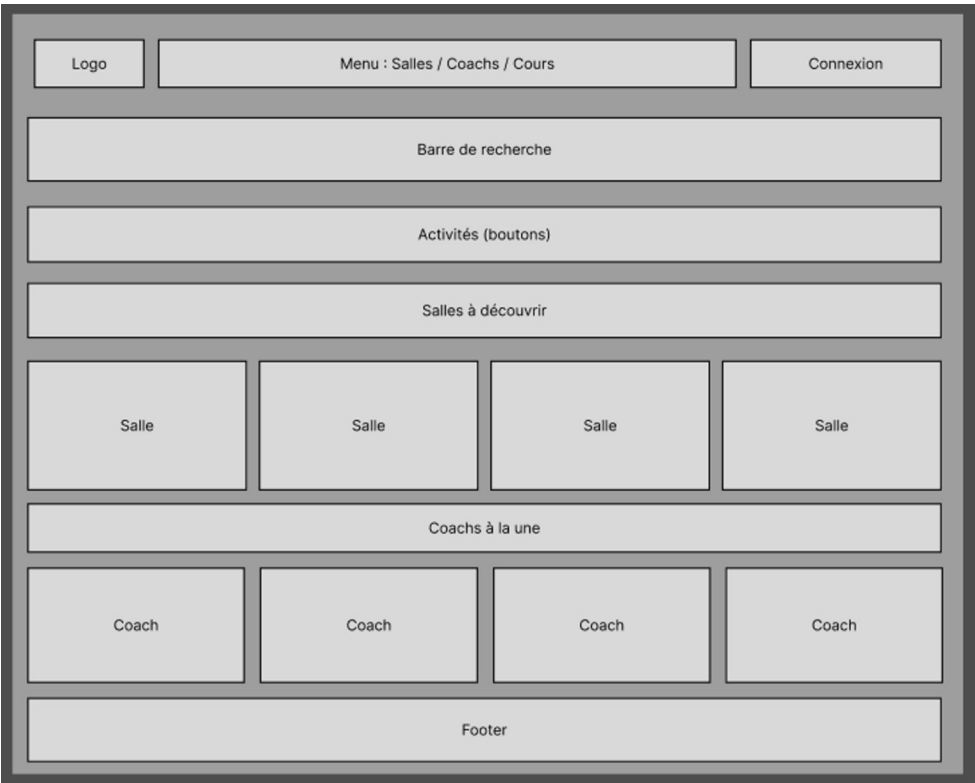


Diagramme de classes de FitBook

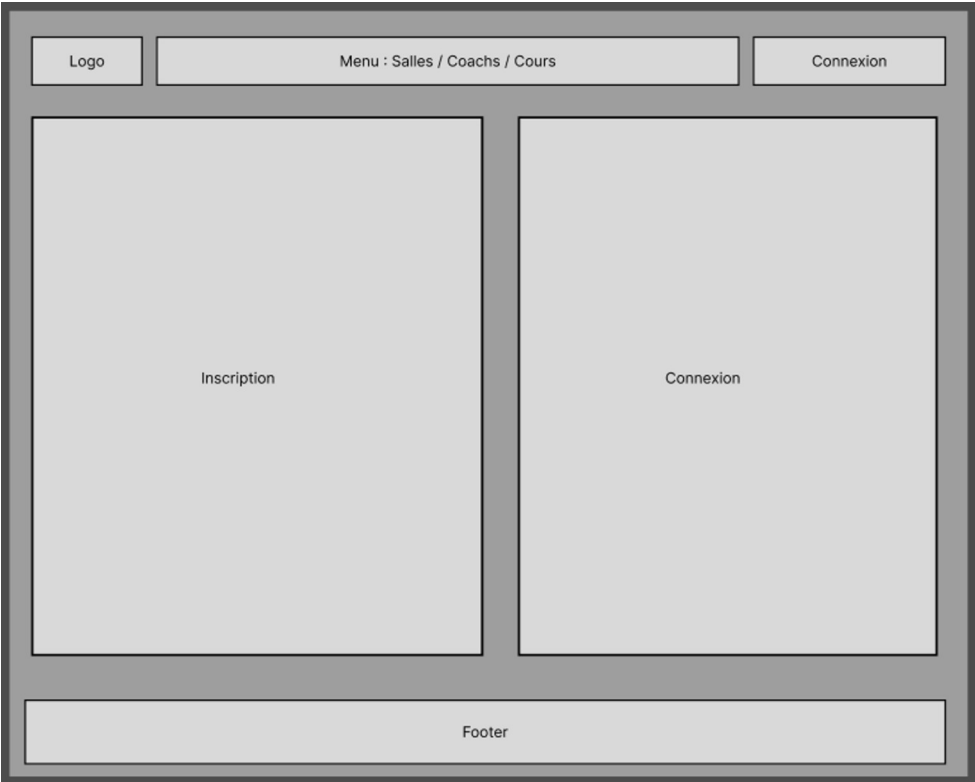
Wireframe

Les wireframes sont des schémas d'écrans en noir et blanc, sans couleurs ni images finales. Ils servent à décider de l'organisation du contenu et de la navigation avant de s'occuper du design. Six écrans ont été dessinés : accueil, connexion, résultats de recherche, fiche, coach et réservation, dans trois formats (ordinateur, tablette et mobile).

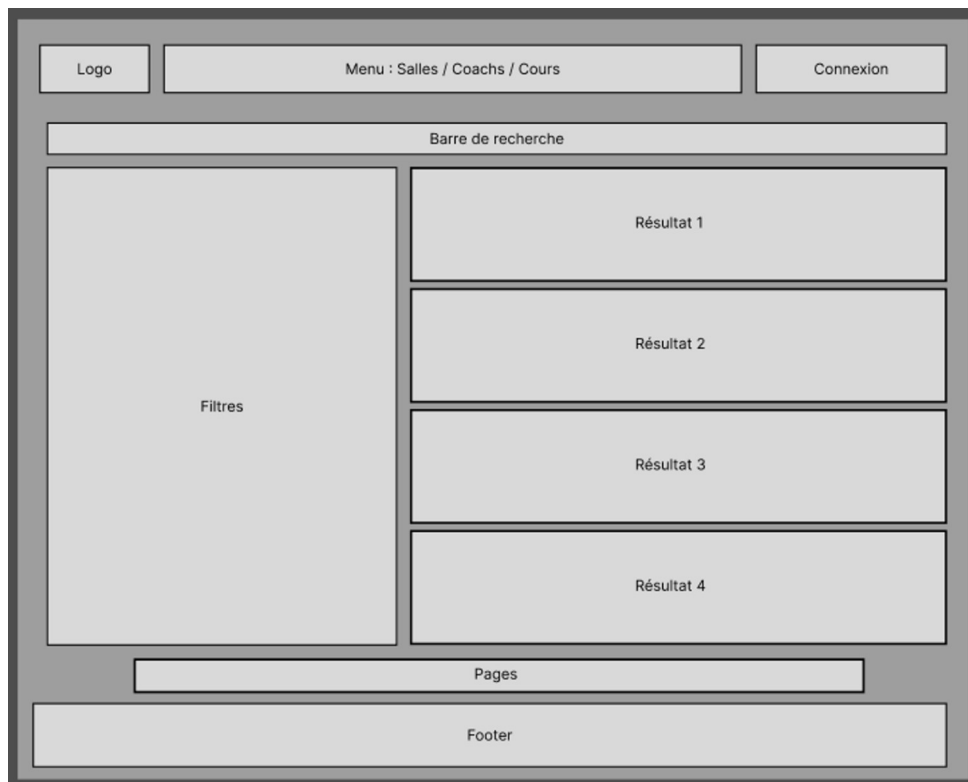
Version desktop



Wireframe desktop : Accueil



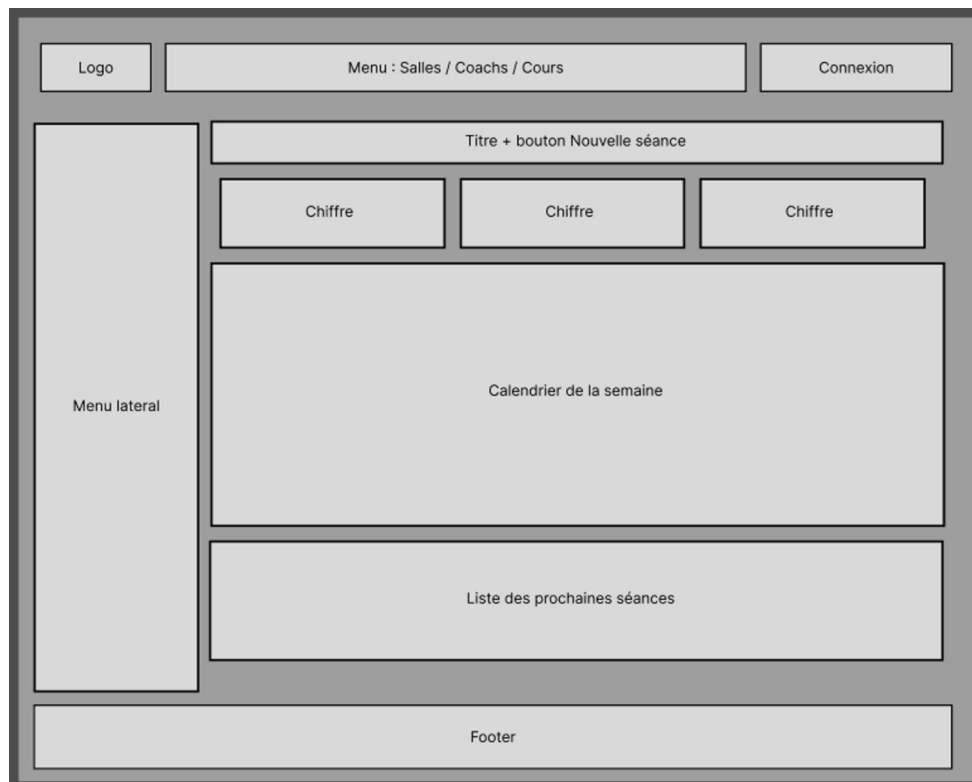
Wireframe desktop : Connexion



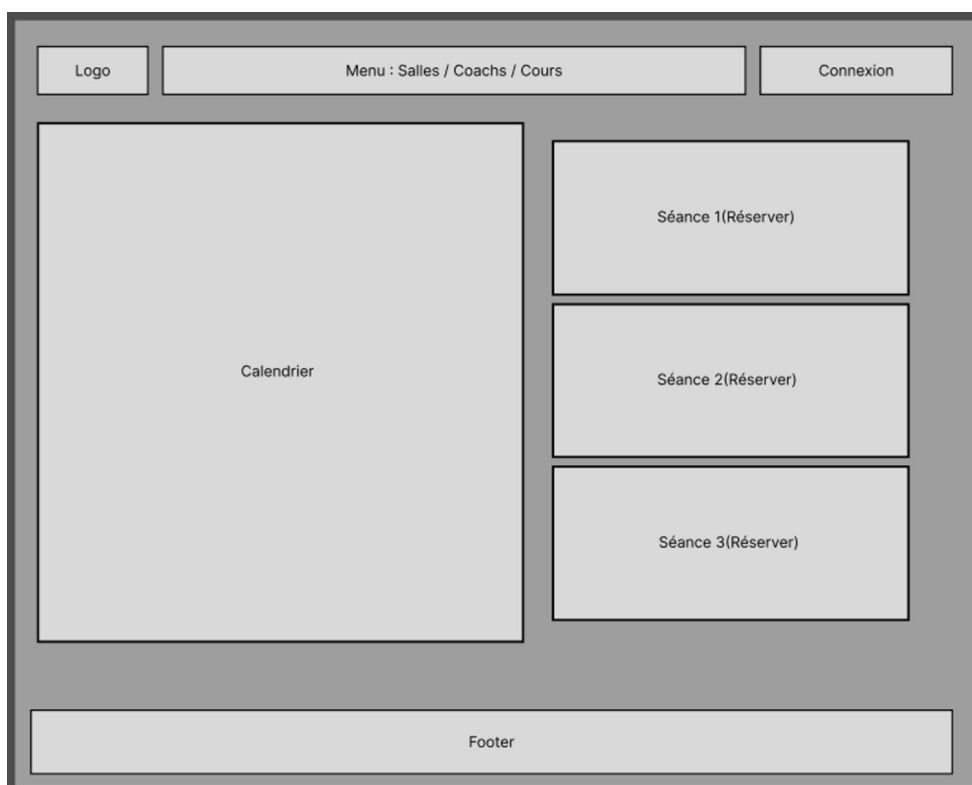
Wireframe desktop : Résultats



Wireframe desktop : Fiches

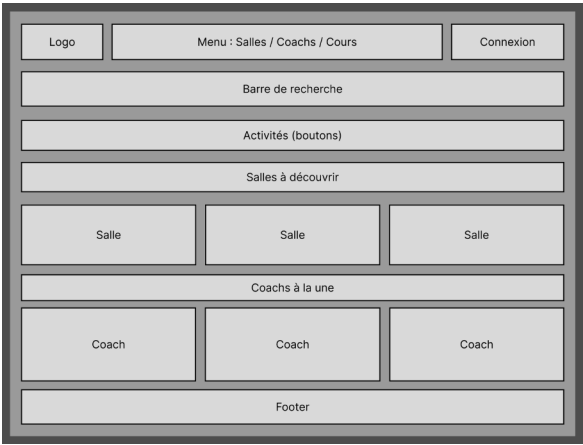


Wireframe desktop : Coach

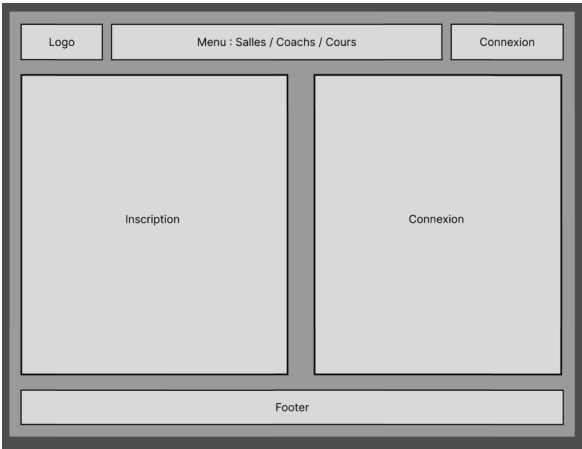


Wireframe desktop : Réservation

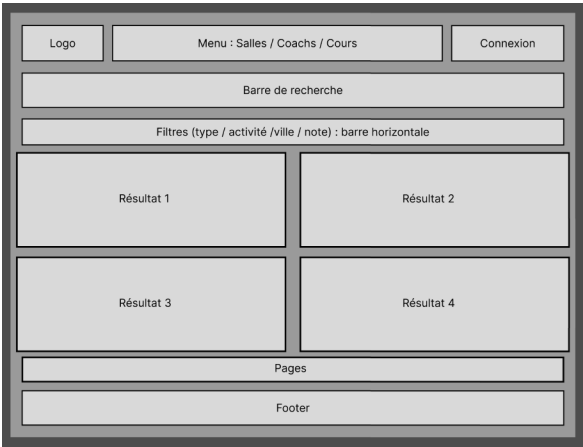
Version tablette



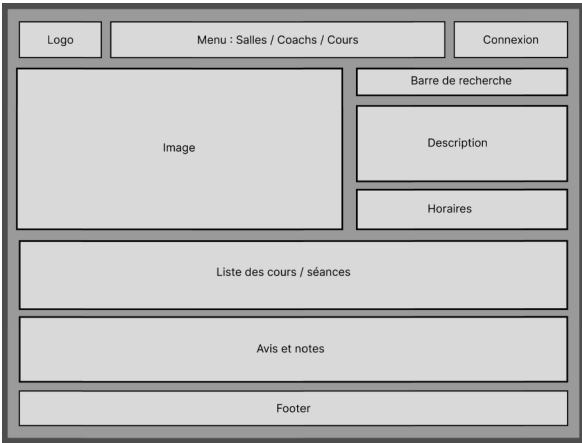
Tablette : Accueil



Tablette : Connexion



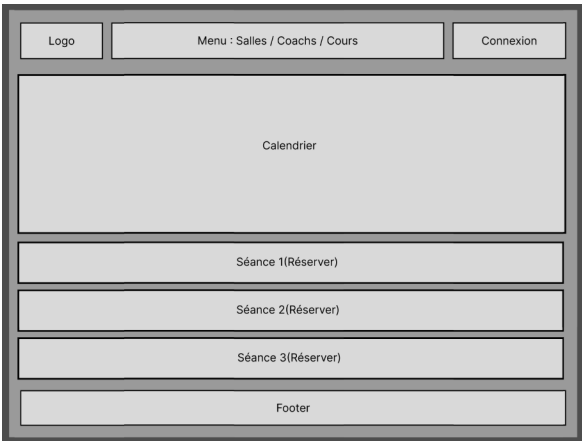
Tablette : Résultats



Tablette : Fiches

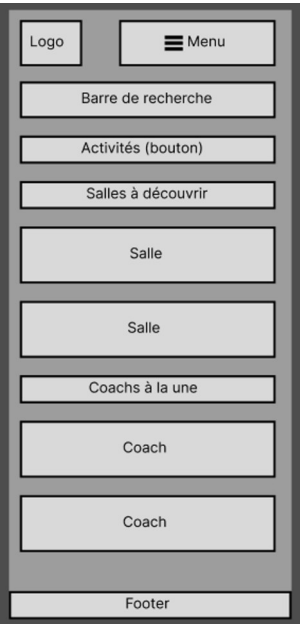


Tablette : Coach

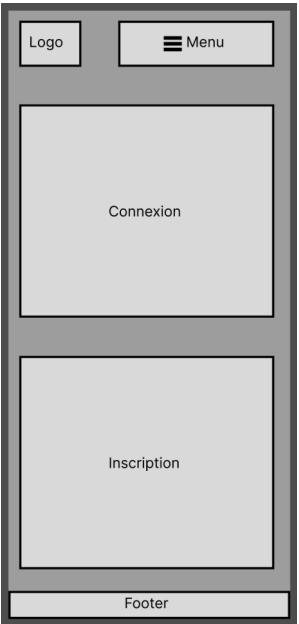


Tablette : Réservations

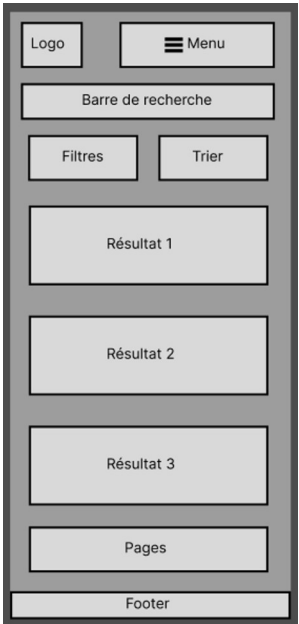
Version mobile



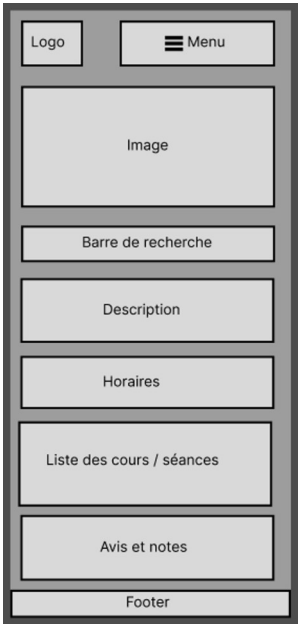
Mobile : Accueil



Mobile : Connexion



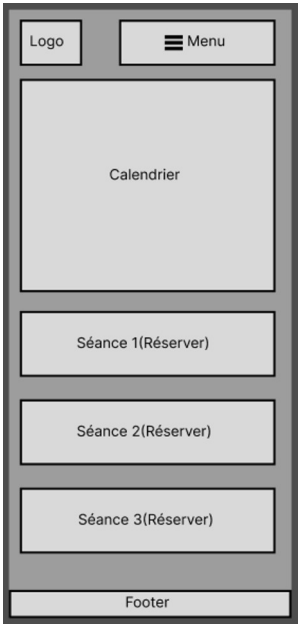
Mobile : Résultats



Mobile : Fiches



Mobile : Coach



Mobile : Réservations

Maquette

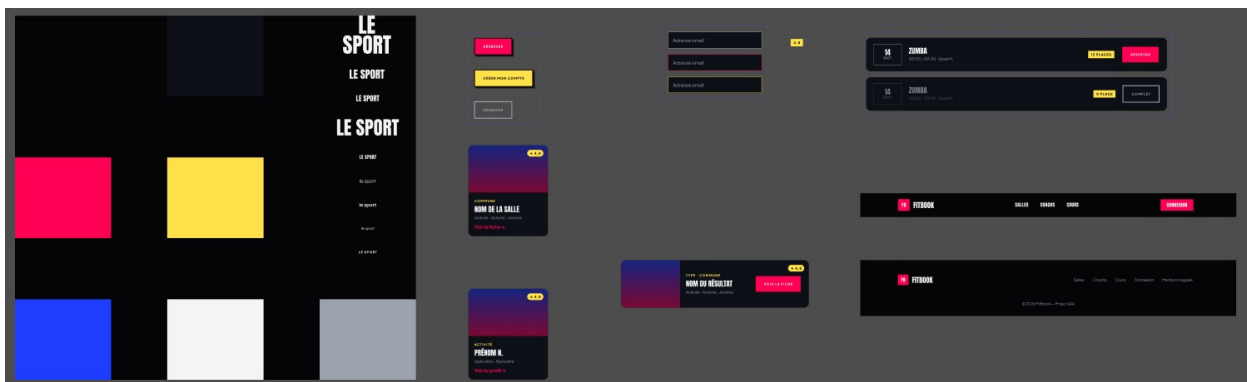
La maquette est réalisée dans Figma. Elle reprend les wireframes de la version desktop et leur ajoute l'identité visuelle de FitBook : couleurs, typographies et composants réutilisables. Elle est ensuite rendue interactive grâce au prototype.

Design System

Pour garder une interface cohérente, le design system regroupe les styles et composants utilisés partout dans la maquette.

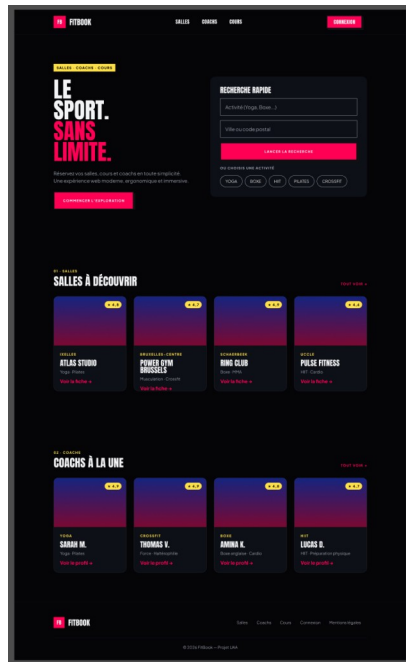
- **Couleurs** : fond principal sombre (#050508), fond des cartes (#0E1017), rose d'action (#FF0055), jaune de signalisation (#FFE14A), bleu d'accent (#1F3DFF), ainsi que deux couleurs de texte (principal et discret).
- **Styles de texte** : titres (niveaux 1 à 3), chiffre, bouton, corps (normal et gras), petit texte et étiquette.
- **Composants** : bouton, champ, en-tête, pied de page, puce, et les cartes séance, coach, résultat et salle.

Un composant est défini une seule fois puis réutilisé sous forme d'instances : une modification du composant principal se répercute automatiquement sur tous les écrans. C'est le même principe que les composants réutilisables en développement.

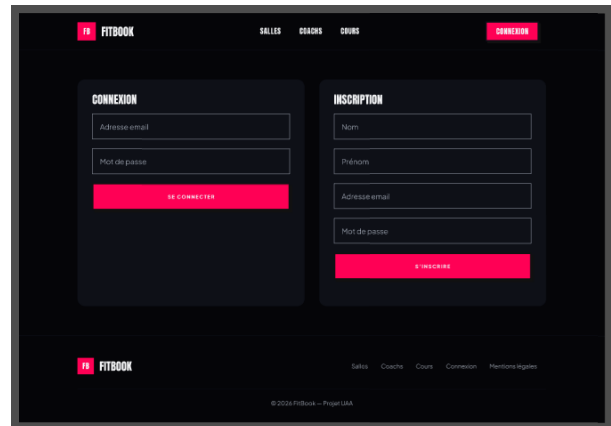


Composants du design system

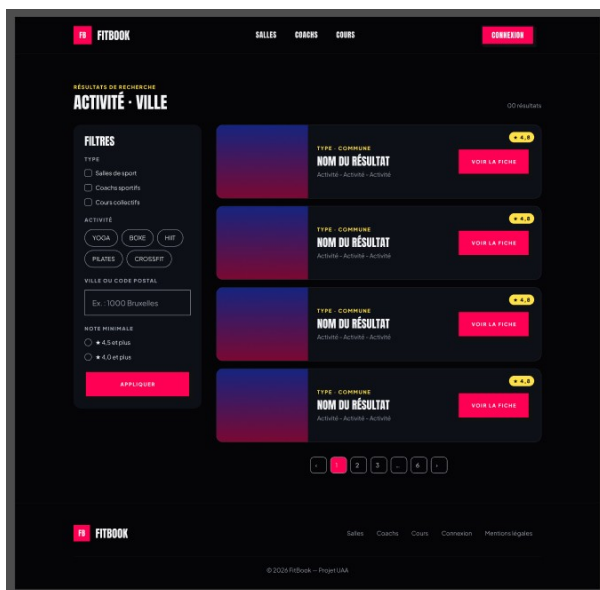
Visuel des écrans



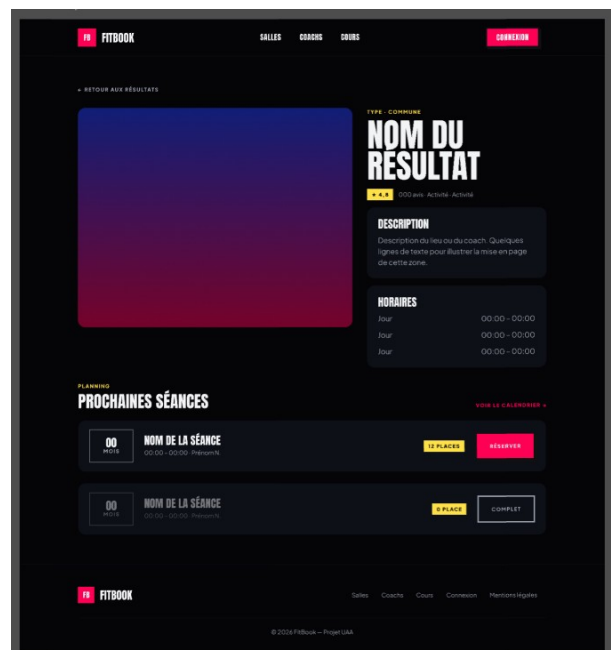
Maquette : Accueil



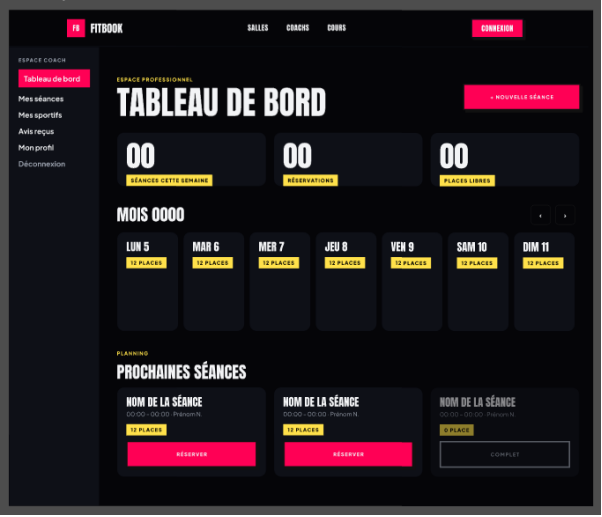
Maquette : Connexion



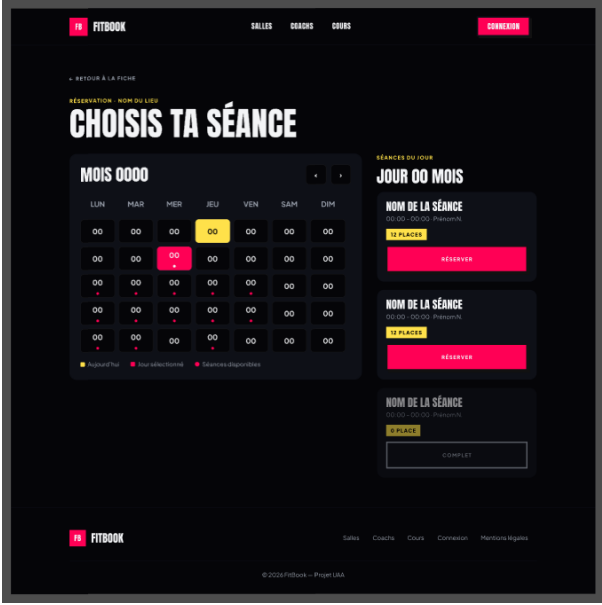
Maquette : Résultats



Maquette : Fiche



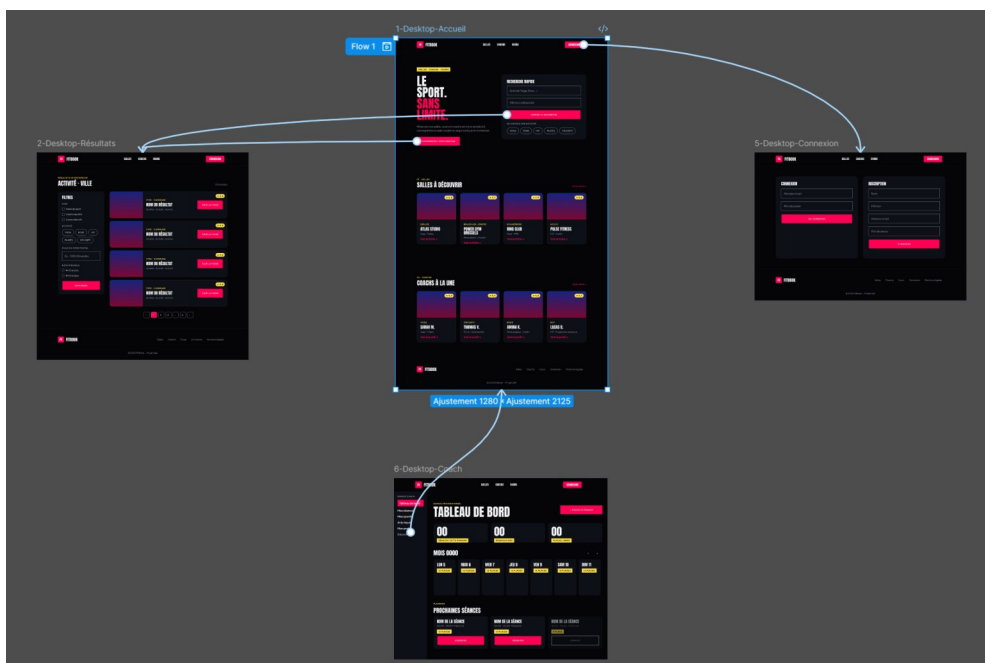
Maquette : Coach



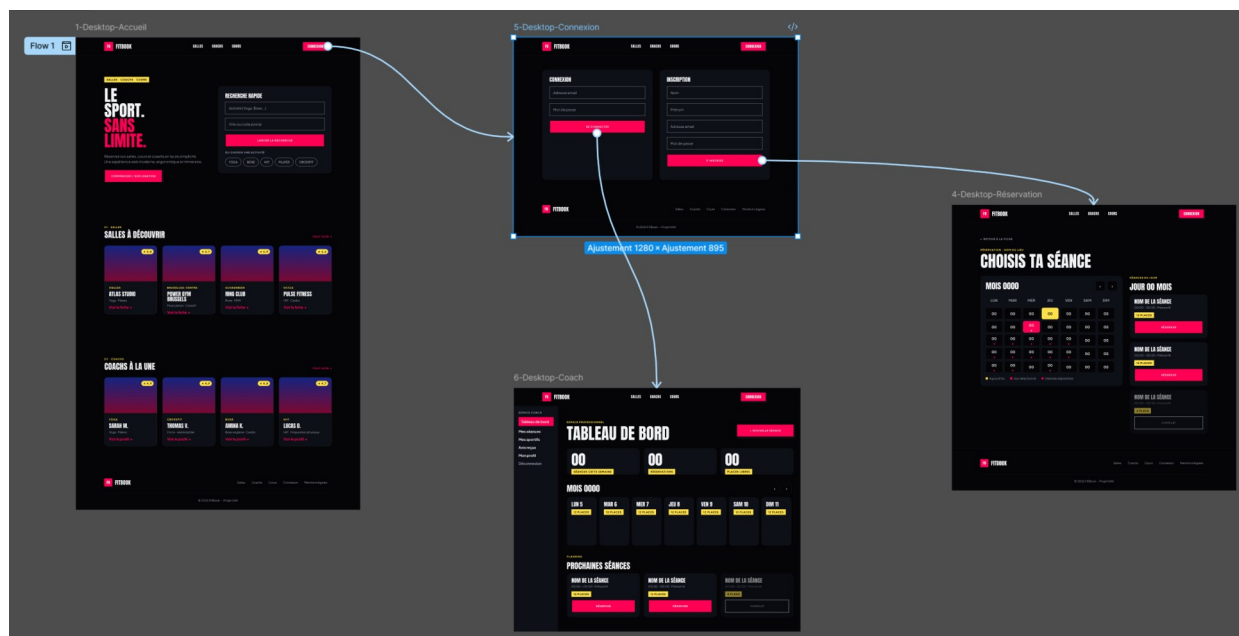
Maquette : Réservation

Prototype

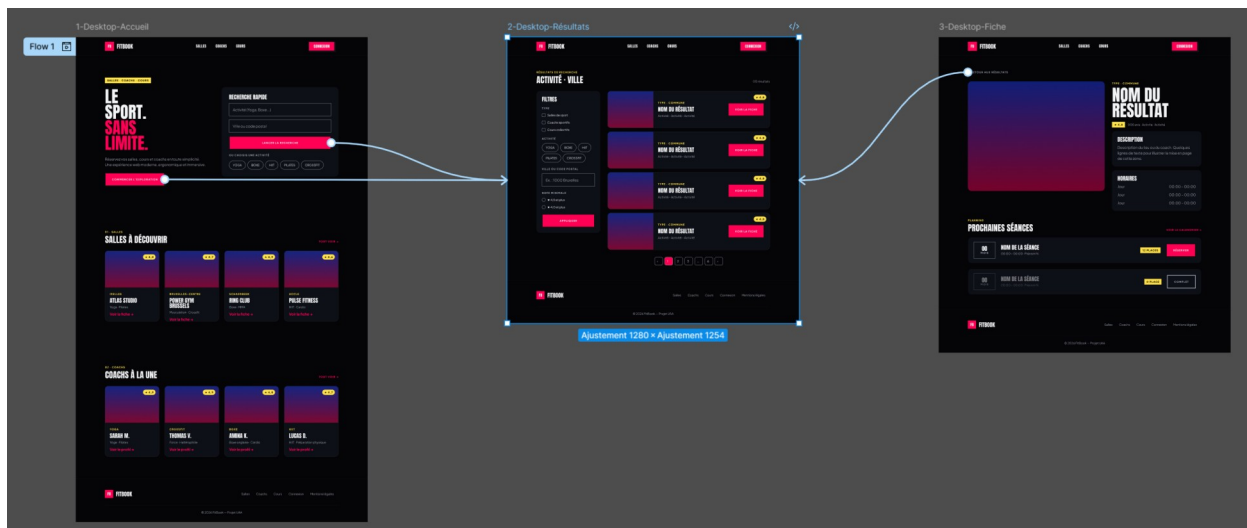
Le prototype relie les écrans entre eux pour simuler la navigation réelle : un clic sur le bouton de connexion mène à l'écran de connexion, un clic sur une carte ouvre sa fiche, etc. Les interactions ont été posées sur les composants principaux, elles se propagent donc à toutes leurs instances. Les captures ci-dessous montrent les liens (flèches) entre les écrans.



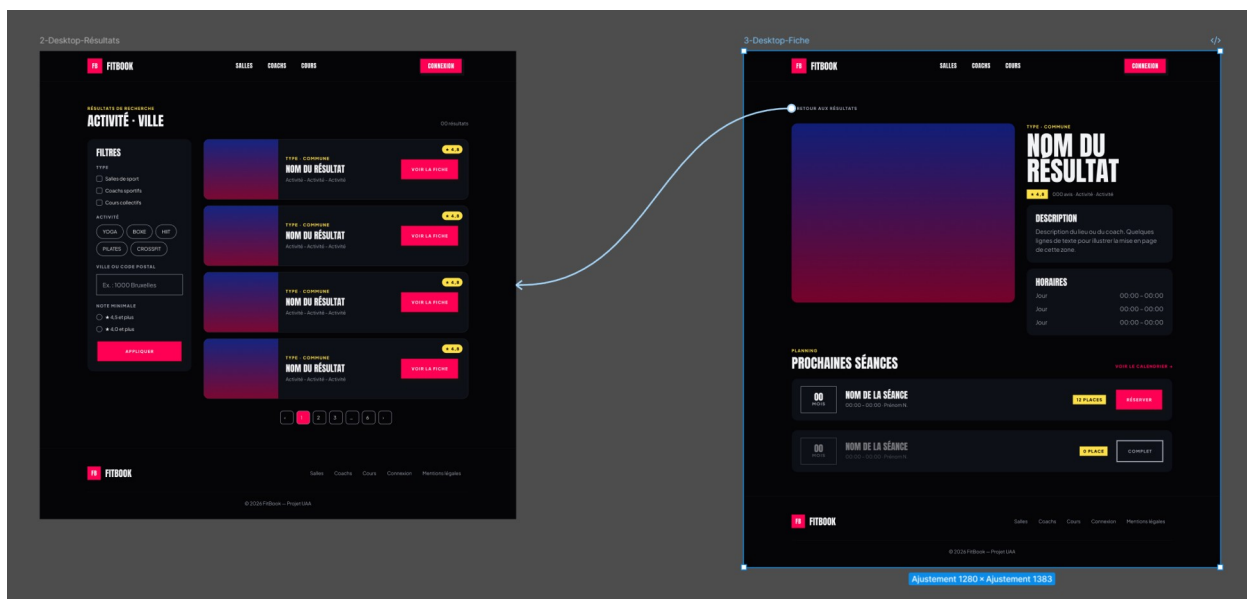
Prototype : Accueil



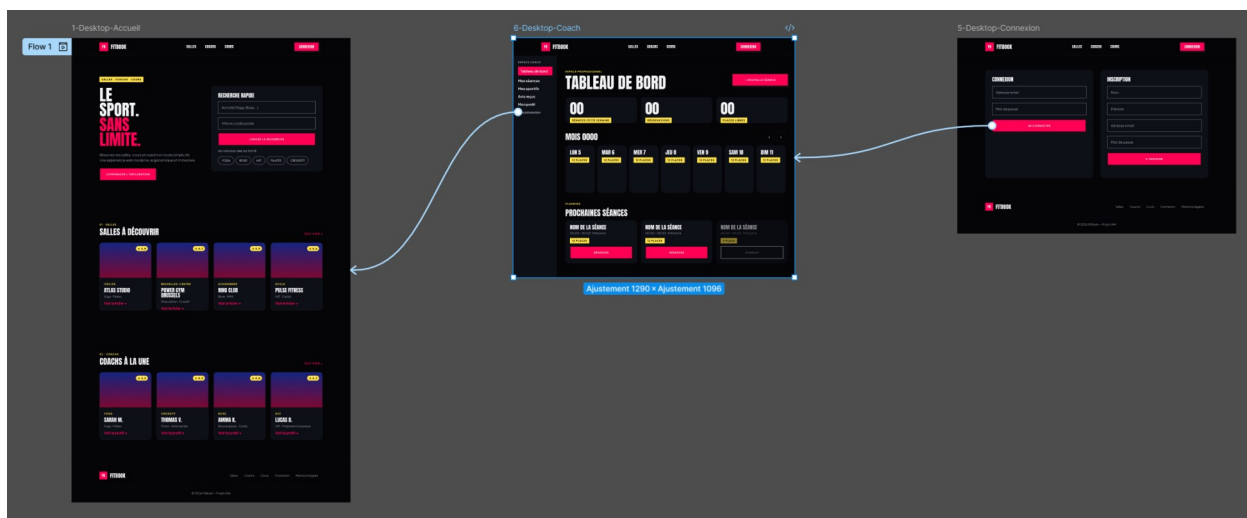
Prototype : Connexion



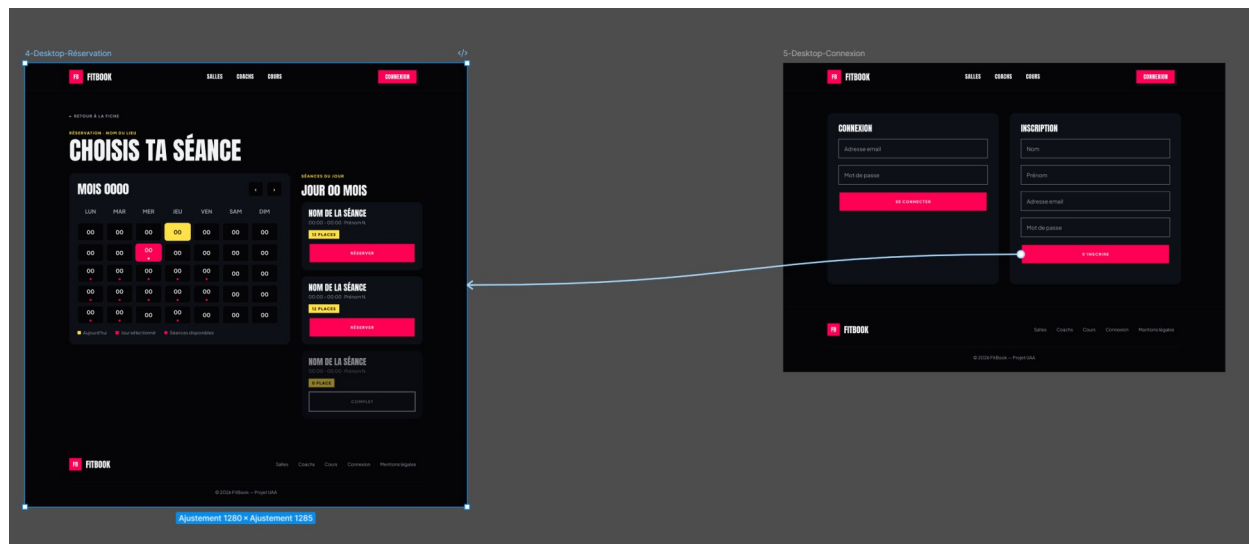
Prototype : Résultats



Prototype : Fiche



Prototype : Coach



Prototype : Réservation

Analyse critique de l'ergonomie

Méthode

L'analyse suit la procédure vue en cours : l'évaluation par les 10 heuristiques de Nielsen, complétée par les critères d'accessibilité WCAG (contrastes). Elle porte sur les six écrans desktop de la maquette Figma. Il s'agit d'une évaluation faite par le concepteur : elle ne remplace pas des tests avec de vrais utilisateurs, prévus à l'étape de validation.

Les 10 heuristiques de Nielsen

Heuristique	Prise en compte dans FitBook
1. Visibilité de l'état du système	Le jour choisi dans le calendrier est surligné en jaune, avec une légende. Le menu de l'espace coach indique la page active. Les places restantes sont affichées sur chaque séance.
2. Correspondance avec le monde réel	Vocabulaire courant (« Réserver », « Séances », « Places libres »), jours abrégés en français, format de date européen.
3. Contrôle et liberté	Des liens de retour sur certaines pages (fiche, réservation). L'annulation d'une réservation est prévue, avec confirmation.
4. Cohérence et standards	En-tête, pied de page, boutons et cartes sont des composants réutilisés sur tous les écrans. Une seule action principale par zone, toujours en rose.
5. Prévention des erreurs	Une séance complète n'est plus réservable : son bouton change de style (« COMPLET »). Les champs ont un état « erreur ».
6. Reconnaissance plutôt que rappel	Les filtres et les options sont visibles, sans avoir à les mémoriser. Le menu principal reste le même partout.
7. Flexibilité et efficacité	Recherche rapide sur l'accueil et filtres détaillés sur les résultats. Tableau de bord avec chiffres clés pour le coach.
8. Design esthétique et minimaliste	Pages aérées, grands titres, peu d'éléments concurrents.
9. Diagnostic des erreurs	Le champ a un état « erreur » prévu. Les messages exacts seront rédigés au développement, en langage clair et à côté du champ.
10. Aide et documentation	Pas de page d'aide dans cette première version. Les mentions légales sont accessibles depuis le pied de page.

Hiérarchie de l'information et navigation

Les titres en grand format (police Anton) créent une hiérarchie visuelle claire : titre, puis contenu, puis action. La navigation principale ne compte que trois entrées (Salles, Coachs, Cours), bien en dessous des 5 à 7 éléments conseillés par le cours (loi de Hick). L'action « Connexion » est séparée du menu et placée à droite de l'en-tête, comme le recommande le cours.

Accessibilité et lisibilité

Les contrastes ont été calculés avec la formule WCAG (seuil de 4,5 pour du texte normal) :

Couleur	Sur le fond (#050508)	Sur les cartes (#0E1017)
Blanc	20,4	19,0
Gris #9CA3AF	8,0	7,5
Jaune #FFE14A	15,6	14,6
Rose #FF0055	5,2	4,9

Le texte principal, le texte discret, le jaune et le rose atteignent ainsi le niveau AA, et les trois premiers le niveau AAA.

Responsive

Les wireframes existent en trois formats (desktop, tablette, mobile). Ils ont servi de base à la maquette desktop, et l'adaptation aux autres formats est prévue dans la suite du projet.

Justification des choix graphiques

Le fond très sombre donne une ambiance sportive et énergique, et fait ressortir les couleurs vives. Le rose attire l'oeil sur l'action principale, le jaune signale l'information utile (places, jour sélectionné) et le bleu reste un accent secondaire. Les polices sont Anton pour les titres (impact et lisibilité à grande taille) et Plus Jakarta Sans pour le texte courant (lecture confortable).

Points de vigilance et pistes d'amélioration

- **Contraste des boutons** : le texte blanc sur le rose atteint 3,9. Pour atteindre 4,5, on pourra assombrir légèrement le rose des boutons ou augmenter la taille du texte lors de l'intégration.
- **Taille des petits textes** : certaines étiquettes sont petites (11 px). On visera une taille minimale plus confortable au développement.
- **Responsive** : décliner la maquette en tablette et mobile à partir des wireframes.
- **Tests utilisateurs** : faire valider les parcours (recherche, réservation) par de vrais utilisateurs, comme le prévoit le cours.

Github Workflow

<https://github.com/CedricB40/FitBook-final/tree/develop>

Le code et la documentation du projet sont versionnés avec Git et hébergés sur GitHub (dépôt FitBook-final). Le travail suit le modèle GitFlow : on ne travaille jamais directement sur la branche stable, chaque tâche a sa propre branche.

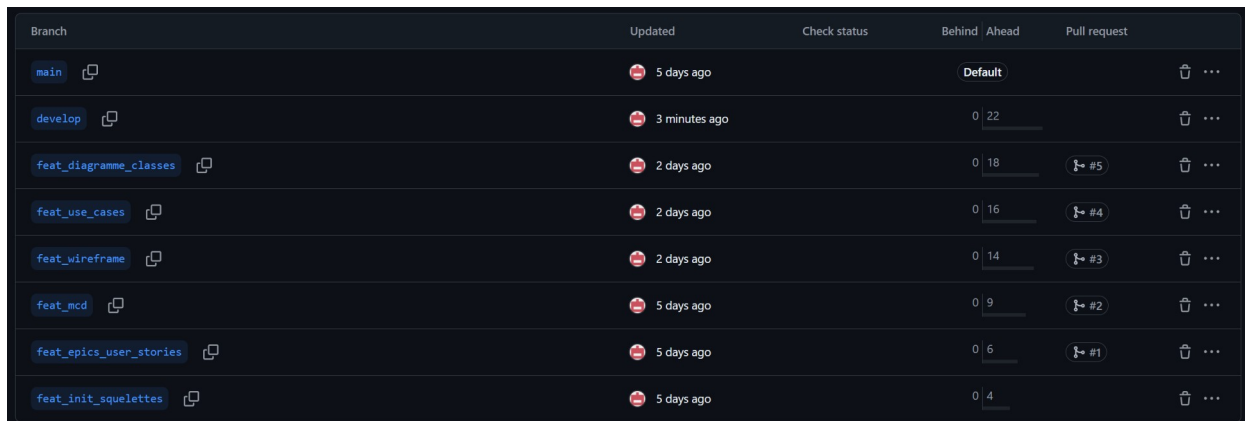
Les branches

- **main** : branche par défaut, elle contient la version stable du projet.
- **develop** : branche d'intégration, elle rassemble le travail terminé avant sa mise en production.
- **feat_XXX** : une branche par tâche réalisée, créée à partir de develop (feat_init_squelettes, feat_epics_user_stories, feat_mcd, feat_wireframe, feat_use_cases, feat_diagramme_classes).
- **release** : branche prévue pour préparer la livraison finale (pas encore utilisée).



 CedricB40	readme.md mis à jour	3c48f80 · 5 minutes ago	🕒 23 Commits
Backend	build(backend): suppression des fichiers de configuration IA	5 days ago	
Frontend	build(frontend): initialisation du squelette Angular	5 days ago	
docs	dossier docs restructuré	7 minutes ago	
README.md	readme.md mis à jour	5 minutes ago	

Dépôt GitHub : dernier commit, dossiers et nombre de commits



Branch	Updated	Check status	Behind / Ahead	Pull request
main	5 days ago		Default	 ...
develop	3 minutes ago		0 22	 ...
feat_diagramme_classes	2 days ago		0 18	 #5  ...
feat_use_cases	2 days ago		0 16	 #4  ...
feat_wireframe	2 days ago		0 14	 #3  ...
feat_mcd	5 days ago		0 9	 #2  ...
feat_epics_user_stories	5 days ago		0 6	 #1  ...
feat_init_squelettes	5 days ago		0 4	 ...

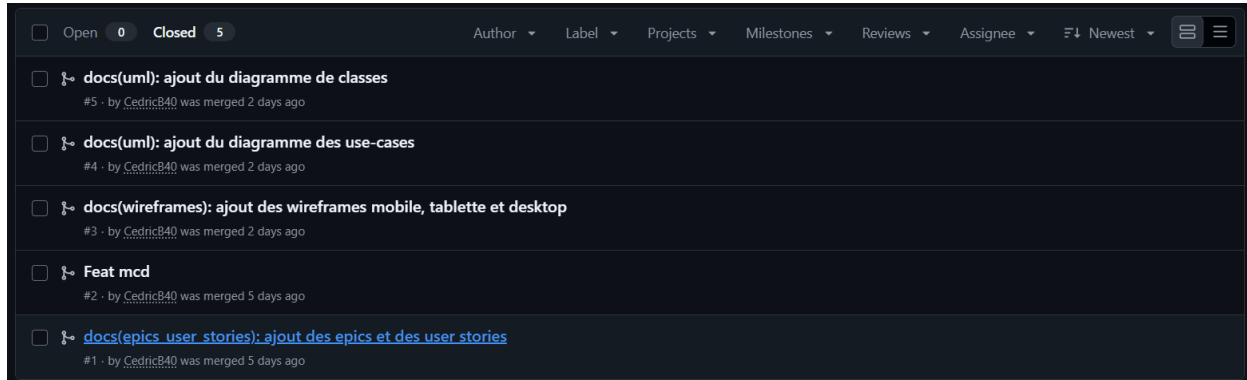
Liste des branches du dépôt : main, develop et une branche feat_ par tâche

Le cycle de travail

- On crée une branche feat_ à partir de develop pour chaque tâche (par exemple feat_mcd pour le modèle de données).
- On y fait des commits réguliers, avec un message clair.
- Une fois la tâche terminée, on ouvre une pull request vers develop, puis on la fusionne.
- Quand develop est stable, il sera fusionné dans main, via une branche release.

Les pull requests

Chaque branche `feat_` a été intégrée à `develop` par une pull request. Les cinq pull requests du projet sont aujourd'hui fusionnées (aucune n'est restée ouverte) : epics et user stories, MCD, wireframes, use-cases et diagramme de classes.



Pull requests fusionnées (#1 à #5)

Convention des messages de commit

Les messages de commit suivent le format « type(portée) : description », inspiré des Conventional Commits. Le type indique la nature du changement et la portée la partie du projet concernée.

Exemples du dépôt :

- docs(uml) : ajout du diagramme de classes
- docs(wireframes) : ajout des wireframes mobile, tablette et desktop
- build(frontend) : initialisation du squelette Angular

Ce format rend l'historique lisible : on comprend d'un coup d'oeil ce qu'un commit a changé.

Cette organisation permet de garder un historique lisible : on retrouve d'un coup d'oeil quelle branche correspond à quelle étape du projet.

Trello

<https://trello.com/invite/b/6ac37771def6c3df7888429a/ATTI9df8a58ef02393ec39c8febfb878007cbB669D267/fitbook>

Le suivi du projet se fait sur un tableau Trello. Chaque tâche est une carte qui avance de colonne en colonne, du backlog jusqu'à la mise en production.

Le tableau

Le tableau suit un flux en colonnes : User Stories (les 69 user stories), Backlog de sprint, Dev en cours, À tester, Test en cours, Prêt pour release, Rel en cours, Prêt pour prod, Prod en cours et En production. Aujourd'hui, la conception est terminée et placée dans « À tester » ; « Dev en cours » contient la validation par les formateurs et le cahier des charges. Les colonnes suivantes sont vides, car le développement n'a pas encore commencé.

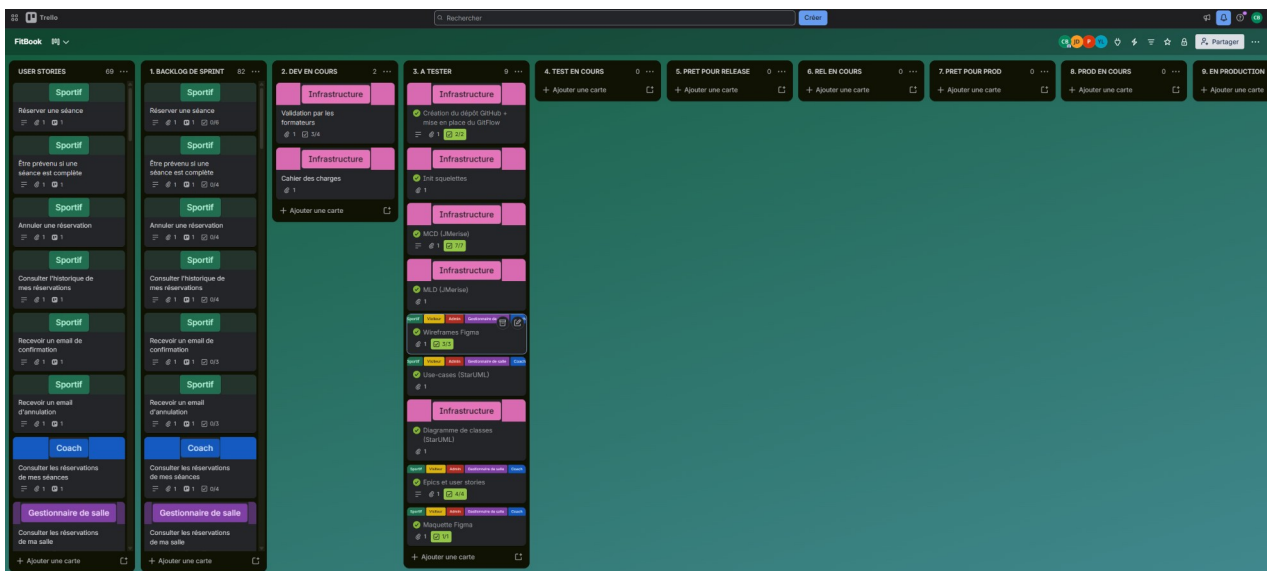
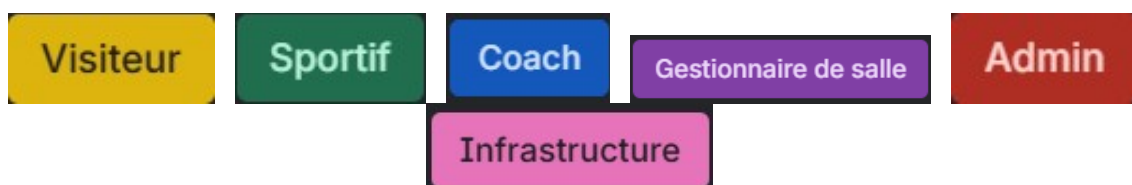


Tableau Trello FitBook

Les étiquettes

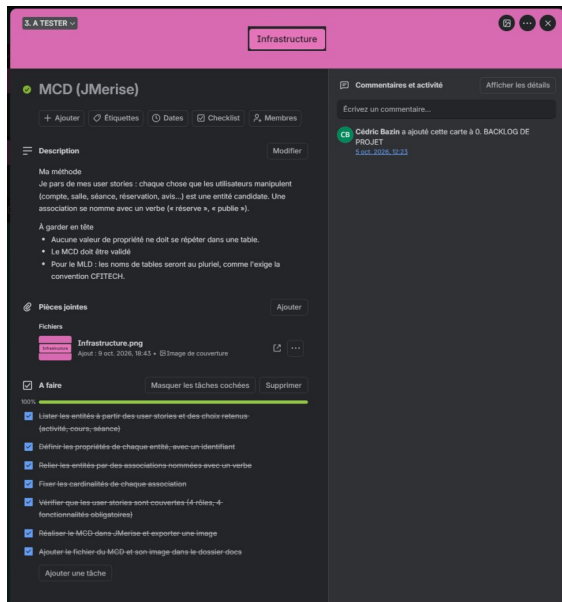
Une étiquette de couleur indique le rôle concerné par la carte, ou l'infrastructure pour les tâches techniques du projet.



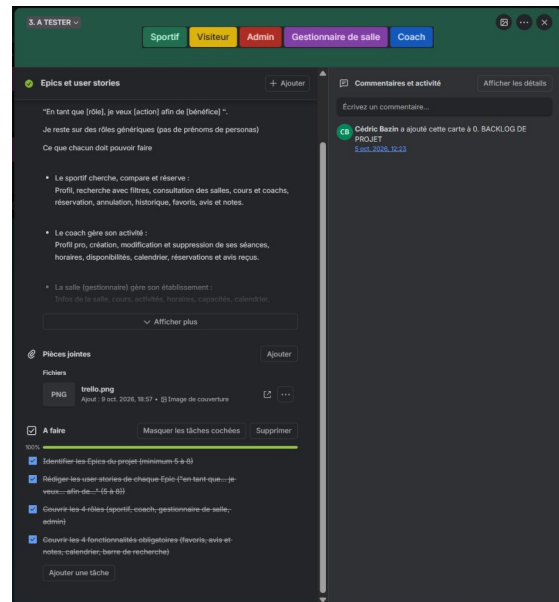
Étiquettes : visiteur, sportif, coach, gestionnaire de salle, admin et infrastructure

Les cartes

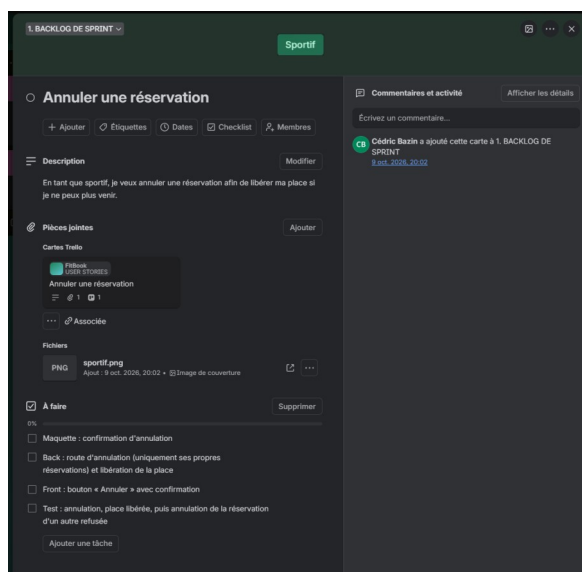
Les cartes d'infrastructure (dépôt GitHub et GitFlow, squelettes, MCD, MLD, wireframes, use-cases, diagramme de classes, maquette) correspondent aux branches feat_ du dépôt. Chacune contient une description de la méthode et une checklist. Les user stories sont des cartes à part entière : en plus de leur texte, elles ont une checklist de quatre tâches (maquette, back, front et test).



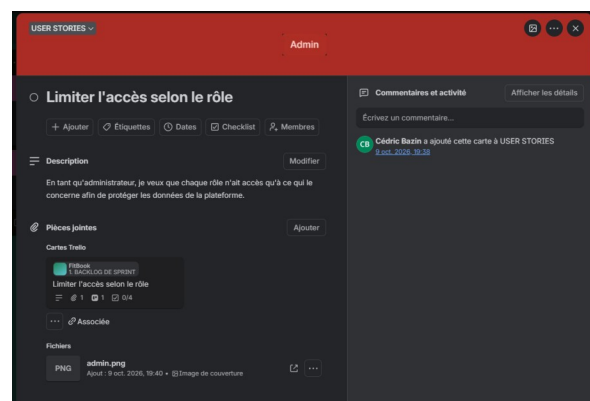
Carte : MCD (infrastructure)



Carte : Epics et user stories



Carte : User story : annuler une réservation



Carte : User story admin : limiter l'accès

Conclusion

Résumé de la conception

La phase de conception de FitBook est terminée. Les besoins ont été formalisés en 9 epics et 69 user stories, représentés par un diagramme de cas d'utilisation, puis structurés dans un MCD, un MLD et un diagramme de classes. L'interface a été conçue en wireframes (desktop, tablette et mobile), puis en maquette Figma avec un design system et un prototype navigable.

État d'avancement

Le dépôt GitHub est en place avec le workflow GitFlow (5 pull requests fusionnées) et le tableau Trello est organisé par epics et par rôles. Les squelettes du backend (Symfony) et du frontend (Angular) sont initialisés. Le développement n'a pas encore commencé.

Points à valider par les formateurs

Avant de commencer le développement, les livrables suivants sont soumis à validation :

- **Back-end** : le MCD, le MLD et le diagramme de classes.
- **Front et organisation** : les user stories, les wireframes, les maquettes Figma et le tableau Trello.
- **Rôle « visiteur »** : ajouté aux quatre rôles imposés (sportif, coach, gestionnaire de salle, administrateur).
