CC_panier-legumes.png

Dessine-moi l'architecture du MVP

Camille vient de vous présenter son idée. Vous êtes son équipe technique, aux côtés d'Hugo, son premier développeur. Il faut maintenant transformer ce qu'elle a dit en un système.

Consigne

Par groupe de deux, dessinez sur une feuille (grande de préférence) l'architecture du MVP de Panier Voisin : les grandes parties du système et la façon dont elles communiquent. Aucune notation imposée. Quand une information manque, faites une hypothèse et notez-la.

Gardez un coin de la feuille pour **« Vos doutes et vos hypothèses »** (ex: questions que vous poseriez à Camille, veille technique que vous feriez).

> **Pas de bonne réponse attendue**
>
> Ce dessin est un point de départ, pas un examen. S'il vous manque une information, notez une hypothèse et continuez à dessiner.

Quelques questions pour avancer

- Qui va utiliser Panier Voisin ?
- Par où passe une commande, du choix du panier jusqu'à sa récupération ?
- Qu'est-ce que vous développez vous-mêmes, et qu'est-ce que vous confiez à un service extérieur ?
- Le paiement est accepté, mais le serveur plante juste avant d'enregistrer la commande : que se passe-t-il ?

- Jeudi soir, 300 personnes commandent en même temps : qu'est-ce qui lâche en premier ?
- Deux clients veulent le dernier panier en même temps : qui l'obtient ?
- Le serveur tombe en panne samedi matin : qu'est-ce qui est perdu ?
- Dans six mois, Camille veut une application mobile : qu'est-ce qui doit changer ?
- Un nouveau développeur arrive demain : votre schéma lui suffit-il ?