

Suivi de bagages

A. Ava, S. Guarino, B. Silka

Cahier des charges

1. Contexte et définition du problème

De plus en plus de personnes voyagent à travers le monde, et assez souvent les voyageurs sont confrontés à des problèmes de pertes ou au moins à un flou total sur la situation géographique de leurs bagages. En effet, il peut arriver qu'un bagage soit envoyé avec un avion différent que celui pris par un passager. Aussi, ce dernier ne sait pas non plus où sont ses bagages à l'intérieur de l'aéroport pendant les opérations de chargement et déchargement.

2. Objectif du projet

Nous allons développer une application qui permet de suivre la position par différent checkpoint de l'aéroport où se trouve(nt) le(s) bagage(s) dans l'aéroport.

Pour ce faire nous allons utiliser la technologie du RFID qui va nous permettre d'identifier le(s) bagage(s). Nous allons utiliser nos smartphones pour les points checking des bagages. Une application android sur nos smartphones va nous permettre de scanner le(s) bagage(s) et de valider un point checking dans la base de données.

Le client pourra consulter le suivi de ses bagages sur l'application et savoir dans combien de temps le(s) bagage(s) lui seront restitués ou pas.

3. Périmètre

Nous serons restreint à développer l'application, dans un premier temps, pour l'utilisation dans un seul aéroport, car ça sera une phase de test.

4. Description fonctionnelle des besoins

a. Utilisation interactive

- Inscription utilisateurs avec deux types de profil
 - Agent d'enregistrement
 - Voyageur

Action effectuée par un agent d'enregistrement

- Scanner un code RFID

- Attribution d'un code unique RFID à un utilisateur à partir de l'id de l'utilisateur

Action effectuée par un voyageur

- Checker le statut de son bagage

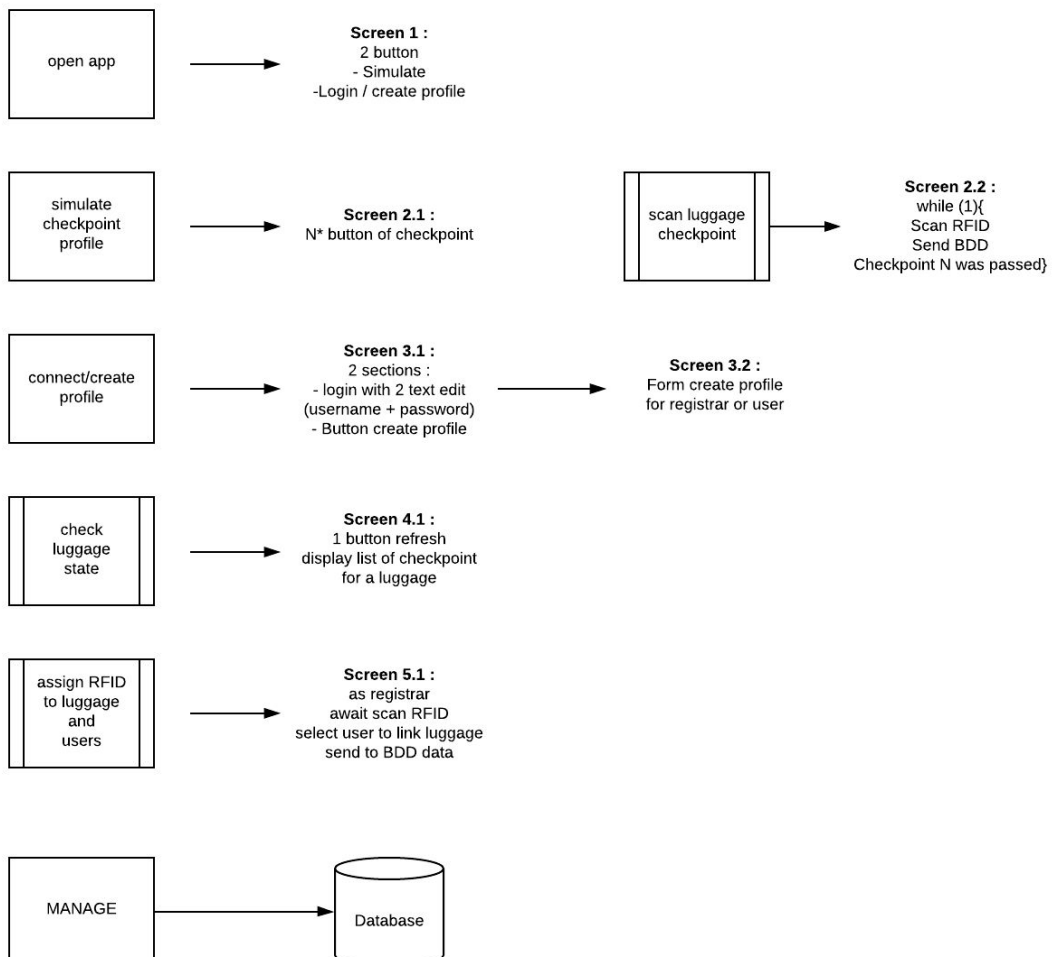
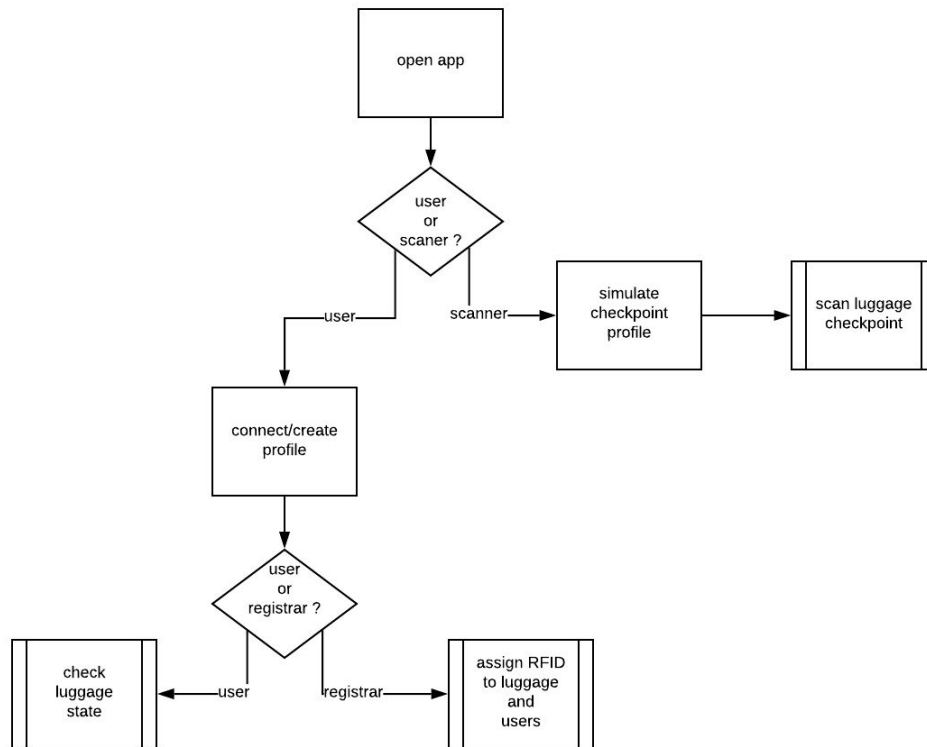
b. Simulation checkpoint

- Lecture d'un code RFID et mise à jour automatique de la base de données.

5. Délais

18 janvier 2021.

App workflow



Organisation du travail

Nom	Tâches	Temps estimé
A. Axel	Prise en main Screen 3.1 frontend Screen 3.2 frontend Screen 4.1 backend Screen 5.1 front+backend User manual Présentation	2h 3h 2h 2h 4h 1h 2h total: 16h
S. Guarino	Prise en main Screen 3.1 backend Screen 3.2 backend Screen 4.1 frontend Screen 5.1 front+backend User manual Présentation	2h 3h 2h 2h 3h 2h 2h total : 16h
B. Silka	Init project + screen 1 BDD Analyse Create + config BDD Screen 2.2 (backend + frontend) User manual Présentation (powerpoint + demo)	2h 1h 2h 4h 2h 2h total : 11h