

# Projet d'application Android de réservation pour R3st0.fr

## Cahier des charges

### Table des matières

|   |          |
|---|----------|
| <b>I - Cahier des charges.....</b>                            | <b>2</b> |
| I.1 Objectifs fonctionnels généraux.....                      | 2        |
| I.2 Objectifs de documentation.....                           | 2        |
| I.3 Contraintes techniques.....                               | 2        |
| I.4 Contraintes de gestion de projet.....                     | 2        |
| <b>II - Présentation des fonctionnalités attendues.....</b>   | <b>3</b> |
| II.1 Itération 1 - Affichage de la liste des restaurants..... | 3        |
| II.2 Itération 2 - Affichage du détail d'un restaurant.....   | 3        |
| II.3 Itération 3 - Réservation d'un restaurant.....           | 3        |

## I - Cahier des charges

### I.1 Objectifs fonctionnels généraux

Les propriétaires du site R3st0.fr souhaitent se doter d'une application complémentaire : une application mobile Android permettant de réserver une table dans un restaurant depuis un smartphone. L'application utilisera un service web de type REST qui permettra d'accéder à la base de données du projet. La structure de la base de données peut être adaptée si les fonctionnalités développées le nécessitent. Dans ce cas, un script SQL de migration de la BDD doit être livré.

### I.2 Objectifs de documentation

Les rapports d'itérations tiendront lieu de documentation, et comporteront :

- Une documentation utilisateur : chaque "livrable" 1 doit être accompagné d'un mode opératoire expliquant les opérations d'installation et de mise en œuvre des fonctionnalités disponibles.
- Une documentation technique incluant :
  - les documents relatifs à la gestion de projet : contenant au moins les colonnes « backlog » ou « à prévoir », « en cours » et « achevées » ; si l'équipe le juge utile, elle pourra ajouter une colonne intermédiaire « planifiées » entre « à prévoir » et « en cours » pour recevoir les tâches attribuées et priorisées mais non débutées ;
    - la répartition d (tableau sous gitlab à l'instant t, ...)
    - daily-scrums
    - l'adresse du dépôt de code commun et le nom de la branche correspondante
  - Les spécifications et l'analyse, avec la modélisation (diagrammes UML, ...) et les explications associées ;
  - Le code source :
    - la branche correspondante sur le dépôt de code
    - les explications sur les évolutions du code source
    - la documentation du code source
  - les tests unitaires et d'intégration : présentation des jeux d'essai, traces d'exécutions commentées ;
  - les tests fonctionnels : présentation des jeux d'essai, copies d'écrans commentées ;
  - le bilan (ce qui a été fait, ce qui reste à faire, les difficultés rencontrées).

### I.3 Contraintes techniques

- Langage : Java pour Android
- Architecture du code : patron de conception MVC / Objet,
- S.G.B.D. : MySql ou MariaDB
- Déploiement :
  - Android : exécutable sur un terminal mobile avec **Android v10**
  - SGBD distant mutualisé ; connexion paramétrable ; utilisateur SGBD dédié à l'application, avec des droits ajustés

### I.4 Contraintes de gestion de projet

- Le projet se déroule sur 6 semaines. Le projet devra être poursuivi après le stage à titre individuel s'il est présenté à l'examen ;
- Ce projet sera mené en équipe de 3 étudiants ;
- La méthode de gestion de projet doit être itérative, chaque itération durant 1 ou plusieurs séances ;
- Chaque séance est précédée d'un daily-scrum ;
- Chaque itération conduit à produire un rapport d'itération à remettre à l'issue de l'itération
- Un dépôt de code GIT commun est utilisé par l'équipe :
  - les professeurs sont membres de ce dépôt avec le rôle « Maintainer »
  - une branche spécifique sur le dépôt de code commun est consacrée à chaque itération ;

**Rappel** : pour chaque cas d'utilisation ou récit utilisateur, il est important de prévoir scénarios et jeux d'essais.

## II - Présentation des fonctionnalités attendues

Vous allez réaliser une application Android qui aura les fonctionnalités suivantes :

- Affichage de la liste des restaurants (nom et ville) ;
- Affichage du détail d'un restaurant en cliquant sur un élément de la liste des restaurants (une seule photo par restaurant) ;
- Demande de réservation d'un restaurant en indiquant un nom, un tel, la date, l'heure et le nombre de personnes.

Voici les itérations prévues par le « product owner » :

### II.1 Itération 1 - Affichage de la liste des restaurants

**User story 1** : « En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir consulter la liste des restaurants (nom et ville) afin de pouvoir en sélectionner un ensuite. »

**Date exigibilité** : 17/11/2025 à 14H

### II.2 Itération 2 - Affichage du détail d'un restaurant

**User story 2** : « En tant qu'utilisateur, je souhaite, à partir de la liste des restaurants, pouvoir consulter la fiche détaillée d'un restaurant. »

**Date exigibilité** : 01/12/2025 à 14H

### II.3 Itération 3 - Réservation d'un restaurant

**User story 3-1** : « En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir réserver le restaurant que j'ai sélectionné dans la liste "détails" en indiquant mon nom, tel, date, heure et le nombre de personnes »

**User story 3-2** : « En tant qu'utilisateur, je peux supprimer une réservation à partir du code de réservation fourni lors de la validation de sa réservation. »

**Date exigibilité** : 15/12/2025 à 14H