Version préliminaire

Nom de code : Hippie Analyse et spécifications

PAM

Collège Shawinigan

Table des matières

Introduction 3

Domaine 3

Organisme ou Individus 3

Donneur 3

Receveur 3

Marchandise 3

Type alimentaire 3

Type vestimentaire 4

Type ameublement 4

Transaction 4

Réservé 4

Analyse des besoins 5

Spécifications fonctionnelles 5

Spécifications techniques 5

Choix du langage 5

Spécifications visuelles 5

Analyse des besoins 6

Spécifications fonctionnelles 6

Spécifications techniques 6

Spécifications visuelles 6

Diagrammes BD 7

Cas d’utilisations 8

Maquettes 9

Couleurs 9

Icônes 9

Polices 9

Maquette – layout principal 10

Échéanciers 11

## Introduction

Suite à la demande du client, nous devons concevoir une application pour la gestion de collecte de denrées. Les utilisateurs, qu’ils soient un organisme ou des individus, seront enregistré dans une base de données. Le logiciel doit pouvoir permettre aux utilisateurs donneur de mettre disponible des bien à donner, aux organismes communautaire receveur de pouvoir visualiser ces biens sur une map et de les réserver pour une éventuelle collecte. Les biens seront identifié par type: vestimentaire, ameublement et alimentaire.

## Domaine

### Organisme ou Individus

Chaque organisme ou individus possède un ID, nom, adresse civique et/ou courriel, numéro de téléphone et personne contact. Ils devront s’inscrire avec un nom d’utilisateur et un mot de passe.

### Donneur

Un donneur peut être un organisme ou un individu. Chaque donneur peut afficher des biens à donner qui seront visible sur la map lorsque ceux-ci ont le statut disponible.

### Receveur

Un receveur doit être un organisme communautaire, qui peut visualiser les biens à donner, les réserver et les collecter dans un temps spécifique. Un organisme receveur peut également être donneur.

### Marchandise

Chaque marchandise possède un ID, un nom de produit, sa description, la quantité, l’unité de mesure (lbs, kg, ml/L et unité), son état (neuf, usagé, mauvais état ou incomplet), son statut (disponible, réservé, collecté ou en traitement) et son type de marchandise (alimentaire, vestimentaire et ameublement). Une marchandise disponible sera visible par les organismes collecteurs. La marchandise réservé doit être collecté dans un temps défini à défaut que son statut sera réinitialisé à disponible.

### Type alimentaire

Chaque type alimentaire possède sa catégorie : fruits et légumes, produits laitiers, viandes, surgelés, boulangerie, non-périssable ainsi qu’un date de péremption.

### Type vestimentaire

Chaque type vestimentaire possède le sexe du vêtement à donner, sa taille, la saison (été, automne, hiver et printemps), le type de personne (bébé, enfant et adulte), ainsi que le type de vêtement (gilet, pantalon et manteau).

### Type ameublement

Chaque type ameublement est classé selon une catégorie (chambre, cuisine, salon et électro-ménager).

### Transaction

Chaque transaction possède l’ID de transaction, du donneur, du receveur et de la marchandise, sa date de collecte, de réservation ainsi que sa disponibilité.

### Réservé

Une réservation peut être effectuée par un organisme communautaire inscrit, qui devra collecter la dite marchandise avant une certaine date à défaut que le statut de la marchandise redeviendra disponible. Lors d’une collecte, l’organisme pourra visualiser ses réservations sur la map pour faciliter ses collectes. Lorsque collecté, la marchandise aura le statut collecté et sera donc plus visible par l’organisme dans son onglet réservation.

# Analyse des besoins

## Spécifications fonctionnelles

## Spécifications techniques

## Choix du langage

Nous avons choisi d’utiliser le langage JAVA.

Grace à ce langage nous pouvons :

* Programmer une application mobile(Android),
* Programmer un service WEB,
* Rendre ces programmes multiplateformes
* Utiliser un modèle MVC

De plus JAVA est un langage open source.

Concernant la langue du projet, elle sera en français.

## Spécifications visuelles

# Analyse des besoins

## Spécifications fonctionnelles

## Spécifications techniques

## Spécifications visuelles

# Diagrammes BD

# Cas d’utilisations

# Maquettes

## Couleurs

## Icônes

## Polices

## Maquette – layout principal

# Échéanciers