

# Projet de Licence 3

## Crée ton vélo

Violeta Felea et Dorine Tabary

Département d'Informatique / UFR ST / Université de Franche-Comté

Emails : {vafelea@femto-st.fr, dorine.tabary@univ-fcomte.fr}

## Problématique<sup>1</sup>

L'objectif est de créer une application qui permette de construire un vélo à partir des pièces présentes dans différents sites constructeurs. Le serveur importe les pièces disponibles et les insère dans une base de données. L'utilisateur choisit ses pièces à partir de cette base de données et construit son vélo à l'aide d'une interface visuelle. Le client pourra enfin exporter le vélo personnalisé. Enfin, l'application pourra être optimisée pour calculer le meilleur prix, ou minimiser l'empreinte carbone ou le délai d'attente des pièces. La réalisation d'une application mobile est également possible.



## Organisation du travail

1. Recherche documentaire sur les outils logiciels et langages de programmation disponibles (exemple avec noSQL et JSON)
2. Création d'une base de données répertoriant les pièces du vélo (import automatique de pièces à partir de sites commerçants)
3. Rajout de l'interface graphique de visualisation du vélo en entier
4. Rajout d'un fichier d'export
5. Rajout des options : optimiser le prix, le délai, ou l'empreinte carbone
6. Rendre l'application utilisable sur mobile

---

<sup>1</sup>Le projet peut être également adapté pour les skates, bmx et trottinettes selon les préférences du groupe.