

Expression des besoins

Réalisé dans le cadre de la certification avec la code académie

RenZen

Auteur : Alexandre Beauverger

Date de rédaction : 28 aout 2017

Version 1.0

Destinataire : Erwan Duclos

Table des matières

1_ Contexte	2
1.1_Présentation du document	2
1.2_Présentation du projet	2
1.3_Cible de l'application	2
2_ Données	3
2.1_ La carte	3
2.2_ Le trafic	3
2.3_ Les transports en commun	3
3_ Besoins fonctionnels	4
3.1_Page d'accueil	4
3.2_Connexion	4
3.3_Mot de passe ou identifiant oublié	4
3.4_Inscription	4
3.5_Map	4
3.6_Le menu	5
3.7_ La recherche	5
3.8_ Les trajets	5
3.8.1_Le trajet unique	5
3.8.2_ Les trajets sauvegardés	5
3.8.3_Création du trajet	5

1_Contexte

1.1_Présentation du document

Ce document intervient dans le cadre de la formation suivi à la code académie en vue de la certification avec l'AFPA. Ce dernier aborde les points suivants :

- Présentation du projet
- Présentation des fonctionnalités
- Présentation des exigences du client

1.2_Présentation du projet

Le projet à été commandé et sera dirigé par monsieur Alexandre Beauverger. Ce dernier souhaite réaliser un ensemble de trois application se servant d'un seul compte et pouvant fonctionner ensemble ou séparément, et pour se faire à commandité la première application de son projet, Renzen.

L'application s'inscrit dans la politique "d'open data" de la ville de Rennes et de rennes Métropole, donnant accès ainsi à des donnés aux développeurs ayant un projet autour de la ville de Rennes et sa métropole. En effet les données fournis ont été l'une des raisons de la création de cette application. L'autre principale raison vient d'une observation, qui est que Rennes est une ville s'agrandissant à grande vitesse avec des avantages et des inconvénient comme la saturation du trafic qui est le sujet même de cette application. Enfin dans le but de décharger le trafic cette dernière propose une fonctionnalité permettant de faire du covoiturage,

1.3_Cible de l'application

L'application à pour but de permettre au personne allant et revenant du travail de perdre le moins de temps possible lors des trajets, incluant les personne en voiture, vélo, bus, metro ou à pied. En bref l'application se destine au travailleur rennais et de la métropole.

2_Données

2.1_La carte

Pour le développement il a été choisi d'utiliser Open Street Map, projet sous licence libre "ODbL", qui permet un accès aux données brutes de l'application. Elle sera complétée par les données de Rennes Métropole fournissant les adresses de différents lieux associatifs/culturels ainsi que les derniers changement de nom de rue.

2.2_Le trafic

Afin d'obtenir des données sur le trafics l'application fera appel à trois API. Premièrement celle de google fournissant des information sur la fluidité, ensuite celle de la rennes métropole donnant les lieux où sont prévus les travaux, ainsi que les disponibilités dans les parking privées.

2.3_Les transports en commun

Pour faciliter le trajet des usagers, il sera nécessaire d'indiquer à ces dernier l'état du réseau star, les disponibilités au stations vélo star ainsi que les places de parking dans les parcs relais. Pour se faire la Star fourni un jeux de données disponible en libre accès.

3_Besoins fonctionnels

3.1_Page d'accueil

La première page affichée au lancement de l'application contient trois boutons centrés sur l'écran permettant la connexion, l'inscription ou la création d'un trajet unique sans connexion. Cette option renvoie l'utilisateur vers une map proposant uniquement la création d'un trajet unique.

3.2_Connexion

Lorsque l'on clique dessus les deux boutons de la page d'accueil disparaissent pour laisser place à une page de connexion. Celle-ci contient en premier deux champs. Le premier se nomme « Nom d'utilisateur » et doit contenir l'identifiant choisi lors de l'inscription. Le deuxième s'appelle « Mot de passe » et l'on doit y rentrer le mot de passe lui aussi défini à l'inscription. En dessous de ses deux champs, un lien nommé « Mot de passe ou identifiant oublié » redirige l'utilisateur vers une autre page. Enfin un dernier bouton nommé « connexion » permet à l'utilisateur de se connecter. Afin d'utiliser les fonctionnalités de l'application il sera obligatoire de se connecter.

3.3_Mot de passe ou identifiant oublié

Cette page contient un champ « entrez l'email du compte perdu ». Une fois rempli l'utilisateur devra appuyer sur le bouton « envoyer » qui enverra à l'adresse en question un mail avec un lien pour modifier le mot de passe. Une fois le bouton cliqué et la requête envoyée l'utilisateur est redirigé vers la page de connexion.

3.4_Inscription

Là encore l'inscription se fait par le biais d'une nouvelle page. Cette dernière est constituée de divers champs obligatoires à remplir afin de créer un compte utilisateur qui sont les suivants : nom, prénom, nom d'utilisateur, date de naissance, adresse mail, répéter l'adresse mail, mot de passe, répéter le mot de passe. S'en suit un bouton « envoyer » sur lequel l'utilisateur devra cliquer pour valider la conformité des informations rentrées et sera ainsi prévenu par un message qu'un mail de validation a été envoyé. Une fois prévenu de l'envoi du mail l'utilisateur sera automatiquement redirigé sur la page d'accueil.

3.5_Map

Une fois connecté l'utilisateur se retrouve sur une carte qui affiche sa position actuelle. En plus de cela en bas de la page une barre de navigation lui permet de naviguer avec plusieurs options.

3.6_Le menu

Le menu se présente sous la forme d'une barre blanche avec 2 icônes, permettant à l'utilisateur de se rendre dans les différentes fonctionnalités proposés.

3.7_La recherche

Cette option permet à l'utilisateur de rentrer dans un champ une adresse afin de l'afficher sur sa carte. Une fois trouvé il est possible grâce à deux boutons soit d'enregistrer l'adresse afin de créer une étapes dans nos trajets, ou de créer un itinéraire depuis notre position.

3.8_Les trajets

Dans cette section il y a deux choix présentés sous forme de bouton. Soit de créer un trajet unique soit utiliser un trajet sauvegardé.

3.8.1_Le trajet unique

L'option se présente sous la forme de deux champs à renseigner. Le premier indique l'adresse de départ, tandis que le second indique l'adresse d'arrivée. Une fois validé une boîte de dialogue va s'afficher et demander si l'application doit ajouter une étape. Si l'utilisateur accepte il peut choisir de rentrer une adresse dans un champ, ou bien d'utiliser une adresse sauvegardée.

3.8.2_Les trajets sauvegardés

Ici on parle du principe que l'utilisateur est un travailleur et que par conséquent il doit tous les matins et tous les soirs réaliser le même trajet. En partant de ce constat l'application doit donc permettre d'enregistrer des trajets afin de faciliter l'utilisation de l'appli. Une fois que l'on a sélectionné un trajet sauvegardé les premières lignes sont dédiées au trajet déjà sauvegardés et au bout de chaque ligne 3 points alignés en colonnes permettent d'accéder à la modification du trajet déjà enregistré. Ensuite la dernière ligne est représentée par un « + » avec écrit en face « enregistrer un trajet ». Cette ligne permet à l'utilisateur de créer un trajet comme vu précédemment avec le trajet unique à la différence qu'une fois les champs de départ et d'arrivée sont renseignés, un bouton permet de sauvegarder le trajet. Une fois que le trajet voulu est sauvegardé l'utilisateur n'a plus qu'à le sélectionner avant de prendre la route et là encore l'application demande à l'utilisateur s'il veut rajouter des étapes à son itinéraire. En tout un total de 5 trajets peuvent être sauvegardés et un trajet peut être mis en favori.

3.8.3_Création du trajet

Avant que l'itinéraire ne se crée l'utilisateur va voir une modal s'afficher avec trois choix. Ces choix sont les suivants :

Trajet le plus rapide, le plus économique, le plus écologique.

Selon le choix de l'utilisateur et les données fournis par la base de données l'application va proposer à l'utilisateur un trajet avec divers moyen de transport (voiture, vélo, bus, ...) grâce au divers donnés en sa possession.