



PROJET CUBER

Cahier des charges

Abstrait

Ce document contient le cahier des charges pour l'application Uber-like appelée Cuber.

Adnan Hamzeh et Osman Khoder

Sommaire

1. Objectif principal.....	2
2. Public visé	2
3. Les objectifs quantitatifs	2
4. Spécifications	2
4.1. Contenus requis pour l'application	2
4.2. Choix techniques	2
4.3. Les livrables.....	3
4.4 Le planning	3
5. Documents annexes.....	3

1. Objectif principal

Réaliser un projet similaire à Uber. À l'addition de l'idée principale d'Uber, nous souhaitons introduire une fonctionnalité de covoiturage.

2. Public visé

Vu que Uber n'est pas présent dans certaines régions libanaises, nous viserons tout d'abord ces clients-là. Ensuite, avec la fonctionnalité de covoiturage, nous viserons les utilisateurs recherchant une solution plus low-cost que Uber.

3. Les objectifs quantitatifs

Ceci étant un projet d'université, nous ne pouvons pas indiquer réellement la quantité de clients ou le taux d'utilisation visés. Mais, nous espérons réaliser dans le futur, un simulateur permettant de visualiser comment notre architecture fonctionnera en cas de milliers d'utilisateurs actifs.

4. Spécifications

4.1. Contenus requis pour l'application

L'utilisateur aura simplement à créer un profil. Le profil du conducteur contient sa voiture, le numéro de sa plaque d'immatriculation, son nom et son prénom et son numéro de téléphone. Les mêmes informations sont présentes dans le profil du client, à l'exception des informations sur la voiture. Aucune informations préalables relatives à l'application ne sont requises.

4.2. Choix techniques

Nous utiliserons une architecture J2EE pour le serveur (contrainte de projet universitaire) sur lequel nous développerons une API RESTful. Pour l'application et l'interface Web, nous utiliserons VueJS et Apache Cordova. La base de données sur le serveur sera en MySQL. Les communications en temps réel (positionnement) seront faites en Websocket ou via les services fournis par Google Maps.

4.3. Les livrables

Nous allons réaliser un livrable principal, dont le but est de réaliser l'application Uber-like, Cuber. D'autres livrables pourraient suivre ajoutant des fonctionnalités supplémentaires commençant par celle du covoiturage.

4.4 Le planning

Nous réaliserons l'application Cuber ainsi que son architecture serveur en 2 à 3 semaines pour la version principale. Les fonctionnalités supplémentaires mentionnées dans ce cahier seront calculées indépendamment.

5. Documents annexes

En complément se trouvent les documents suivants :

- Diagrammes d'utilisation et Use Cases
- Architecture de la base de données
- Architecture générale du serveur
- Sketchs des interfaces de l'application et de l'interface web administrateur