

# Architecture Logicielle

Mobile App for Transporters

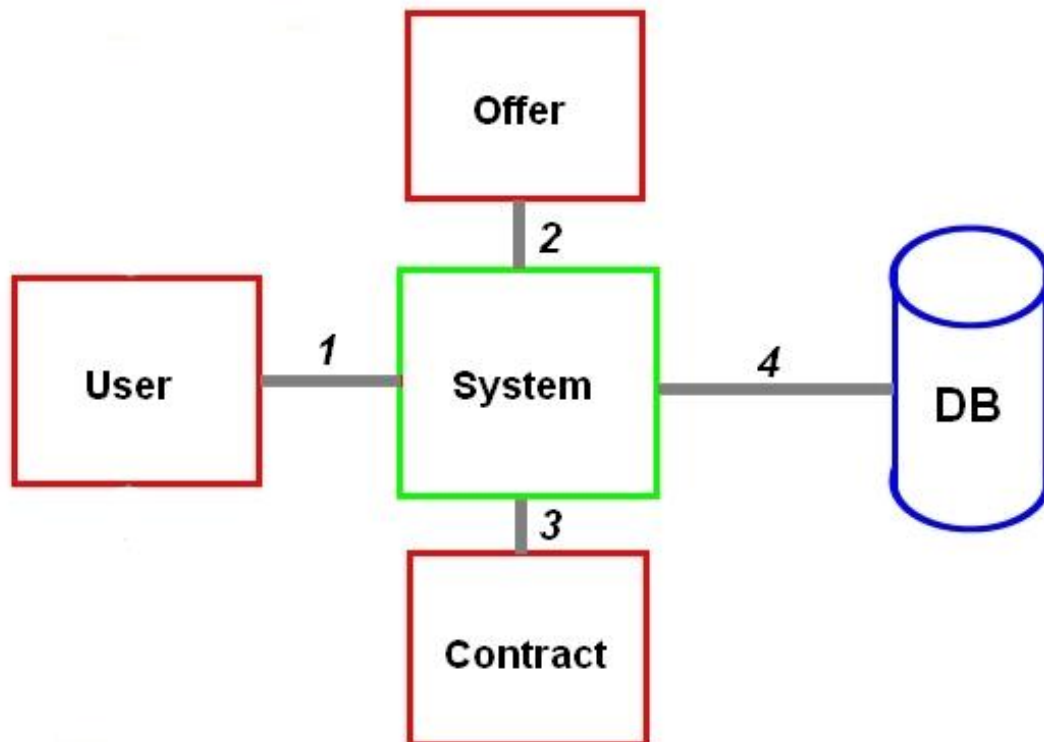
Groupe I

## User Story variante 9 : Mobile App for Transporters

### Groupe I

Alice (Client)	Bob (Transporteur)
<u>Phase 1a</u> -Alice s'inscrit / se connecte sur le site internet -Alice créer son offre en indiquant le point de départ, le point d'arrivé et les objets à transporter. Le système calcule le coût en points de l'intervention	<u>Phase 1b</u> -Bob télécharge l'application android -Bob s'inscrit / se connecte sur l'app -Bob lance une recherche d'offre dans sa ville en indiquant sa destination et la taille maximal du bagage à transporter -Bob ajoute une ou plusieurs offres dans sa liste de transport (panier)
<u>Phase 2</u> -Alice reçoit des réponses à son offre proposer par plusieurs transporteur -Alice choisit l'offre de Bob et propose un point de RDV	-Bob peut supprimer une ou plusieurs offres de sa liste de transport -Bob valide son panier en inquant ses disponibilité pour chaque offre
<u>Phase 4a</u> -Alice vient au RDV avec ses objets et rencontre Bob -Alice signe sur le téléphone de Bob une preuve de dépôt	<u>Phase 3</u> -Bob voit sa proposition acceptée -Bob accepte le point de RDV
<u>Phase 6a</u> -Alice peut voir la preuve de reçu sur le site internet -Le compte de Alice se fait débiter du nombre de points associé à sa commande -Alice peut consulter son historique de commande et son solde de points	<u>Phase 4b</u> -Bob vient au RDV avec son véhicule et rencontre Alice -Bob fait signer à Alice une preuve de dépôt sur son téléphone
	<u>Phase 5</u> -Bob livre, à l'adresse indiquée, les objets de Alice ( cela peut-être à Alice, une personne désignée par Alice ou bien un autre livreur dans le cas d'un relais) -Bob fait signer à cette personne une preuve de dépôt sur son téléphone
	<u>Phase 6b</u> -Bob recoit ses points sur son compte -Bob peut consulter son historique de livraison et son solde de points

## Diagramme de composants du Back-end



### Légende :

- 1) Le System possède une liste de User avec laquelle il interagit, les Users peuvent se connecter au System
- 2) Le System possède une liste de Order et peut générer des Order
- 3) Le System possède une liste de Contract et peut générer des Contract
- 4) Le System est connecté à une base de données (DB) pour y récupérer la liste des utilisateurs, la liste des offres et la liste des contrats ainsi que les mettre à jour.

Dans cette approche, l'on remarque que le composant System est le cœur de ce diagramme. C'est dans celui-ci que va s'effectuer les requêtes des clients tels que la création d'offre, la demande d'offre, la création de contrat...

## Technologies utilisées

Java et Android, le reste sera mocké.

On a choisi Android car c'est le système le plus répandu et celui avec lequel on a le plus d'expérience.

Roadmap semaine 41 à 44 (POC)			
Semaine 41	Semaine 42	Semaine 43	Semaine 44
Rafiner les documents de conception (architecture, UML, ...)			
Création des objets métiers			
	Création des interfaces nécessaires au déroulement du scénario (fonctionnalités mocké)		
		Implémenter les fonctions du système tout en mockant la partie connection au serveur	