

CDC CASHMANAGER

T-DEV-700_msc2022

Groupe n°10



Historique

Date	Nom	Motif	Version
19/11/20	Meurin jérémy	Création	1.0.1
20/11/20	Meurin jérémy	Remplissage	1.0.2
26/11/20	Meurin jérémy	Remplissage	1.0.3

Table des matières

Historique	2
Contexte et présentation du projet.....	4
Besoins et contraintes liés au projet	4
Résultats attendus	6

Contexte et présentation du projet

Le projet consiste à créer une application mobile pour Android permettant la simulation d'achat de produits.

Le projet est divisé en deux sections, la partie mobile et la partie serveur. La partie mobile permet une interface pour l'utilisateur pour créer et acheter une liste de produits et la partie serveur permet d'effectuer des simulations de paiement en enregistrer des données utilisateurs utiles.

Besoins et contraintes liés au projet

Une liste de contraintes sont imposés par le client. Le projet se devant de respecter chaque contrainte imposée dans cette liste.

PROGRAMMATION

Langage de programmation

Le langage de programmation a utilisé pour la programmation de l'application mobile est le Java.

Type de code

La manière d'écrire le code doit utiliser au maximum les design patterns existants afin de pouvoir garantir une efficacité dû aux différents designs pattern ainsi que reprise facile du code par d'autres développeurs.

Unicité de l'environnement

L'environnement de développement doit être unique a tous les développeurs et donc l'utilisation de Docker va permettre d'avoir cette unicité.

Évolution du code

Le code a pour objectif d'évoluer dans le futur. Nous devons prendre en compte ce critère et permettre une documentation accrue de notre code par des commentaires directement dans les fichiers de code ainsi que des fichiers de documentations mais aussi un style de code qui respecte les normes de conventions, du nommage des variables, des méthodes ainsi de la cohérence de notre code.

INTERFACE

Qr Code

L'application va avoir des fonctionnalités nécessitant le scan de QR code* / Code barre grâce à l'appareil photos d'un mobile.

Nombre de page

Il nous est demandé de faire au minimum 4 pages d'interface différentes.

- Connection
- Liste de course
- Facture de la liste de course
- Résultats de paiement de la liste de course

LE SERVEUR

Simulation

Le serveur doit être capable de simuler une transaction bancaire et de notifier l'application mobile.

Résultats attendus

Nous devons produire une application mobile pour Android avec les fonctionnalités suivante :

1. S'inscrire
2. Se connecter
3. Se déconnecter

4. Ajouter un produit dans une liste de produit
5. Scanner un produit avec un QR Code*
6. Voir ma liste de produit
7. Voir le montant de ma liste de produit

8. Simuler un paiement de ma liste de produit
9. Voir le résultat de ma simulation de paiement

Nous devons fournir une application qui ne fonctionnera pas entièrement sans avoir une connexion internet. Voici un résumé des fonctionnalités fonctionnant sans connexion internet.

Numéro	Fonctionne avec internet	Fonctionne sans internet
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

LEXIQUE

QR Code

Le code QR est un type de code-barres en deux dimensions constituées de modules noirs disposés dans un carré à fond blanc. L'agencement de ces points définit l'information que contient le code.