Cahier des charges du projet TROCODEAL (TPT)

Membre du groupe:

- > INALIARIJAONA Ony Mirana ETU 1097
- > RAKOTOARIMANANA Manoa Iharivola ETU 1130
- > RANDRIAMAHEFA Miantsotiana Fanantenana ETU 1167
- > RAVELOJAONA Lafatra Ravaka Ftitia ETU 1192

Introduction

TROCODEAL est une plateforme d'échange (troc) d'objets entre particuliers. Ce projet comprend un site web et une application mobile qui permettent aux utilisateurs de proposer, gérer et réaliser des échanges d'objets sans transaction financière.

Objectifs du Projet

- Faciliter les échanges d'objets entre utilisateurs.
- Permettre aux utilisateurs de gérer leurs objets et leurs échanges de manière intuitive.
- Assurer la sécurité et la transparence des échanges à travers des notifications et des QR codes.

Public Cible

- Particuliers souhaitant échanger des objets sans transactions financières.
- Utilisateurs à la recherche d'une interface simple pour gérer leurs échanges.

Fonctionnalités

Connexion

Connexion

 L'utilisateur peut se connecter à son compte en utilisant son adresse e-mail et son mot de passe.

Gestion des Objets

- Liste "Mes Objets"
 - Afficher une liste des objets créés par l'utilisateur avec leurs détails (image, nom, description, statut).
- Ajout d'un Objet

 Permettre à l'utilisateur d'ajouter un nouvel objet avec des photos, un nom et une description.

• Publier un Objet

 L'utilisateur peut publier un objet pour le rendre visible aux autres utilisateurs.

Navigation et Recherche

• Page d'Accueil

 Afficher une liste d'objets publiés par tous les utilisateurs, avec des options de filtrage et de recherche.

Propositions d'Échange

Proposer un Échange

 L'utilisateur peut proposer un échange en sélectionnant un objet et en choisissant un ou plusieurs objets de sa propre collection.

Gestion des Échanges

Liste "Mes Échanges"

 Afficher les échanges en cours avec des détails tels que le statut et les dates.

• Liste "Mes Objets Publiés" et Propositions

 Afficher les objets publiés par l'utilisateur ainsi que le nombre de propositions reçues.

• Détails d'une Proposition

 Permettre à l'utilisateur de consulter les détails d'une proposition d'échange et de décider de l'accepter ou de la refuser.

Refuser une Proposition

 L'utilisateur peut refuser une proposition d'échange, avec notification au proposeur.

Accepter une Proposition

 L'utilisateur peut accepter une proposition, générant un QR Code pour valider l'échange.

Planification rendez-vous

• Liste de tous les rendez-vous

 Les utilisateurs peuvent constater leur rendez-vous. S'il n'y a pas encore, ils peuvent proposer.

• Proposer un rendez-vous

 L'utilisateur qui propose un rendez-vous mentionne sa localisation ou le lieu du rendez-vous via le map dans notre application web. Chaque utilisateur peut proposer un rendez-vous. Une fois qu'un rendez-vous sera accepté, les autres rendez-vous seront automatiquement refusés.

Échange d'Objet

• Validation de l'Échange par QR Code

Permettre aux utilisateurs de valider un échange en scannant un QR
Code généré lors de l'acceptation d'une proposition.

Technologies Utilisées

Bases de Données :

- PostgreSQL pour les données utilisateur et les objets.
- MongoDB pour le stockage des QR codes et de l'historique des échanges.

Backend:

- Java Spring pour la gestion des opérations CRUD, des échanges et des publications.
- Node Express pour le traitement des historiques.

• Frontend:

• Angular pour l'interface utilisateur du site.

• Application Mobile :

 Développement natif Android et hybride iOS pour la gestion des QR codes et des échanges.

Sécurité et Confidentialité

- Authentification sécurisée des utilisateurs.
- Protection des données personnelles et des informations de compte.
- Notifications des utilisateurs pour les échanges et les propositions.

Déploiement et Maintenance

- Plan de déploiement progressif du site et de l'application mobile.
- Stratégies de maintenance régulière pour garantir la disponibilité et la sécurité de la plateforme.

TROCODEAL vise à créer une communauté d'échange d'objets conviviale et sécurisée, facilitant les interactions entre utilisateurs tout en assurant une expérience utilisateur fluide et agréable.