

CAHIER DES CHARGES

1. DÉFINITION DU BESOIN

Dans l'objectif d'améliorer le service rendu à l'utilisateur de V-Lyon, la mairie souhaite mettre en place une interaction avec son système par le biais d'un terminal mobile.

Fonctionnalités attendues pour les techniciens et le responsable des achats

Le technicien doit pouvoir grâce à son application sous android :

- Visualiser toutes les stations
- Visualiser toutes les informations sur les vélos présents dans la station
- changer l'état du vélo et modifier certaines informations
- Créer une intervention
- Visualiser ses interventions
- Créer une demande d'intervention s'il ne peut la réaliser sur place
- Visualiser toutes les demandes d'interventions non traitées

Le responsable des achats doit pouvoir :

- Visualiser l'ensemble des stations
- Suivre la disponibilité des vélos dans les stations
- Visualiser l'état des vélos dans les différentes stations
- Visualiser les statistiques pour chaque station (le taux d'utilisation, les vols, les détériorations etc...)
- Visualiser l'ensemble des interventions (achevées ou non) et demandées
- Créer des demandes d'achat de vélos auprès du siège lorsque de nombreux vélos ne sont plus réparables ou volés
- Visualiser les commandes effectuées et les réceptions.
- Affecter les nouveaux vélos aux stations
- Demander le déplacement de certains vélos

2. ÉLÉMENTS COMPLÉMENTAIRES

Ressources fournies

- Contexte
- Modélisation du système d'informations
- Base de données implantées sous Oracle

Résultats techniques

- créer une application mobile fonctionnelle
- Proposer une planification sur un logiciel de gestion de projet (PERT, GANTT)

Documentation attendue

- Rédiger les documents techniques
 - Le choix techniques
 - Les contrôles mis en place
 - Jeu d'essai et documentation sur les tests réalisés
- Rédiger le guide utilisateur
- Rédiger le cahier de développement comprenant notamment :
 - Arborescence de l'application

- Description des bibliothèques utilisées
- Liste des fichiers créés
- Localisation des ressources

3. CONTRAINTES

- de temps (6 semaines - progression sur les rendus)
- rendre compte régulièrement de l'avancement des travaux et des écarts éventuels sur la planification
- faciliter l'évolutivité et la maintenance de l'application produite
- Application exécutable sur un système Android