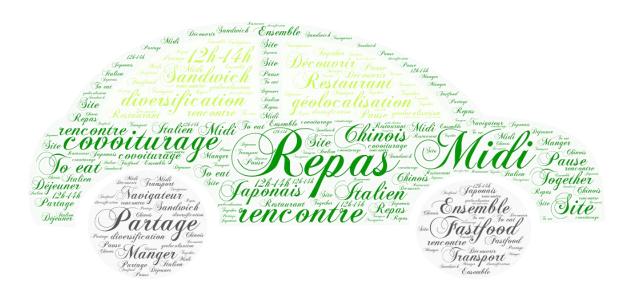
18 NOVEMBRE 2016



WORKSHOP EATINERAIRE

EATMEN
EPSI ARRAS
23,25 RUE DU Dépôt – 62000 Arras





Workshop EATinéraire

18 novembre 2016 Version 0.2

Validation du présent document

Nom	Fonction	Date

Liste de diffusion

Nom	Fonction
ROUSSEL Maxime	Référent technique
LÉCAILLÉ Maxime	Chef de projet
COUSSEMAEKER Arnaud	Développeur
GOMEL Benjamin	Développeur

Historique des modifications du document

Date	Version	Description	Auteur
2016-11-15	0.1	Initialisation du document	LÉCAILLÉ Maxime
2016-11-17	0.2	Correctifs et évolutions	LÉCAILLÉ Maxime





TABLE DES MATIERES

2	Obje	jet du document 2					
3	Ľéq	uipe	2				
4	Cadı	e du projet	2				
	4.1	Contexte	2				
	4.2	Expression du besoin	2				
	4.3	Solution	2				
	4.4	Public touché	3				
	4.5	Revenus éventuels	3				
	4.6	Améliorations	3				
5	Desc	cription des différents écrans	3				
	5.1	Connexion	3				
	5.2	Inscription	4				
	5.3	Ajouter un rendez-vous pour déjeuner	4				
	5.4	Rechercher un rendez-vous pour déjeuner	5				
	5.5	Partenaires	6				
	5.6	Comment gagner des points	6				
	5.7	Présentation	6				
	5.8	Classement	7				
5.9		Mon profil	7				
	5.9.	1 Vue profil	7				
	5.9.2	2 Vue modification	8				
	5 10	Historique	Q				



2 OBJET DU DOCUMENT

Ce document décrit le fonctionnement du site internet EATinéraire. Son but est de permettre aux utilisateurs de pouvoir déjeuner ensemble. Pour cela, il suffira de se connecter au site et de créer un événement ou d'en rejoindre un. Le site permet également le covoiturage entre utilisateurs. Il aura juste besoin de le signaler lorsqu'il rejoindra un événement.

3 L'EQUIPE

Notre groupe est composé de 4 personnes. Nous avons appliqué à chaque personne un rôle :

COUSSEMAEKER Arnaud : Développeur front end

GOMEL Benjamin : Développeur back end

LÉCAILLÉ Maxime : Chef de projetROUSSEL Maxime : Expert technique

4 CADRE DU PROJET

4.1 CONTEXTE

Ce projet s'inscrit dans le cadre de la formation de 5^{ème} année en ingénierie informatique proposé par l'établissement EPSI. Ce projet consiste a réalisé un workshop au niveau national. Celui-ci a été démarré le 14 novembre 2016 et se termine le 18 novembre 2016.

4.2 EXPRESSION DU BESOIN

Pour ce projet, il fallait effectuer un projet IT innovant, c'est ce qui a été imposé. Il a fallu également insisté sur quelques mots clés qui sont : SmartAppli ; Sécurité ; Traçabilité ; Innovation.

4.3 SOLUTION

Afin de répondre à ce sujet, nous avons d'abords recherché toutes les tendances de ce qu'il se faisait en ce moment.

Ensuite nous avons recherché tout ce qui manquait dans la vie de tous les jours, des problèmes dans lesquels nous étions confrontés chaque jour.

Puis, nous nous sommes mis à chercher un sujet permettant de reprendre des actions que nous avons évoqué ci-dessus.

Pour finir et pour répondre à ce projet, nous avons réalisé un site web permettant aux utilisateurs inscrits de pouvoir proposer ou rejoindre un événement pour déjeuner ensemble. Le site propose également pour celui qui créer un événement de pouvoir covoiturer ceux qui rejoignent l'événement. Un système de gammification a été mis en place permettant à chacun de se challenger. Un système de point a donc été mis en place.

Il a fallu répondre à certaines contraintes :

- ✓ Innovation : Pour répondre à cette contrainte, il a fallu améliorer certains services car le covoiturage existait déjà et il a donc fallu proposer quelque chose en plus permettant ainsi de nous différencier sur le marché. Pour cela, nous avons eu l'idée du repas collectif le midi puisque c'est un problème qui a été remonté car les membres de l'équipe.
- ✓ Sécurité : Il a fallu sécuriser le site web en évitant les portes ouvertes...





Traçabilité: Toute action effectuée sur le site-web est enregistré dans la base de données.

4.4 PUBLIC TOUCHE

Dans un premier temps, nous allons nous concentrer sur le territoire de la communauté urbaine. C'està-dire les établissements de restauration afin de voir les établissements souhaitant débuter l'aventure avec nous. Sachant que si l'enseigne est d'accord, cela lui ferait gagner beaucoup de publicité de notre part puisqu'il apparaitra en avant-première sur notre site et de ce fait diriger les utilisateurs vers celuici.

Il est également possible d'obtenir comme premiers clients : les étudiants venant du BAC jusqu'aux aux études supérieures. Cela nous permettra de démarrer des partenariats avec les services de restauration ainsi qu'avec les établissements scolaires nous permettant ainsi de nous faire de la publicité.

Il est aussi possible de toucher le public professionnel en démarrant l'application directement au sein d'une grande société permettant ainsi pour les salariés de découvrir certaines personnes ou non qu'ils ne pourraient pas encore connaître au sein de celle-ci.

4.5 **REVENUS EVENTUELS**

Afin d'obtenir des profits, il peut être possible d'établir des partenariats avec certains services de restauration. Nous permettant à nous d'obtenir des subventions en leur offrant de la publicité.

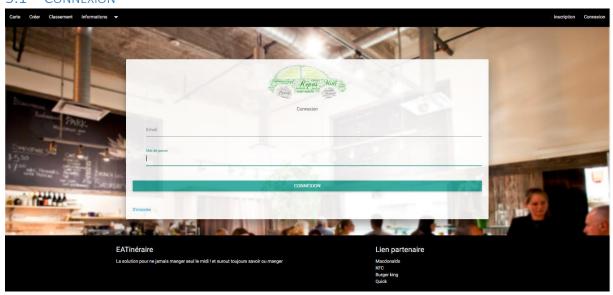
4.6 AMELIORATIONS

De nombreuses améliorations sont prévues :

- Développer de nouveaux services : comme le covoiturage le matin et le soir par exemple
- Développer pour un système d'organisation (entreprise, établissement scolaire...)
- Système de réservation automatique en liaison avec l'établissement de restauration
- Système de notification

5 DESCRIPTION DES DIFFERENTS ECRANS

CONNEXION

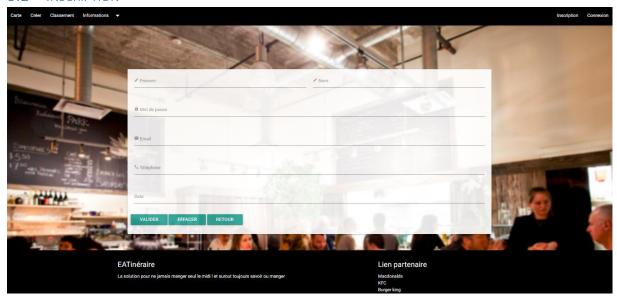


Sur cet écran, l'utilisateur pourra s'identifier si celui-ci dispose d'un compte. Dans le cas où il n'en a pas il devra alors s'inscrire. Pour cela, il pourra alors cliquer à deux endroits différents :

- Juste en dessous du bouton « Connexion » qui se situe au milieu de l'écran.
- Dans la barre de navigation à droite à côté également de « Connexion ».

5.2 INSCRIPTION

Paring Sources From



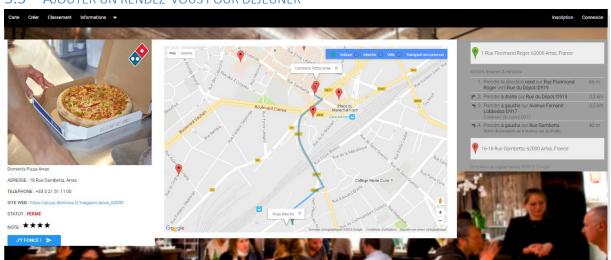
Sur cette page, tout utilisateur pourra s'inscrire lui permettant ainsi d'accéder à certaines fonctionnalités sur site web.

Il faudra alors remplir quelques champs obligatoires :

- Nom
- Prénom
- Mot de passe
- Email
- Téléphone
- Date de naissance

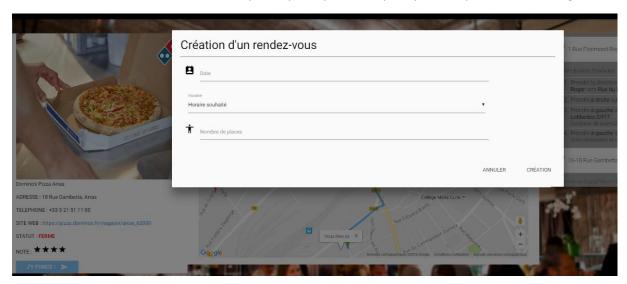
Dès que celui-ci est inscrit, il sera redirigé directement vers la page de connexion.

5.3 AJOUTER UN RENDEZ-VOUS POUR DEJEUNER

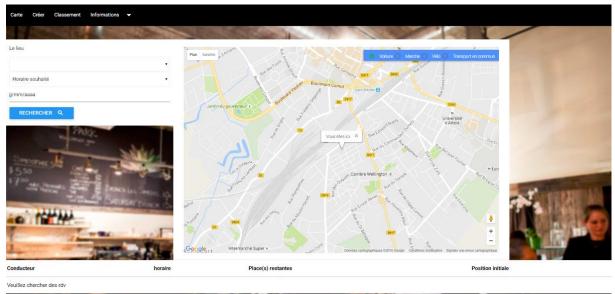




Pour créer un évènement, l'utilisateur devra être connecter. Pour accéder à cette page, il devra cliquer sur « Créer ». Ensuite il faudra qu'il choisisse le lieu où il souhaite déjeuner. Une fois le lieu sélectionné, sur la droite son parcours sera effectué en fonction de sa géolocalisation. Pour ajouter un rendez-vous, il faudra cliquer sur le bouton en bas à gauche « J'y fonce ». Il devra alors remplir 3 champs (date du rendez-vous, l'horaire, et le nombre de place que la personne peut prendre pour le covoiturage).



RECHERCHER UN RENDEZ-VOUS POUR DEJEUNER



Pour accéder à cette vue, il faudra être connecté et cliquer sur « Carte ». En arrivant sur cette page, il faudra filtrer les rendez-vous. Les filtres sont :

- Le lieu
- L'horaire
- Date du RDV

Une fois la recherche effectué, un parcours s'affichera.





5.5 PARTENAIRES



Pour accéder à la page « Présentation », il faut cliquer sur la barre de navigation situé sur le dessus et ensuite sélectionner « Présentation ».

Ces partenaires permettent de donner, aux 5 premiers du classement de points, des coupons de réduction. Pour savoir comment gagner des points, il est nécessaire de se rendre la rubrique "Comment gagner des points".

5.6 COMMENT GAGNER DES POINTS



Pour accéder à la page « Présentation », il faut cliquer sur la barre de navigation situé sur le dessus et ensuite sélectionner « Présentation ».

Cette page permet de savoir comment il est possible d'obtenir des points permettant ainsi de participer au classement.

5.7 Presentation



Pour accéder à la page « Présentation », il faut cliquer sur la barre de navigation situé sur le dessus et ensuite sélectionner « Présentation ».

Cette page permet d'en savoir un peu plus sur ce projet.



5.8 CLASSEMENT



Pour accéder à cette vue, il faut cliquer sur « Classement » dans la barre de navigation en haut à gauche. En gagnant des points, un classement est établi et permet aux 5 premiers d'obtenir des coupons de réduction dans divers restaurants. Le classement sera réinitialisé tous les trimestres. Cela permet aux nouveaux d'obtenir une chance. Le fait d'utiliser la gammification permet à chacun de se challenger.

Pour gagner des points sur le site web, il faudra effectuer certaines actions que nous allons vous décrire ci-dessous :

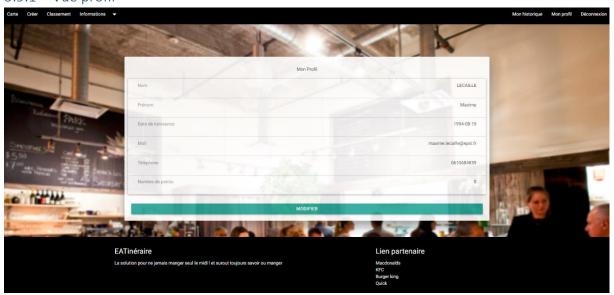
+5 points : Créer un événement

• +3 point : En participant à un évènement

• +1 points : Lorsque vous obtenez une moyenne supérieure à 3/5 pour votre RDV

5.9 Mon Profil

5.9.1 Vue profil



Sur cette vue, l'utilisateur pourra observer les différentes informations associées à son profil :

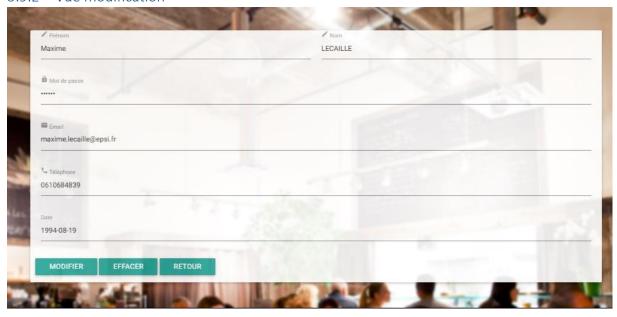
- Nom
- Prénom

Workshop EATinéraire

- EPSI d'ingéni
 - Date de naissance
 - Mail
 - Téléphone
 - Nombre de points

Il a également la possibilité de modifier ces informations. Pour cela, il dispose d'un bouton « Modifier »

5.9.2 Vue modification



L'utilisateur a la possibilité de modifier la totalité des champs cités dans le point ci-dessus hormis son nombre de points.

En appuyant sur le bouton « Modifier », les modifications qu'il aura effectué sur les champs seront alors sauvegardés.

Le bouton « Effacer » permet de reset l'ensemble des champs.

Le bouton « Retour » permet de revenir à la page précédente sans sauvegarder.

5.10 HISTORIQUE







Workshop EATinéraire

18 novembre 2016 Version 0.2



Il est également possible d'accéder aux différents rendez-vous auxquelles l'utilisateur a participé. En cliquant sur le bouton dans la colonne « Détail », l'utilisateur pourra mettre une description a ce rendez-vous ainsi qu'une note.