



CAHIER DES CHARGES DU PROJET IT

OCTOBRE 2019

Réalisé par :

MIGAN Seth

TAJMOUTI Nizar

CHARMI AYMEN



01

CONTEXTE ET DÉFINITION

MyWay est une application qui vous permettra d'obtenir des itinéraires d'un point à un autre avec des informations de circulation. Elle s'inscrit dans le cadre de la gestion d'un modèle 3D, et plus particulièrement avec la géolocalisation d'un point dans un plan choisi.

Notre projet se définit comme une application de géolocalisation centrée pour l'instant autour du Campus Eiffel et ses environs (Bir-Hakeim...). Plus précisément, il sera possible d'effectuer une visite immersive de site spécifique par initiative du client afin qu'il puisse s'orienter dans un milieu qui lui est inconnu.

La réalisation de ce projet nécessitera tout d'abord l'utilisation d'une API Google, qui sera l'élément central de notre application. Mais avant cela, nous porterons un grand intérêt à nous poser des questions d'UX afin de faciliter et d'optimiser l'utilisation de notre application. Plusieurs maquettes designs seront réalisées pour régler ce problème. Mais le principal investissement que notre groupe devra fournir consiste en l'approfondissement de nos connaissances en Java. Que ce soit l'emploi de fichier XML pour baliser un point précis dans notre API Google, ou même l'application de DOM qui permettra du coup de fournir une représentation mémoire de ce même document XML et d'en permettre la manipulation. En passant par l'utilisation de Java graphique appelé aussi Swing.

02

OBJECTIF DU PROJET

L'objectif général du projet « MyWay » est de permettre à un utilisateur de s'orienter d'un point A à un point B de la manière la plus optimisée possible. De plus, il serait permis de pouvoir visiter des bâtiments prévus à cette effet afin de faire un état des lieux.

L'objectif réalisable de « MyWay » est de permettre à un étudiant, ou un professeur, et même à un utilisateur lambda de s'orienter au sein du campus Eiffel, entre les bâtiments et ceux de manière optimisée et guidée. Au final, il serai même possible d'investiguer l'intérieur même d'un bâtiment et de visiter les locaux. (Interface Java Swing & AWT).

03

LIMITES ET OUVERTURE DU PROJET

Le projet se limite dans un premier temps à une interface en 2D permettant une localisation selon un lieu choisis par l'utilisateur. Cette localisation sera possible grâce à un fichier XML et permettra à l'utilisateur de s'orienter sur une map Google. Des lieux spécifiques seront proposés au client et lui permettront de faire différents trajets. (ici, le campus Eiffel

comprenant E1, E2, E3 et E4). Une ouverture possible serait une visite spécifique d'un bâtiment en particulier ; pour nous il s'agirait de E4.

04 PLAN DE LA REALISATION DU PROJET

1ere étape → L'idée, contexte et definition (page 1)

2nde étape → L'objectif (page 1)

3ème étape → Le concept

→ Réalisation d'une interfaces graphiques muettes.

Étape suivante :

→ réflexion sur la maquette 3D.

→ réalisation de la maquette muette de la carte en 3D.

→ Créer l'algorithme derrièrè l'application.

→ Coder l'application en se basant sur l'algorithme en utilisant Eclipse

05 'MY WAY' EN IMAGE

