



DOCUMENTATION TECHNIQUE

PPE2- POMMADAM

[Résumé](#)

Vous retrouverez ici toute la documentation technique concernant le PPE numéro 2.

Florian Trudelle

Table des matières

Réponse au cahier des charges	2
Prototypage et schéma relationnel	2
Description des fonctionnalités.....	3
Captures d'écran	4
Méthodologie de développement	5
Justification des choix techniques	5

Réponse au cahier des charges

La demande utilisateur est simple, une application mobile qui permettra aux personnes qui l'utilise, la réservation d'un parc automobile et la gestion de ce parc et des utilisateurs qui peuvent emprunter (fonction réservée aux gestionnaires).

La demande technique initial étant :

- Utilisation d'une base de données
- Programmation orientée objet
- Modèle MVC
- Application mobile
- API REST

Prototypage et schéma relationnel

Vous pourrez le prototypage et le schéma relationnel dans le dossier du projet (AIFCC-PPE2/Doc).

Description des fonctionnalités

L'application comporter plusieurs fonctionnalités :

- Connexion
- Réservation d'un véhicule
- Gestion des utilisateurs/véhicules par le gestionnaire

La communication entre l'application et la base de données se fera par l'intermédiaire d'une API REST en PHP.

Description des fonctions

Vous pourrez la documentation du code dans le dossier du projet (AIFCC-PPE2/Doc).

Captures d'écran

Par question de lisibilité, vous retrouverez les captures d'écran de l'application dans le dossier du projet (AIFCC-PPE2/Doc).

Méthodologie de développement

Sur ce projet il n'y a pas eu de méthodologie de développement utilisée comme la méthode agile par exemple. Par chance par rapport au PPE1, il n'y a pas eu de problèmes dans le déroulement du projet.

Justification des choix techniques

Le développement de l'application se fera avec Xamarin Forms. L'intérêt de cette technologie c'est que l'on peut développer une application en C# qui se convertira en Android, IOS ou Windows lors de la génération. Etant déjà familier avec le C#, il ne me restait plus qu'à m'auto former sur Xamarin pour pouvoir réaliser une application mobile.