|  |  |
| --- | --- |
| **Membres de l’équipe** | **SCRUM Master** |
| Sergei Bergen | Nicol Larouche |
| Serge Kalonji-Kasuku |
| Nicol Larouche |
| **Brève description de votre projet**  Faire une application mobile qui déterminera la direction et l’itinéraire à prendre pour joindre un endroit spécifique sur la planète.  L’application devra communiquer avec un serveur central et s’authentifier à l’aide d’un code utilisateur.  Le profil de l’utilisateur peut contenir une liste d’endroits qu’il aura lui-même ajouté. La liste sera ajoutée à la liste des endroits prédéterminée de l’application.  Les endroits : Nom de l’endroit, Coordonnées GPS, Image (optionnel).  L’ajout des endroits pourra se faire dans l’application mobile.  Au profile s’ajoutera d’autres paramètres : (paramètres par défaut lors de la création d’un profile)   * Un type de véhicule, Temps d’arrêt (si trajet plus grand que X heures), Attraits touristiques   À l’aide de ces informations, l’application mobile devra, dans un premier temps lorsque l’utilisateur le demandera en appuyant sur un bouton, indiquer à celui-ci dans quelle direction pointer son appareil. Un affichage devra aider l’utilisateur pour faire pointer son appareil avec des indications à l’écran. Par exemple, en indiquant d’aller plus à droite ou plus à gauche jusqu’à ce l’appareil soit dans la bonne direction**. (Interaction avec les API du mobile)**  Ensuite, l’application devra déterminer l’itinéraire à prendre pour rejoindre l’endroit sélectionné. **(Interaction avec Google Maps)**  De plus, le trajet nouvellement déterminé indiquera si des temps d’arrêts seront nécessaires pour compléter le parcours. (Ex. : Faire le plein, Manger, Dormir, etc.)  Fournir les infos (station d’essence, resto, hôtel) sur 1 km à l’alentour. (À déterminer)  Un rapport sera créé pour l’utilisateur. Ce rapport sera conservé sur le serveur central pour consultation ultérieur. | |