

# **Rapport projet dépôt n°1**

## **Développement mobile**



**Go 4 Food**

---

**Réalisé par :**

Noha SEOUDI

# Sommaire

---

## Table des matières

Introduction .....	3
Maquettes des différentes interfaces de l'applications.....	3
L'architecture de l'application [les différents composants] .....	3
Schéma UML .....	5
Ce qui a été réalisée pour le 1ère dépôt .....	5
Petit extrait des maquettes de l'applications qui sont dans le lien Figma .....	6

## Introduction

Application mobile de livraison de Repas. L'application fournit trois interfaces différentes pour trois profils d'utilisation

- 1) Les clients celui qui reçoit le repas.
- 2) Les livreurs/Coursiers celui qui livre le repas.
- 3) Les restaurateurs celui qui fournit le repas.

## Maquettes des différentes interfaces de l'application

J'ai utilisé Figma pour faire les maquettes. Figma est un outil UI en ligne gratuit qui permet de concevoir, de collaborer, de créer des prototypes et des transferts.

Lien Figma vers les maquettes que j'ai réalisé :

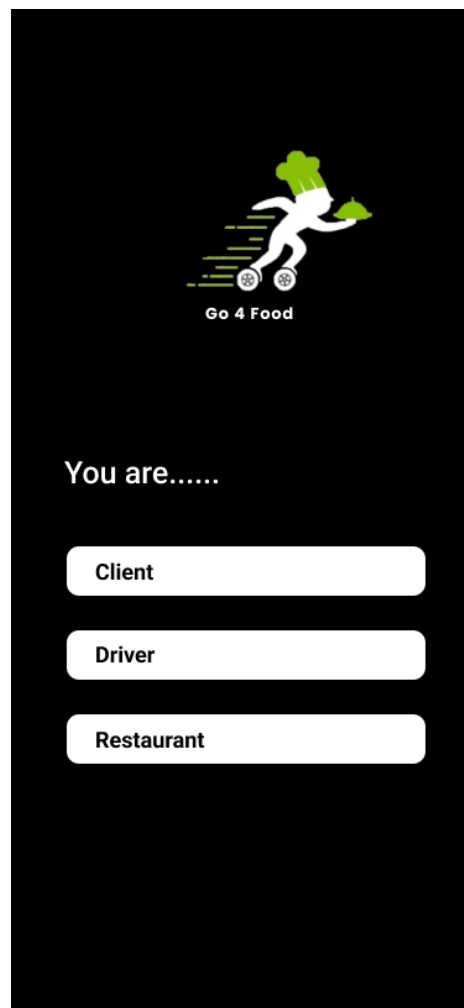
[https://www.figma.com/file/1jRulmfhFPLHZtqOXGChnq/Projet\\_Mobile?node-id=0%3A1](https://www.figma.com/file/1jRulmfhFPLHZtqOXGChnq/Projet_Mobile?node-id=0%3A1)

## L'architecture de l'application [les différents composants]

Choix du langage : Java

Pour notre application, j'ai choisi l'application orientée événements qui réponds au besoin. En effet, ce choix couvre le besoin métier des différents types d'utilisateurs. Les utilisateurs doivent s'inscrire ainsi se connecter pour pouvoir utiliser l'application et faire des commandes

## Architecture de l'application



Interface utilisateur : Composants		Comportement : Programmation et gestion d'événements	
<b>Visibles</b> <b>Eléments visible par l'utilisateur :</b>  Boutons, champs de texte, images, Choix de menu ...	<b>Invisibles</b> <b>Eléments invisibles mais utilisés par l'utilisateur :</b>  Géolocalisation , SMS, Mail, envoie de la	<b>Evénements</b> <b>Evénements Préprogrammés auxquels peut s'associer une action :</b>  « Quand un SMS est reçu », « quand je	<b>Méthodes et propriétés</b> <b>Série d'actions déjà associées à une événement :</b>  Réception d'une demande de livraison, envoie d'une réclamation



Petit extrait des maquettes de l'applications qui sont dans le lien  
Figma



Welcom to Go 4 Food : )

Register

Sign in



Welcom to Go 4 Food : )

Register

Sign in

9:45

←

Email adress

Password

I forget my password

→

9:45

←

Email adress

Password

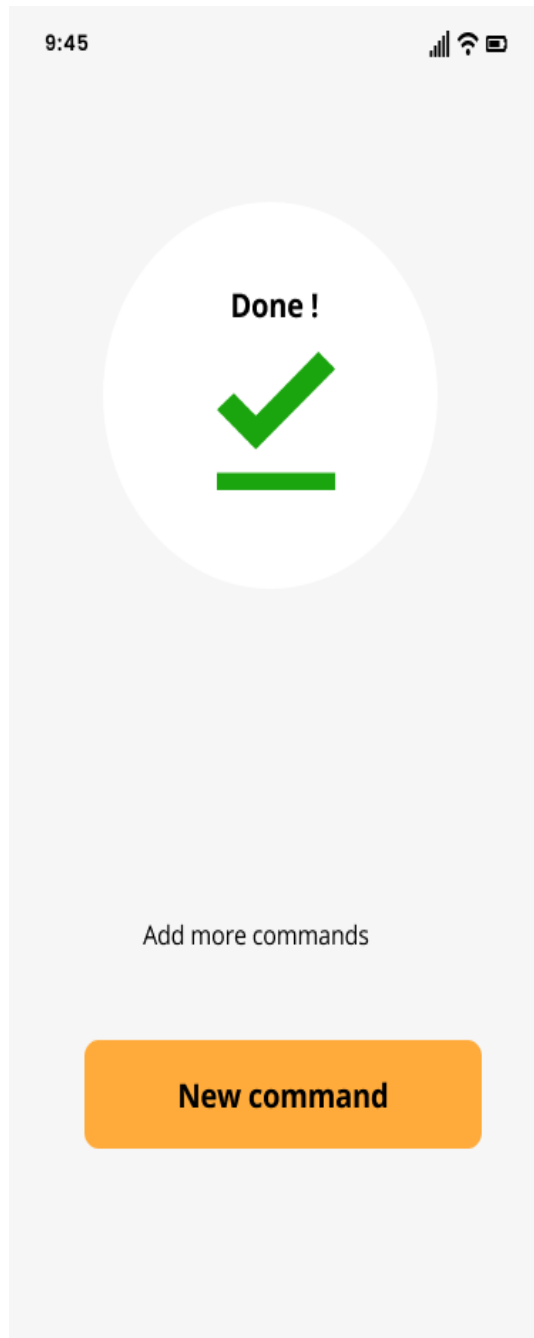
I forget my password

Continue



Register

Sign in







Add more commands

New command



9:45





Restourent Name

Email adress

Password

I forget my password

