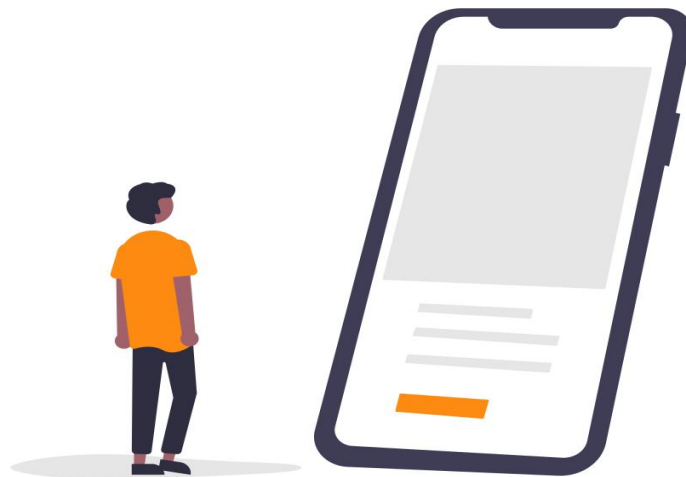


PROCESSUS DE DÉVELOPPEMENT LOGICIEL

Application mobile de livraison à domicile



Réalisé par :

Zouggari Hajar

Sadki Rim

SOMMAIRE :

1. Introduction	3
2. Diagrammes	
2.1. Diagrammes de cas d'utilisation.....	5
3.Cahier de charge.....	6
4. Product backlog.....	8
5. Sprint.....	
5.1. Liste des sprints.....	13
5.2. Backlog des sprints.....	14
5.3. Bilan des sprints.....	16
6. Interfaces.....	24
7.GitHub.....	32
8. Conclusion	32

1-Introduction:

Dans le contexte actuel où la livraison à domicile est devenue une pratique courante, les applications mobiles de livraison jouent un rôle essentiel dans la simplification et l'optimisation du processus de commande et de livraison. Ces applications offrent aux utilisateurs la possibilité de commander une variété de produits, tels que des repas, des produits d'épicerie, des articles ménagers, et bien plus encore, et de les recevoir directement à leur domicile.

Le présent rapport se concentre sur la conception, le développement et la mise en œuvre d'une application mobile de livraison à domicile. L'objectif de ce système est de fournir une plateforme conviviale et pratique pour les utilisateurs afin de passer des commandes, de personnaliser leurs choix, de suivre l'état de leurs livraisons et de profiter d'une expérience de livraison fluide et efficace.

La demande croissante de services de livraison à domicile a conduit à l'émergence de nombreuses entreprises spécialisées dans ce domaine. Cependant, pour se démarquer dans ce marché compétitif, il est essentiel de proposer une application qui répond aux besoins des utilisateurs tout en offrant des fonctionnalités avancées et une expérience utilisateur exceptionnelle.

Le système de livraison à domicile proposé comprendra des fonctionnalités clés telles que la recherche de restaurants ou de magasins locaux, la consultation des menus et des prix, la personnalisation des commandes, le suivi de l'état des commandes, le processus de paiement sécurisé, la géolocalisation et les adresses de livraison, l'évaluation et les commentaires, ainsi que les notifications pour tenir les utilisateurs informés des promotions et de l'avancement de leurs commandes.

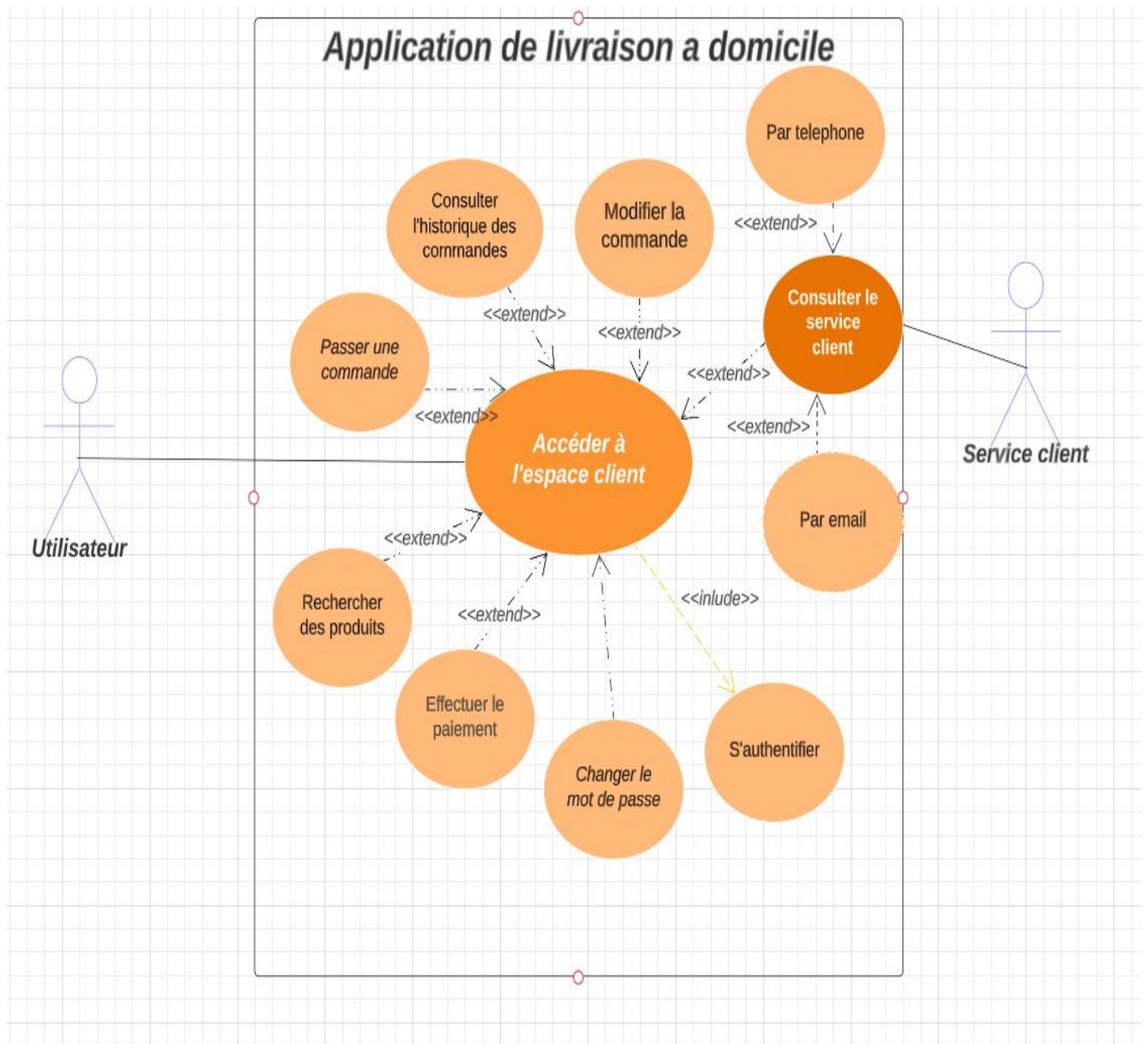
La conception et le développement d'un tel système nécessitent une approche méthodique, en commençant par la planification et la conception initiale, puis en passant par les étapes de développement, de test et de finalisation. .

Ce rapport présentera en détail chaque étape du processus de développement de l'application de livraison à domicile, en mettant l'accent sur la planification initiale, les fonctionnalités de base, les commandes et les paiements, la géolocalisation et les adresses de livraison, l'optimisation de l'expérience utilisateur, les fonctionnalités avancées, ainsi que les tests et la finalisation. Des informations sur les technologies utilisées, les défis rencontrés et les solutions mises en place seront également abordées.

En conclusion, ce rapport vise à documenter le processus de développement d'une application de livraison à domicile, mettant en évidence les fonctionnalités essentielles et les étapes clés pour garantir la réalisation d'un système performant et convivial. Le système proposé permettra aux utilisateurs de bénéficier d'une expérience de livraison pratique et personnalisée, tout en offrant aux entreprises une solution moderne pour étendre leur portée et satisfaire la demande croissante de services de livraison à domicile.

2-Diagrammes:

2-1-Diagramme de cas d'utilisation



3-Le Cahier De Charges:

Objectif de l'application :

- Faciliter la commande et la livraison de repas, courses et autres produits à domicile.

Public cible :

- Utilisateurs qui souhaitent bénéficier de la livraison à domicile pour leur commodité.

Fonctionnalités principales :

- Enregistrement et authentification des utilisateurs.
- Recherche de restaurants, magasins ou produits disponibles.
- Affichage des menus, produits et prix.
- Personnalisation des commandes (ajout d'instructions spéciales, modifications des quantités, options supplémentaires).
- Panier d'achat et gestion des commandes.
- Suivi en temps réel des commandes, de la préparation à la livraison.
- Options de paiement sécurisées (cartes de crédit, portefeuilles électroniques, paiement à la livraison).
- Ajout et gestion des adresses de livraison.
- Évaluations et commentaires des restaurants, magasins et livreurs.
- Gestion des notifications et des offres spéciales.
- Service client et assistance

Exigences techniques :

- Compatibilité avec les plateformes mobiles iOS et Android.
- Interface utilisateur intuitive et conviviale.
- Intégration avec des services de paiement sécurisés.
- Intégration avec des services de géolocalisation pour le suivi des livraisons.
- Système de gestion de base de données pour stocker les informations des utilisateurs, des restaurants, des commandes, etc.
- Intégration avec des services de messagerie pour les notifications en temps réel.
- Sécurité des données des utilisateurs et des transactions.

Contraintes et délais :

- Respect des lois et réglementations locales en matière de livraison de repas et de produits.
- Respect des délais de livraison convenus avec les utilisateurs.
- Mise à jour régulière de l'application pour corriger les bugs et ajouter de nouvelles fonctionnalités.

Équipe de développement :

- Développeurs mobiles (iOS et Android).
- Concepteur d'interface utilisateur.
- Développeur back-end.
- Testeurs de qualité.
- Chef de projet ou scrum master pour la gestion du projet selon la méthode agile.

Livrables attendus :

- Application mobile fonctionnelle pour les plateformes iOS et Android.
- Documentation technique.
- Manuels d'utilisation pour les utilisateurs et le personnel administratif.
- Formation du personnel d'assistance et du service client

4-Product backlog:

Nous avons choisi d'étudier ce projet à l'aide de la méthode Agile (Scrum)
Puisque cette méthode permet de gagner plus de contrôle sur le produit final,
augmenter l'efficacité, et générer un retour sur investissement plus élevé.

ID user story	Nom	Description user story	Priorité et métier	Point de complexité	Etat
01	Rechercher les restaurants ou magasins locaux	En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir rechercher des restaurants ou des magasins locaux et passer des commandes de repas, de courses ou d'autres articles depuis mon application mobile.	1	9	
02	Consulter le menus et les prix	En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir consulter les menus, les produits disponibles et les prix des différents restaurants ou magasins.	2	7	

03	Personnaliser la commande en ajoutant ou modifiant.	En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir personnaliser ma commande en ajoutant des instructions spéciales, en modifiant les quantités ou en choisissant des options supplémentaires.	3	5	
04	Suivre l'état de la commande	En tant qu'utilisateur, je souhaite être informé de l'état de ma commande, y compris la confirmation de la commande, la préparation, la livraison et les éventuels retards, pour suivre son avancement et ajuster mes attentes.	6	3	
05	Facilité du processus du paiement	En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir effectuer des paiements sécurisés directement depuis l'application, en utilisant différentes options de paiement telles que les cartes de crédit, les portefeuilles électroniques ou les paiements à la livraison.	2	4	
06	Pouvoir ajouter plusieurs adresses de livraison	En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir ajouter plusieurs adresses de livraison, telles que ma maison, mon bureau ou d'autres endroits fréquemment visités.	2	5	

07	Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs	En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir consulter les évaluations et les commentaires des autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs.	3	4	
-----------	---	--	---	---	--

08	Sauvegarder l'historique des commandes	En tant qu'utilisateur, je souhaite avoir la possibilité de sauvegarder mes commandes précédentes ou mes articles favoris.	3	4	
09	Pouvoir contacter le service client	En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir contacter le service client en cas de problème avec ma commande, pour obtenir de l'aide et résoudre rapidement les problèmes éventuels.	1	3	
010	Recevoir des notifications sur les promotions	En tant qu'utilisateur, je souhaite recevoir des notifications en temps réel sur les offres spéciales ou les promotions, pour rester informé et ne rien manquer.	3	2	

011	Laisser un avis	En tant qu'utilisateur, je veux commenter mon expérience avec le service	4	5	
012	Annuler la commande	En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir annuler ma commande avant qu'elle ne soit prise en charge par le livreur.	3	3	
013	Reception des notifications	En tant qu'utilisateur, je souhaite recevoir une notification lorsque ma commande est en cours de livraison.	4	4	

Pour organiser notre travail qui sera basé sur la méthodologie SCRUM : On va utiliser la plateforme **Jira Software** : On a commencé par créer le serveur dans Jira Software



Les résultats obtenus sont les suivants:

5-Sprint

The screenshot displays the Jira Software interface for a project named 'Application mobile de livraison à domicile'. The left sidebar shows the project name and navigation options: PLANNING (Roadmap, Backlog, Board) and DEVELOPMENT (Code, Project pages, Add shortcut, Project settings). The main area shows the 'Backlog' view with a search bar and filters. A banner at the top asks 'Does your team need more from Jira? Get a free trial of our Standard plan.' Below this, the 'Tableau Sprint 1' section shows a list of issues with their status and assignees. The right sidebar shows the 'Add epic' button and the 'Sauvegarder l'historique des commandes' epic description.

Does your team need more from Jira? [Get a free trial of our Standard plan.](#)

Projects / Application mobile de livraison à domicile

Backlog

Q ZH Epic

▼ Tableau Sprint 1 Add dates (11 issues) 0 0 0 Start sprint

AMDL-1 Rechercher les restaurants ou magasins locaux	TO DO	ZH
AMDL-3 Consulter le menus et les prix	TO DO	
AMDL-4 Personnaliser la commande en ajoutant ou modifiant	TO DO	
AMDL-5 Suivre l'état de la commande	TO DO	
AMDL-6 Facilité du processus du paiement	TO DO	
AMDL-8 Pouvoir ajouter plusieurs adresses de livraison	TO DO	

Add epic / AMDL-10 Sauvegarder l'historique des commandes

Sauvegarder l'historique des commandes

To Do Actions

Description

Add a description...

Does your team need more from Jira? [Get a free trial of our Standard plan.](#)

Projects / Application mobile de livraison à domicile

Backlog

Q ZH Epic

▼ Tableau Sprint 1 Add dates (11 issues) 0 0 0 Start sprint

AMDL-8 Pouvoir ajouter plusieurs adresses de livraison	TO DO	
AMDL-7 Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs	TO DO	
AMDL-10 Sauvegarder l'historique des commandes	TO DO	
AMDL-11 Pouvoir contacter le service client	TO DO	
AMDL-12 Recevoir des notifications sur les promotions et l'avancement de la commande	TO DO	
AMDL-13 Laisser un avis	TO DO	

+ Create issue

Add epic / AMDL-10 Sauvegarder l'historique des commandes

Sauvegarder l'historique des commandes

To Do Actions

Description

Add a description...

4.1. Liste des sprints

Sprint	But	Date de début	Date de fin	Nombre de Jours
1	Planification et conception initiale	3 avril	10 avril	5 jours
2	Fonctionnalités de base	11 avril	21 avril	10 jours
3	Commandes et paiements	24 avril	8 mai	14 jours
4	Géolocalisation et adresses de livraison	9 mai	29 mai	20 jours
5	Fonctionnalités avancées	30 mai	8 juin	9 jours
6	Tests et finalisation	9 juin	23 juin	15 jours

Backlog



RS

ZH

+

Epic ▾

Analyses

Planification initial 3 avr. – 10 juin (3 tickets)	0 0 0	Terminer le sprint	...
Fonctionnalités de base 11 avr. – 21 avr. (3 tickets)	0 0 0	Démarrer un sprint	...
Commandes et paiement 24 avr. – 8 mai (3 tickets)	0 0 0	Démarrer un sprint	...
Geolocalisation 9 mai – 29 mai (2 tickets)	0 0 0	Démarrer un sprint	...
Fonctionnalités avancées 30 mai – 8 juin (2 tickets)	0 0 0	Démarrer un sprint	...
Tests et finalisation. 9 mai – 23 mai (5 tickets)	0 0 0	Démarrer un sprint	...

4.2. Backlog des sprints :

a. Backlog du sprint 1

▼

Planification initial 3 avr. – 10 juin (3 tickets)

0 0 0

Terminer le sprint

...

Planification et conception initial

AMDLD-1 Rechercher les restaurants ou magasins locaux

- À FAIRE ▾ ZH

AMDLD-3 Consulter le menus et les prix

- À FAIRE ▾

AMDLD-4 Personnaliser la commande en ajoutant ou modifiant

- À FAIRE ▾

+ Créer un ticket

b. Backlog du sprint 2

Backlog



RS

ZH

+

Epic ▾

Analyses

Fonctionnalités de base 11 avr. – 21 avr. (3 tickets)	0 0 0	Démarrer un sprint	...
Fonctionnalités de base			
AMDLD-5 Suivre l'état de la commande	À FAIRE ▾		
AMDLD-6 Facilité du processus du paiement	À FAIRE ▾		
AMDLD-8 Pouvoir ajouter plusieurs adresses de livraison	À FAIRE ▾		
+ Créer un ticket			

c. Backlog du sprint 3

Projets / Application mobile de livraison à domicile

Backlog

RS ZH

Epic

Analyses

Commandes et paiement 24 avr. – 8 mai (3 tickets)

0 0 0 Démarrer un sprint

Commandes et paiement

AMDLD-7 Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs

À FAIRE

AMDLD-10 Sauvegarder l'historique des commandes

À FAIRE

AMDLD-11 Pouvoir contacter le service client

À FAIRE

+ Créer un ticket

d. Backlog du sprint 4

Geolocalisation 9 mai – 29 mai (2 tickets)

0 0 0 Démarrer un sprint

Geolocalisation et adresses de livraison

AMDLD-12 Recevoir des notifications sur les promotions et l'avancement de la commande

À FAIRE

AMDLD-13 Laisser un avis

À FAIRE

+ Créer un ticket

e. Backlog du sprint 5 :

Fonctionnalités avancées 30 mai – 8 juin (2 tickets)

0 0 0 Démarrer un sprint

Fonctionnalités avancées

AMDLD-19 Pouvoir annuler la commande avant qu'elle ne soit prise en charge par le livreur.

À FAIRE

AMDLD-20 Disposer d'un tableau de bord pour gérer les livraisons en cours, y compris la réaffectation des livraisons en cas de problème.

À FAIRE

+ Créer un ticket

f. Backlog du sprint 6:

Tests et finalisation. 9 mai – 23 mai (5 tickets)

0 0 0 Démarrer un sprint

Tests et finalisation

AMDLD-16 Recevoir une notification lorsque sa commande est en cours de livraison.

À FAIRE

AMDLD-17 Effectuer des tests de charge sur le système pour évaluer sa capacité à gérer plusieurs commandes simultanément.

À FAIRE

AMDLD-18 Effectuer une vérification finale de la sécurité du système avant le déploiement

À FAIRE

AMDLD-21 Faciliter de changement des données personnelles

-

AMDLD-22 Les paiements sont faites par différentes méthodes(Paypal, Visa, Cash, Mastercard...)

-

+ Créer un ticket

4.3. Bilan des sprints :

Sprint 1 :

→ Jour 1/3 :

Projets / Application mobile de livraison à domicile

Planification

kj

🔗 ☆ ⌚ 2 jours restants Terminer le sprint ⋮

🔍 RS ZH 👤 Epic ▾

REGROUPER PAR Aucun ▾ 📊 Analyses

A FAIRE 6 TICKETS

Consulter le menus et les prix

AMDLD-3 ZH

Personnaliser la commande en ajoutant ou modifiant

AMDLD-4 RS

Rechercher les restaurants ou magasins locaux

AMDLD-1 ZH

Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs

AMDLD-7 ZH

Sauvegarder l'historique des commandes

AMDLD-10 RS

EN COURS

FINI ✓

+

→ Jour 2/3 :

Planification

kj

🔗 ☆ ⌚ 2 jours restants Terminer le sprint ...

RS ZH
+
Epic ▾

REGROUPER PAR
Aucun ▾
Analyses

A FAIRE 3 TICKETS

Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs
AMDLD-7 ZH

Sauvegarder l'historique des commandes
AMDLD-10 RS

Pouvoir contacter le service client
AMDLD-11 ZH

EN COURS 3 TICKETS

Consulter le menus et les prix
AMDLD-3 ZH

Personnaliser la commande en ajoutant ou modifiant
AMDLD-4 RS

Rechercher les restaurants ou magasins locaux
AMDLD-1 ZH

FINI ✓

→ Jour 3/3 :

Planification

kj

🔗 ☆ ⌚ 2 jours restants Terminer le sprint ...

RS ZH
+
Epic ▾

REGROUPER PAR
Aucun ▾
Analyses

A FAIRE

EN COURS

FINI 6 TICKETS ✓

Sauvegarder l'historique des commandes
AMDLD-10 ✓ RS

Pouvoir contacter le service client
AMDLD-11 ✓ ZH

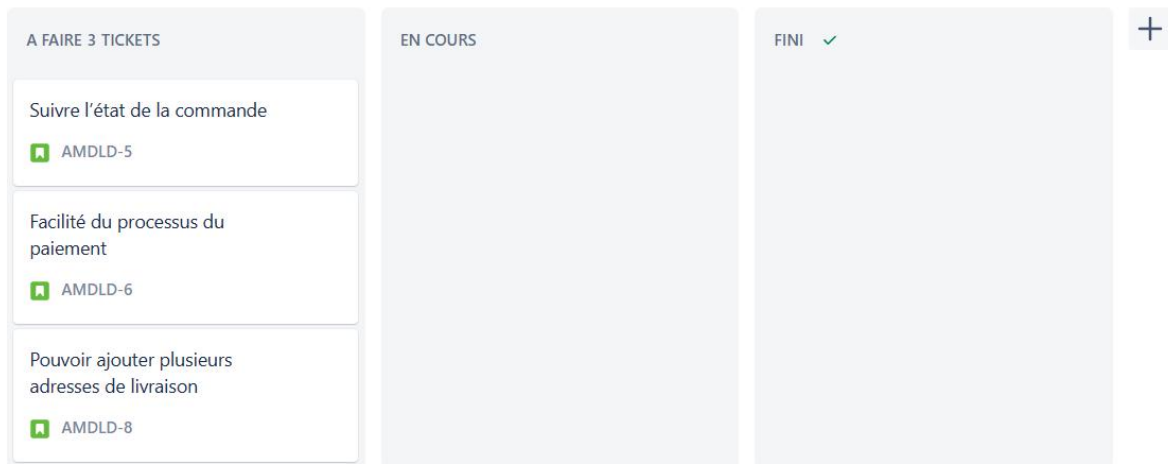
Personnaliser la commande en ajoutant ou modifiant
AMDLD-4 ✓ RS

Rechercher les restaurants ou magasins locaux
AMDLD-1 ✓ ZH

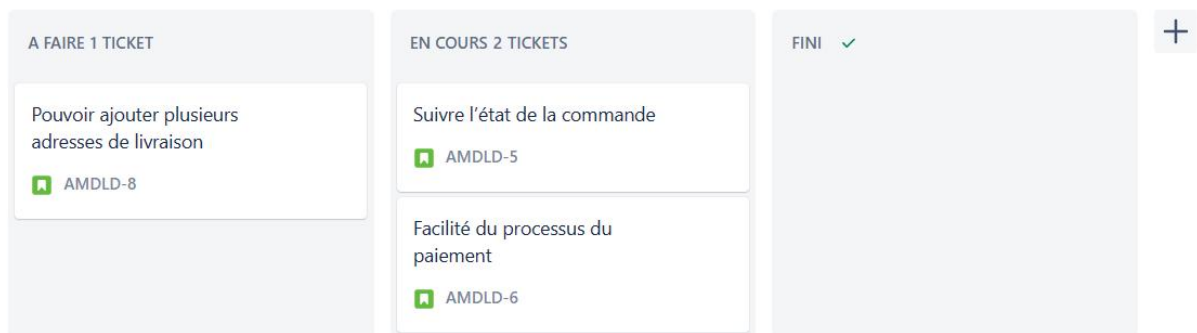
Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs
AMDLD-7 ✓ ZH

Sprint 2 :

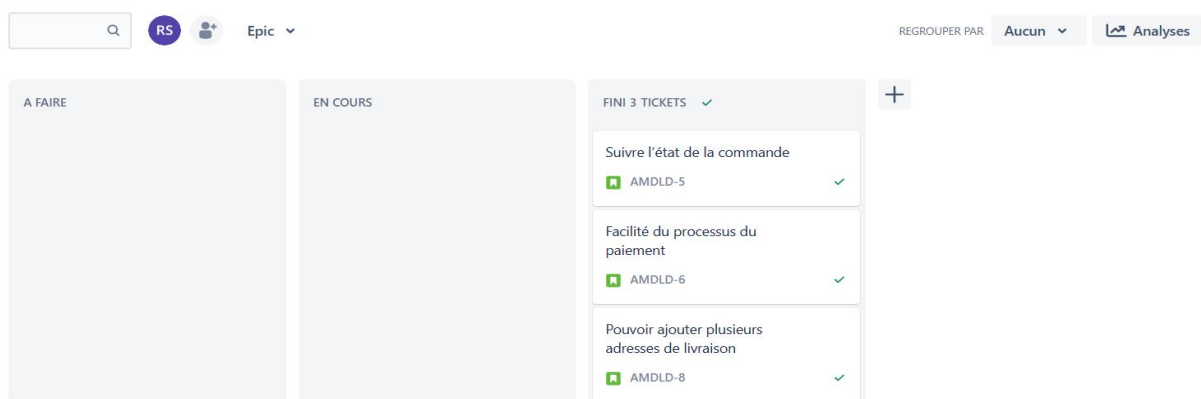
→ Jour 1/3 :



→ Jour 2/3 :



→ Jour 3/3 :



Sprint 3 :

→ Jour 1/3 :

RS ZH + Epic ▾

REGROUPER PAR Aucun ▾ Analyses

A FAIRE 3 TICKETS

Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs
AMDLD-24 RS

Sauvegarder l'historique des commandes
AMDLD-25 ZH

Pouvoir contacter le service client
AMDLD-26 RS

EN COURS

FINI ✓

+

→ Jour 2/3 :

RS ZH + Epic ▾

REGROUPER PAR Aucun ▾ Analyses

A FAIRE 1 TICKET

Pouvoir contacter le service client
AMDLD-26 RS

EN COURS 2 TICKETS

FINI ✓

+

Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs
AMDLD-24 RS

Sauvegarder l'historique des commandes
AMDLD-25 ZH

→ Jour 3/3 :

A FAIRE

EN COURS

FINI 3 TICKETS ✓

Consulter les avis d'autres utilisateurs sur les restaurants ou les livreurs

AMDLD-24

✓

RS

Sauvegarder l'historique des commandes

AMDLD-25

✓

ZH

Pouvoir contacter le service client

AMDLD-26

✓

RS

Sprint 4 :

→ Jour 1/3 :

Geolocalisation

Géolocalisation et adresses de livraison

🔗 ☆ ⌚ 5 jours restants

Terminer le sprint

...

Q

RS

👤

Epic

▼

REGROUPER PAR

Aucun

▼

Analyses

A FAIRE 2 TICKETS

Recevoir des notifications sur les promotions et l'avancement de la commande

AMDLD-12

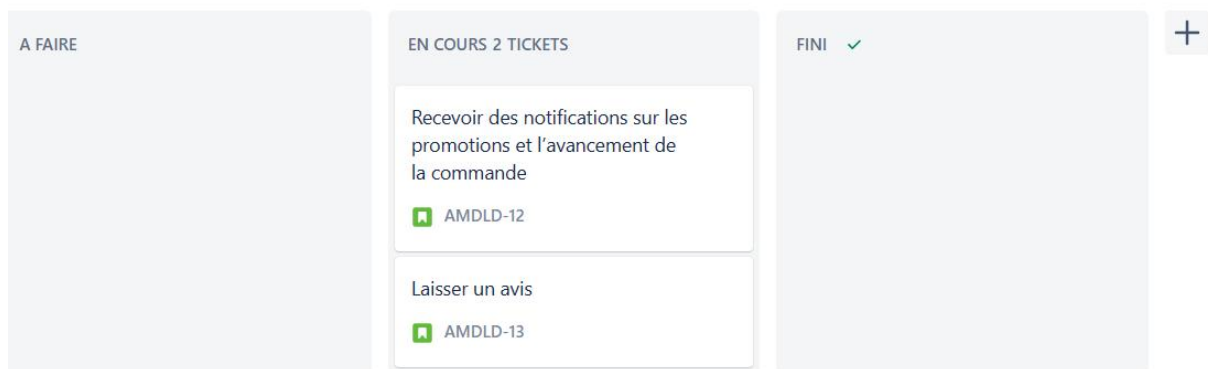
Laisser un avis

AMDLD-13

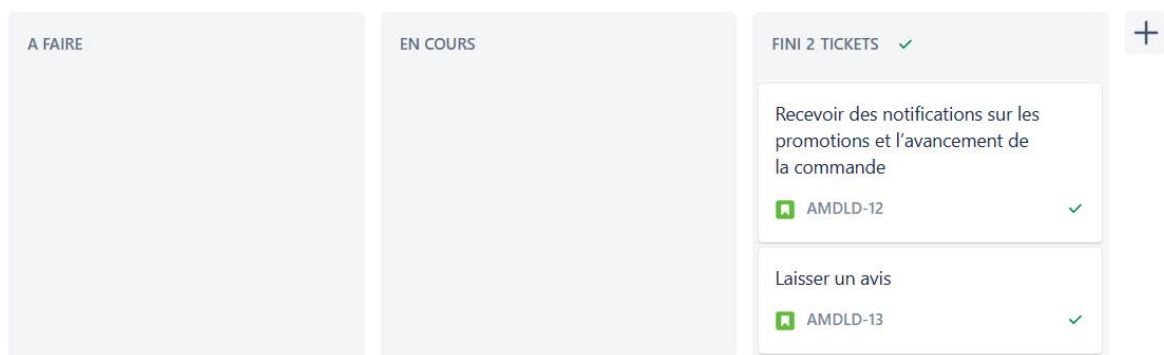
EN COURS

FINI ✓

→ Jour 2/3 :

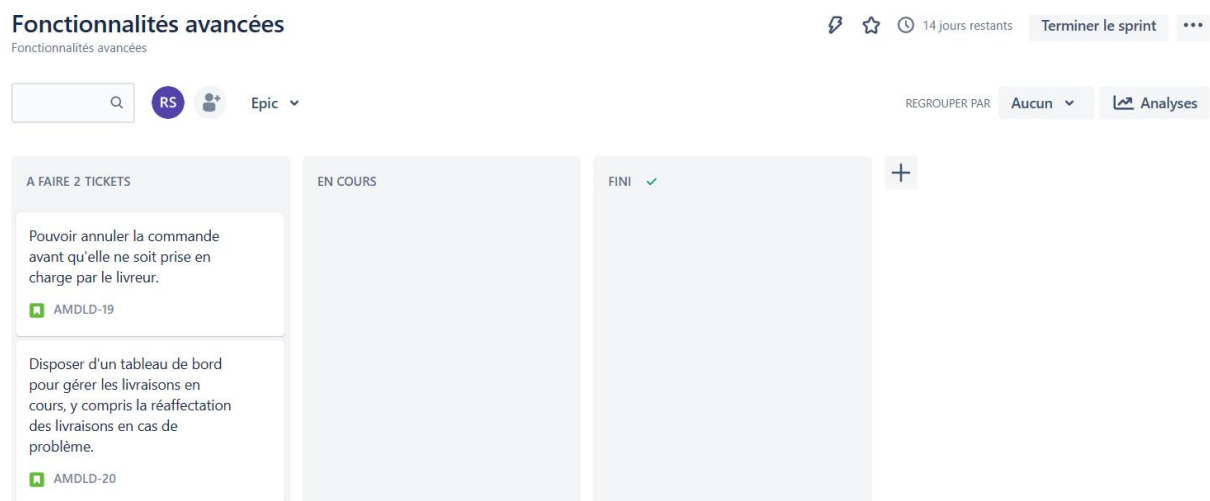


→ Jour 3/3 :

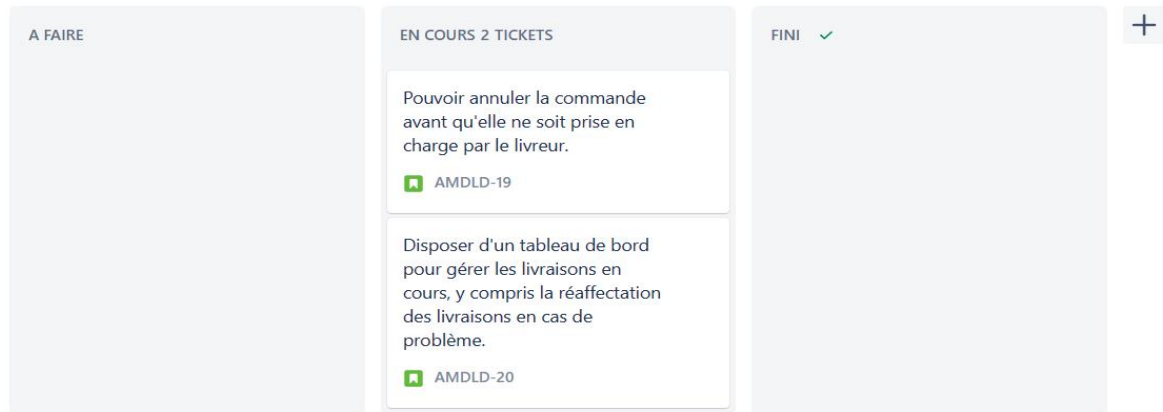


Sprint 5 :

→ Jour 1/3 :



→ Jour 2/3 :



→ Jour 3/3 :



Sprint 6 :

→ Jour 1/4 :

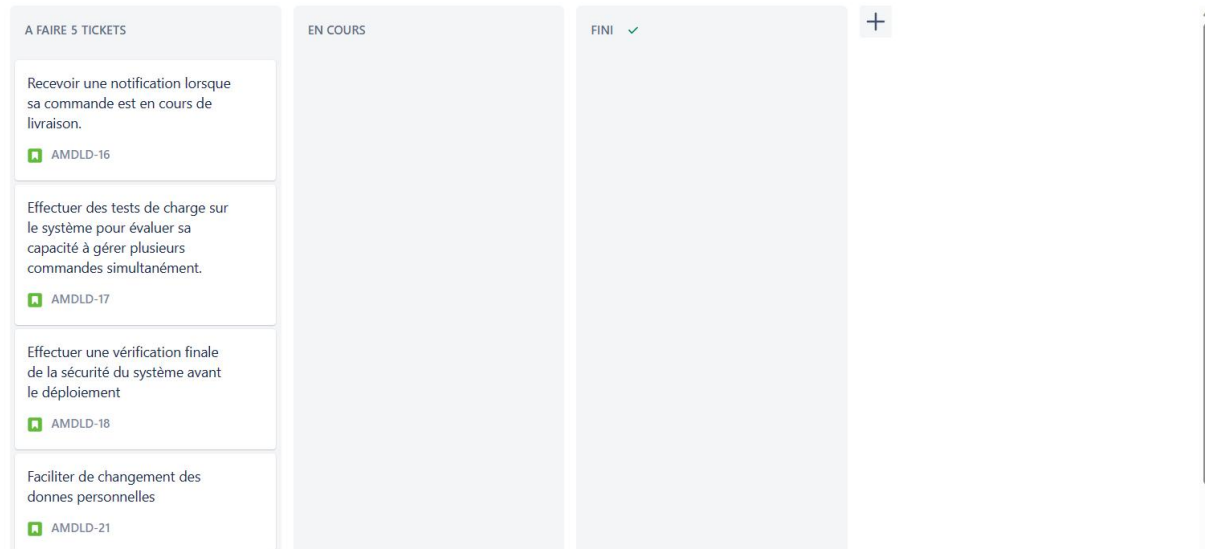
Tests et finalisation.

Tests et finalisation

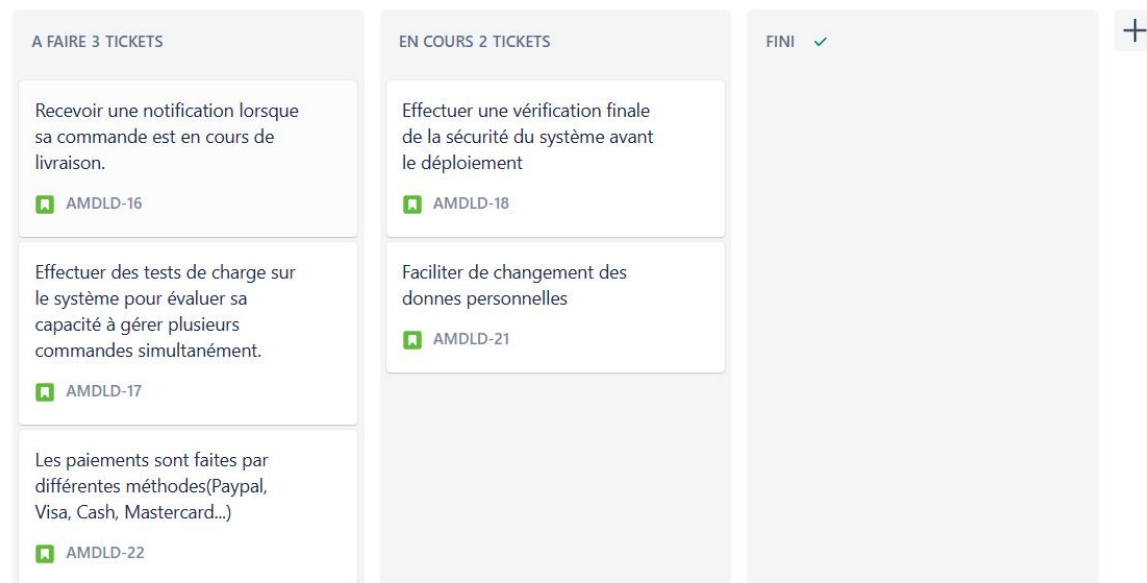
🔗 ☆ ⌚ 19 jours restants Terminer le sprint ...

🔍 RS 👤 Epic ▾

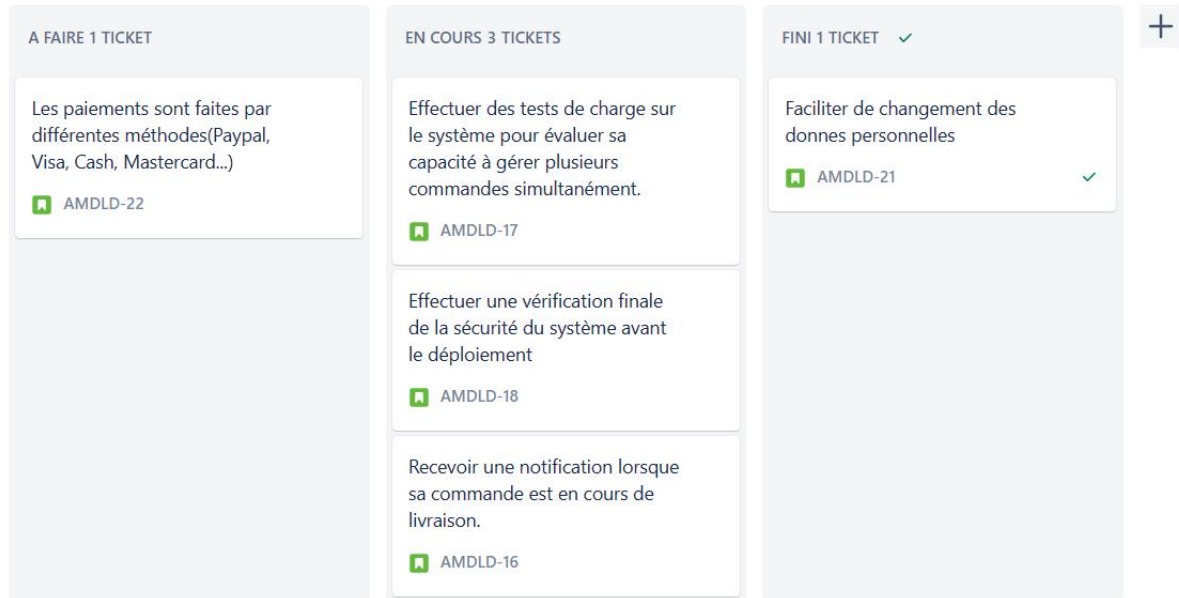
REGROUPER PAR Aucun ▾ Analyses



→ Jour 2/4 :



→ Jour 3/4 :



→ Jour 4/4 :

A FAIRE

EN COURS

FINI 5 TICKETS ✓

Recevoir une notification lorsque sa commande est en cours de livraison.

AMDLD-16 ✓

Effectuer une vérification finale de la sécurité du système avant le déploiement

AMDLD-18 ✓

Les paiements sont faites par différentes méthodes(Paypal, Visa, Cash, Mastercard...)

AMDLD-22 ✓

Effectuer des tests de charge sur le système pour évaluer sa capacité à gérer plusieurs commandes simultanément.

AMDLD-17 ✓

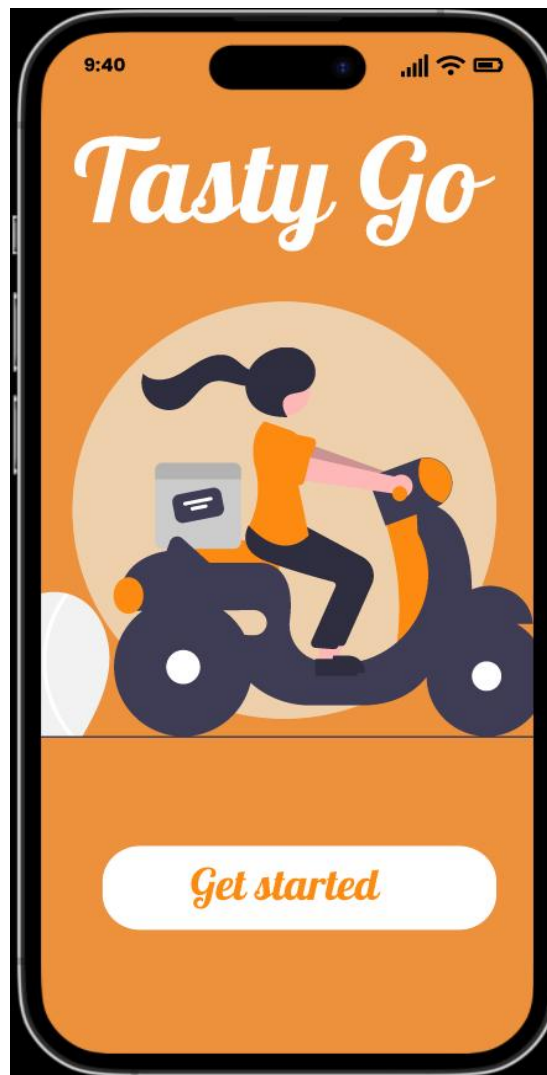
+

6- Interfaces :

Nous allons présenter dans ce qui suit quelques interfaces de notre application mobile, qui garantit une meilleure convergence entre notre système et les besoins de ces futurs utilisateurs.

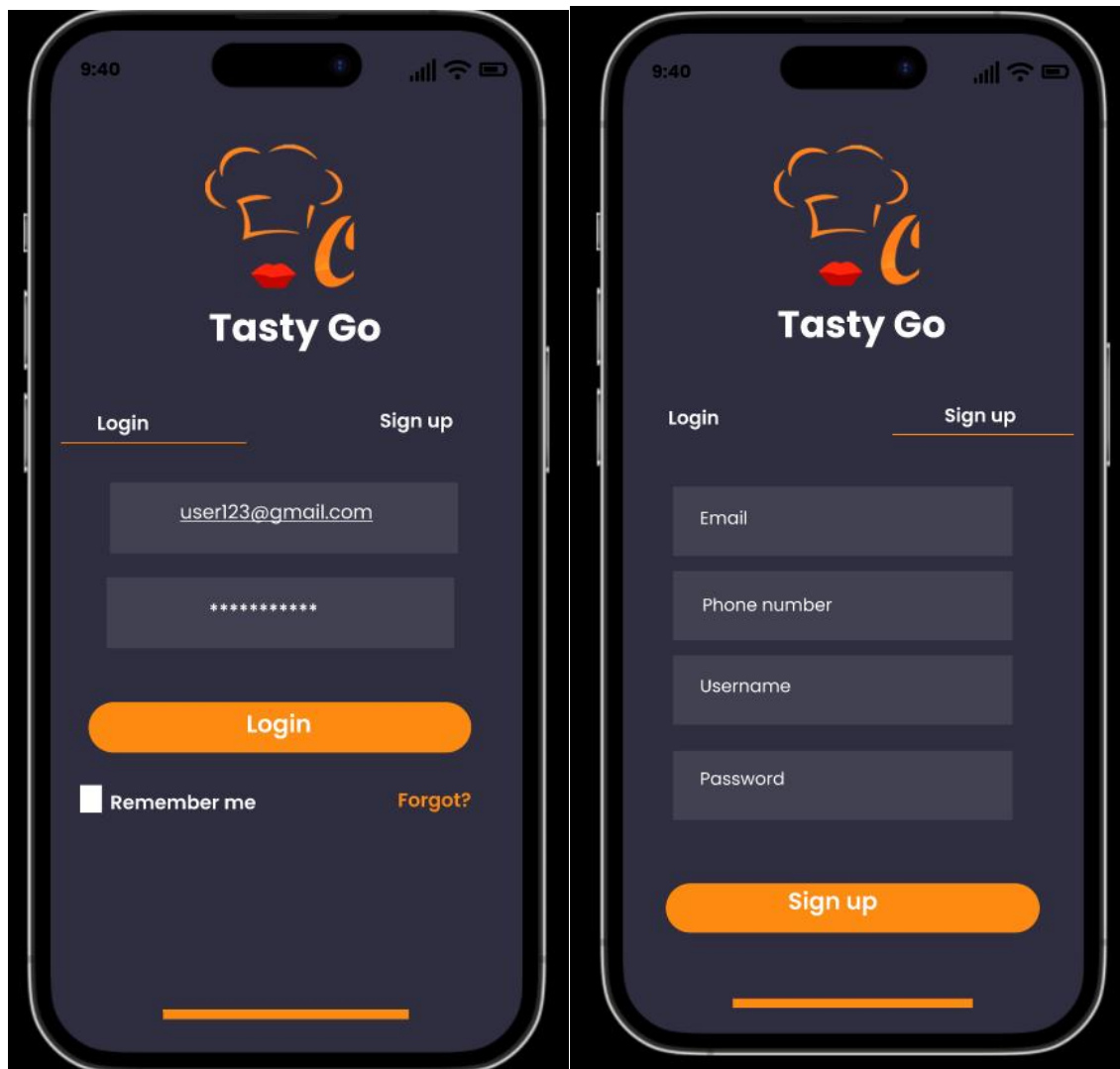
1. Page d'accueil :

La page d'accueil est la première interface visualisée par l'utilisateur.



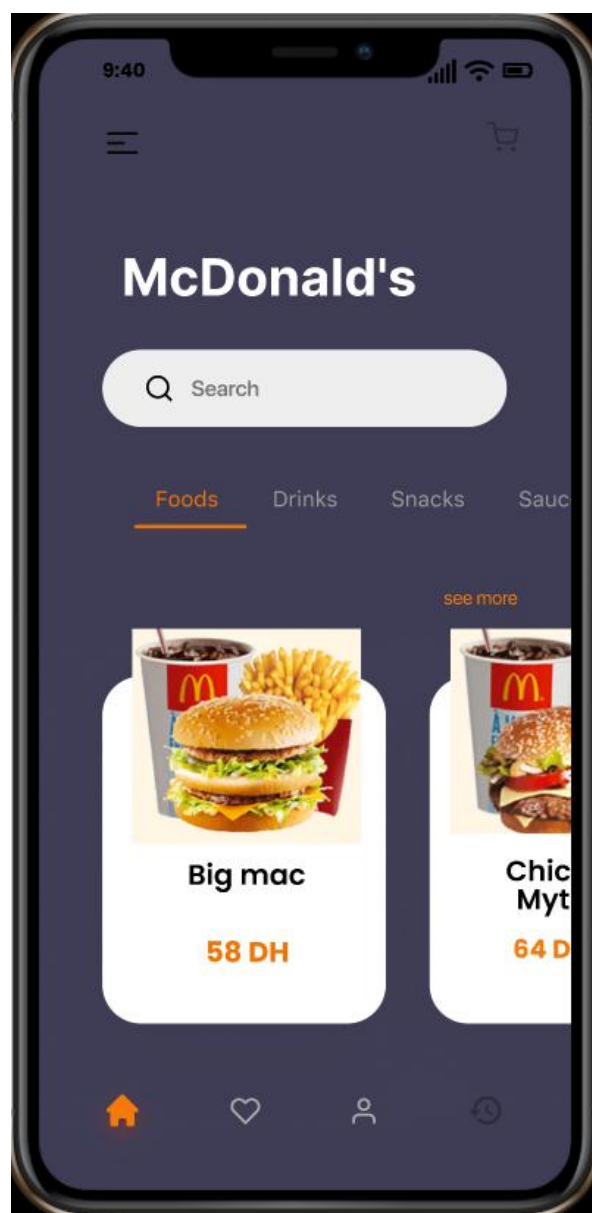
2-Page d'authentification :

La page d'authentification est une interface qui permet aux utilisateurs de s'identifier avant d'accéder aux fonctionnalités et aux données de l'application. Elle est utilisée pour vérifier l'identité de l'utilisateur et créer un compte.



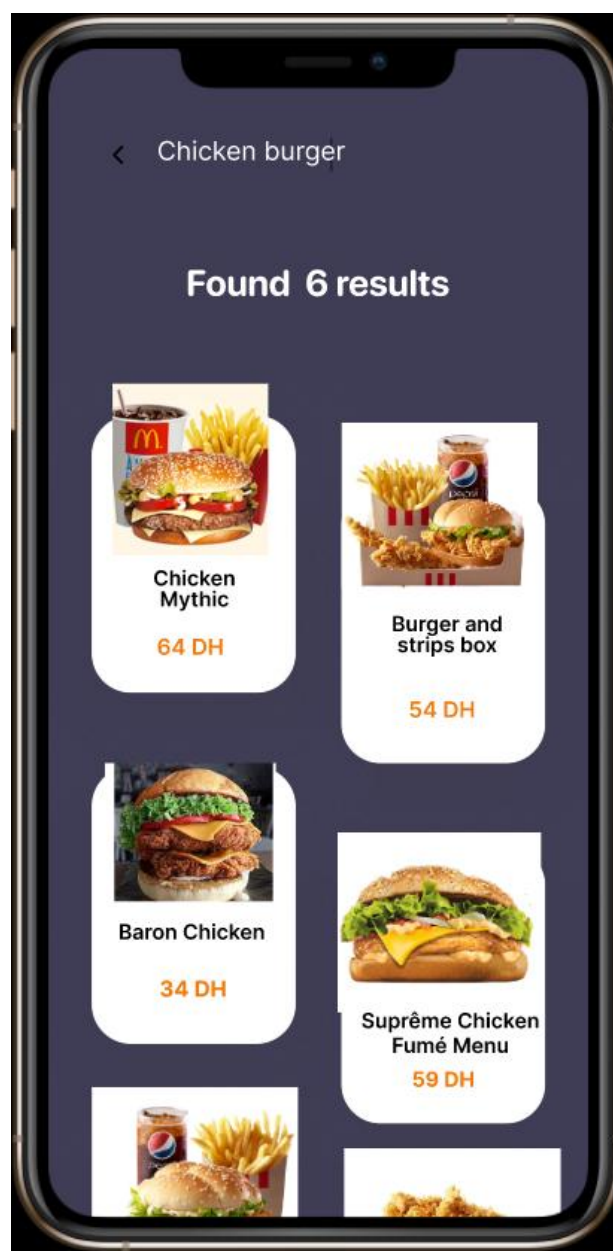
3-Page de recherche:

Cette page permet aux utilisateurs de rechercher des restaurants, des magasins ou des produits spécifiques en utilisant des filtres tels que le type de cuisine, la distance, les prix, etc.



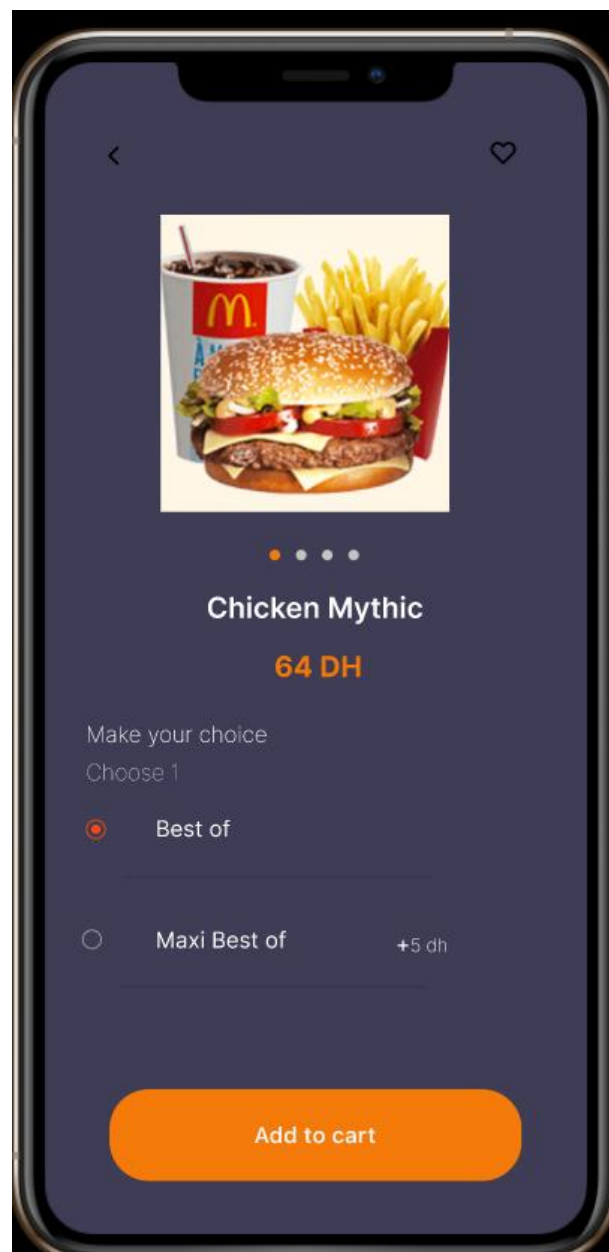
4-Page de liste des résultats

Cette page affiche les résultats de la recherche, montrant les restaurants ou les magasins correspondant aux critères de recherche de l'utilisateur. Chaque élément de la liste peut comporter des informations telles que la note, les avis, le temps de livraison estimé, etc.



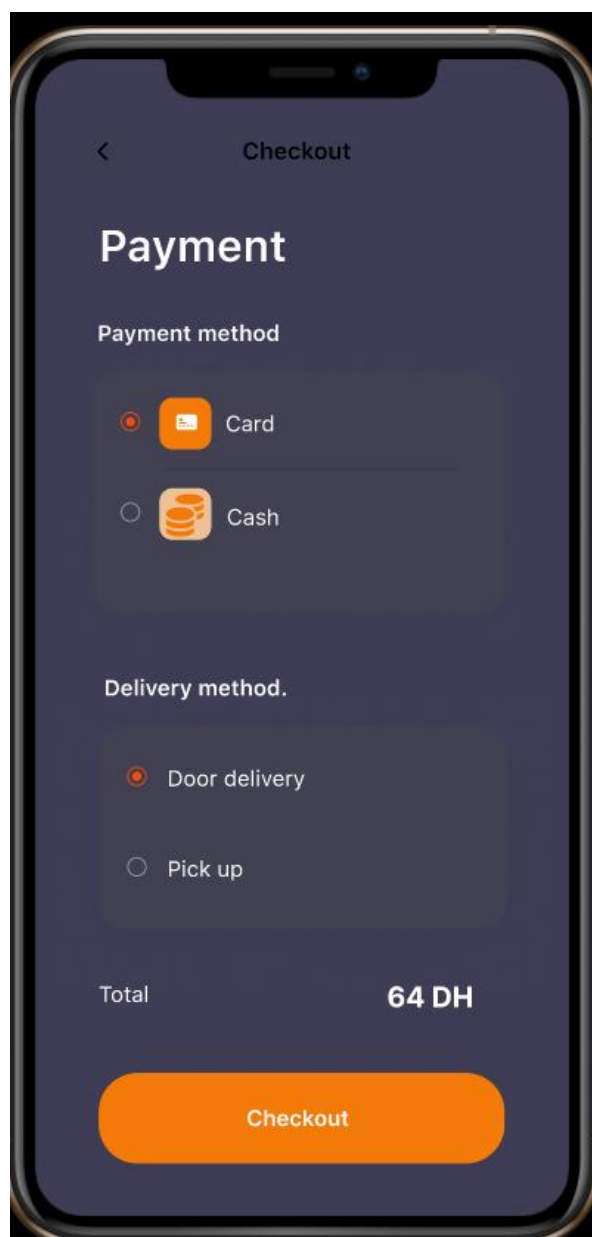
5-Page de détails du produit/restaurant

Lorsque l'utilisateur clique sur un élément de la liste des résultats, il est dirigé vers cette page qui affiche les détails spécifiques du produit ou du restaurant, y compris les images, les descriptions, les prix, les ingrédients.



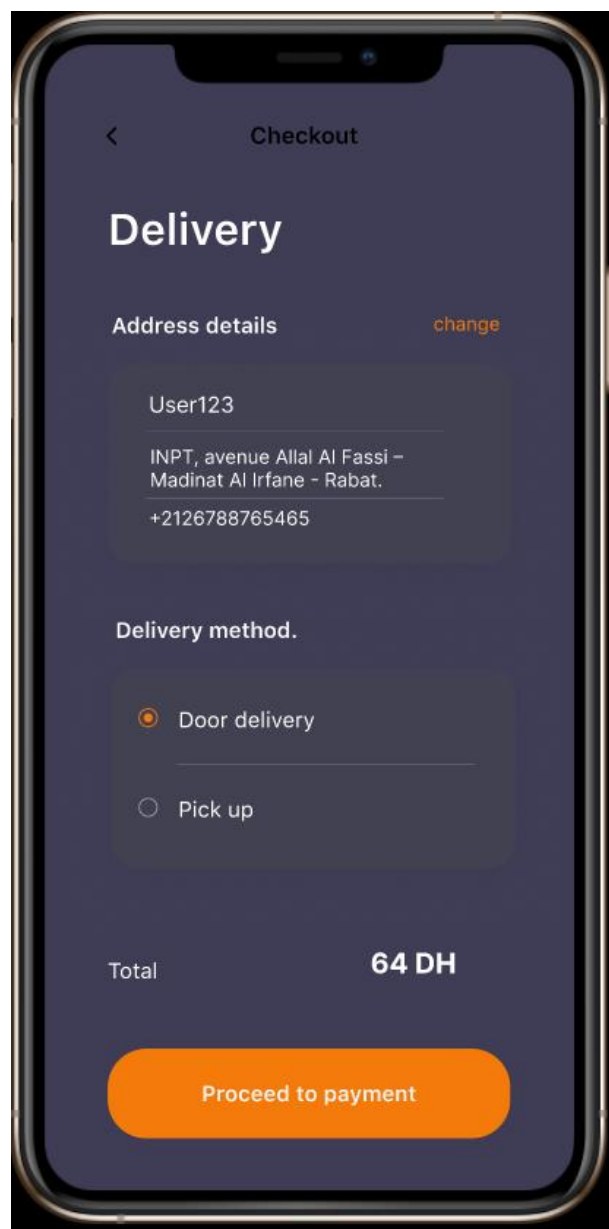
6-Page de paiement

Sur cette page, les utilisateurs peuvent sélectionner leur mode de paiement préféré, saisir les détails de leur carte de crédit ou utiliser des options de paiement alternatives telles que PayPal, carte bancaire,cash....



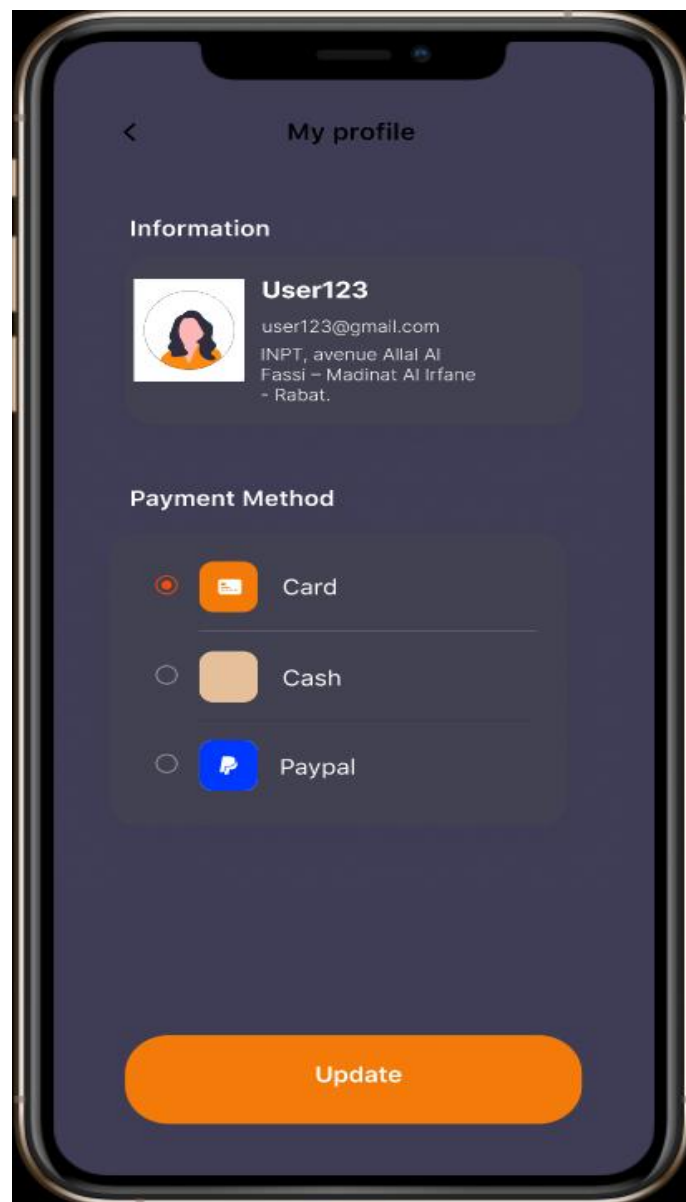
7-Page de panier

Cette page permet aux utilisateurs d'ajouter des produits à leur panier d'achat, de vérifier l'adresse de livraison, de spécifier le mode livraison et de vérifier le total de leur commande.



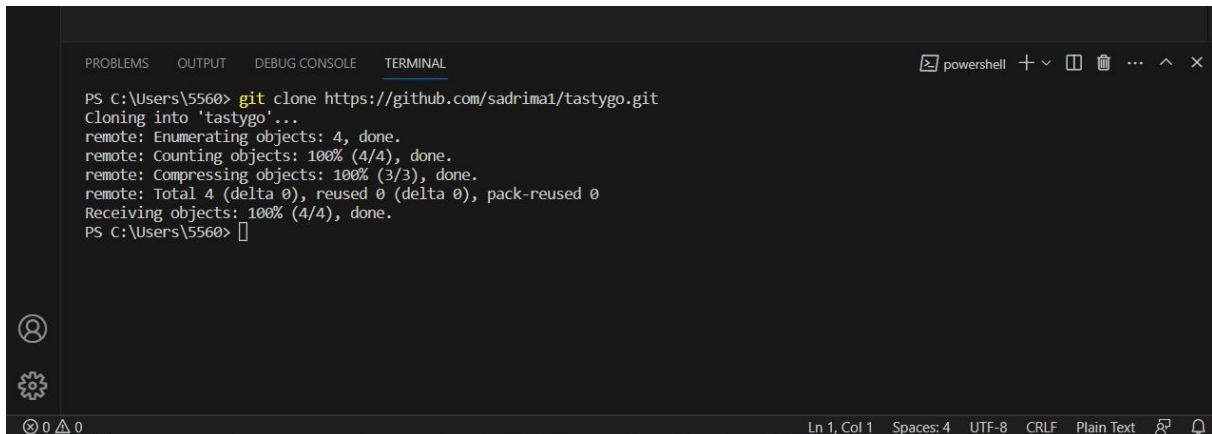
8-Page de profil/utilisateur

Cette page permet aux utilisateurs de gérer leur profil, de modifier leurs informations personnelles, de gérer les adresses de livraison, de choisir la méthode de paiement..



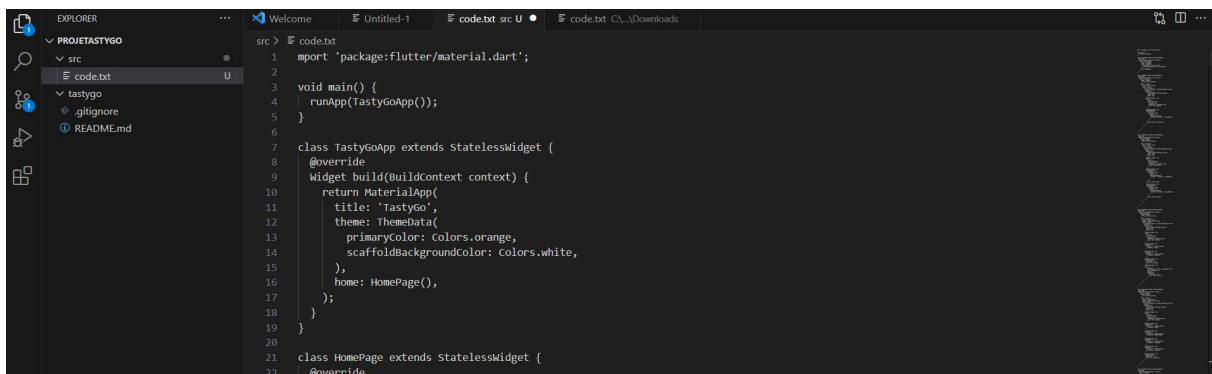
7-GitHub

On souhaitait organiser notre projet Git Hub ,pour se faire on va créer premièrement un nouveau référentiel (repository) sur GitHub puis on clone notre référentiel sur notre machine locale en utilisant la commande git clone sur Visual Studio.



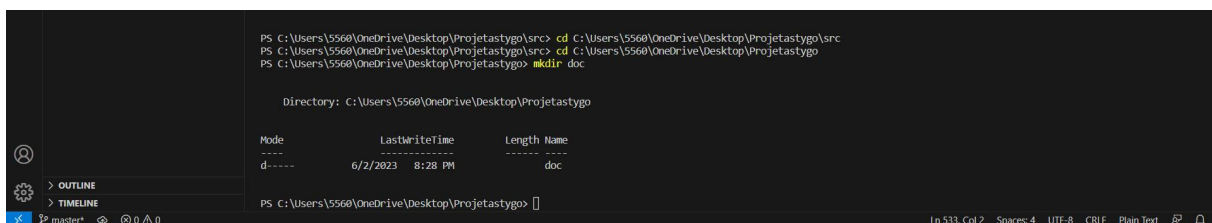
```
PS C:\Users\5560> git clone https://github.com/sadrima1/tastygo.git
Cloning into 'tastygo'...
remote: Enumerating objects: 4, done.
remote: Counting objects: 100% (4/4), done.
remote: Compressing objects: 100% (3/3), done.
remote: Total 4 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
Receiving objects: 100% (4/4), done.
PS C:\Users\5560>
```

On a créé un répertoire src où on va mettre nos codes. On se déplace vers Src puis on crée un fichier txt où on va écrire notre code.



```
src > code.txt
1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() {
4   runApp(TastyGoApp());
5 }
6
7 class TastyGoApp extends StatelessWidget {
8   @override
9   Widget build(BuildContext context) {
10    return MaterialApp(
11      title: 'TastyGo',
12      theme: ThemeData(
13        primaryColor: Colors.orange,
14        scaffoldBackgroundColor: Colors.white,
15      ),
16      home: HomePage(),
17    );
18  }
19 }
20
21 class HomePage extends StatelessWidget {
22   @override
```

On a créé un répertoire doc où on va mettre notre documentation. On se déplace vers Src puis on ajoute le fichier pdf qui contient notre documentation.



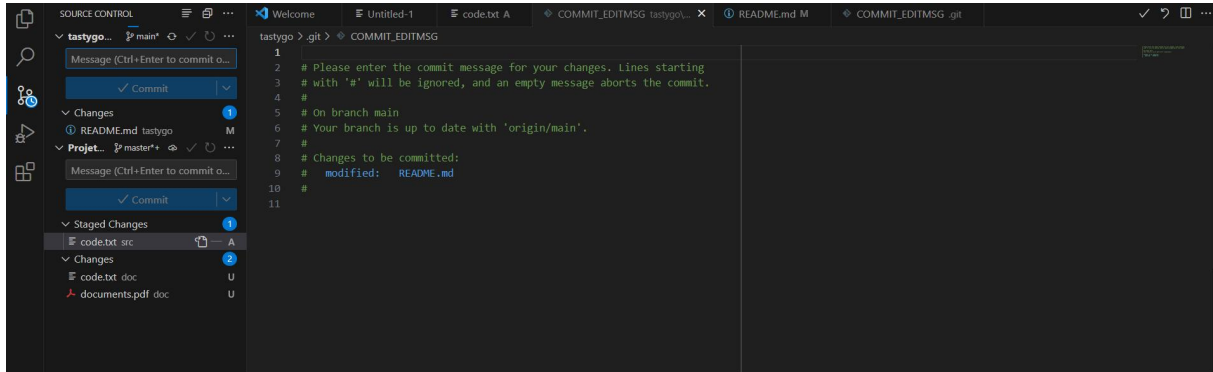
```
PS C:\Users\5560\OneDrive\Desktop\Projetastygo> cd C:\Users\5560\OneDrive\Desktop\Projetastygo\src
PS C:\Users\5560\OneDrive\Desktop\Projetastygo\src> cd C:\Users\5560\OneDrive\Desktop\Projetastygo
PS C:\Users\5560\OneDrive\Desktop\Projetastygo> mkdir doc

Directory: C:\Users\5560\OneDrive\Desktop\Projetastygo

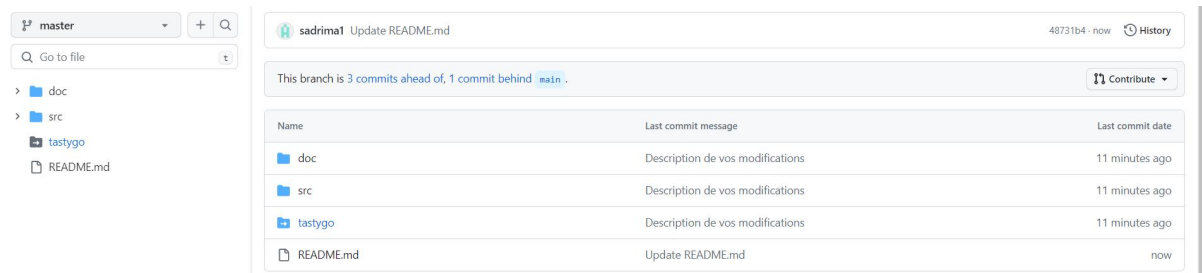
Mode                LastWriteTime         Length Name
----                -
d-----        6/2/2023   8:28 PM             doc

PS C:\Users\5560\OneDrive\Desktop\Projetastygo>
```

On a fusionné les deux répertoires doc et src puis on a écrit sur README le nom des personnes dans le groupe et on a ajouté le lien de github et enfin on a fait un commit.



Pour enfin obtenir :



Le lien est : <https://github.com/sadrimal1/tastygo/tree/master>

8-Conclusion

Ce rapport présente la conception et le développement d'une application de livraison à domicile en utilisant la méthode Agile. L'application offre une expérience conviviale pour les utilisateurs, leur permettant de passer des commandes, de suivre les livraisons et de profiter d'une expérience fluide.

Les différentes sections du rapport comprennent l'introduction, qui souligne l'importance des applications de livraison à domicile. Les diagrammes de cas d'utilisation sont présentés pour visualiser les interactions entre les acteurs et le système.

Le cahier des charges définit les fonctionnalités et les exigences du projet, tandis que le product backlog priorise les fonctionnalités à implémenter. Les sprints, exécutés de manière itérative, ont permis de livrer des fonctionnalités tout en s'adaptant aux retours des utilisateurs.

Les interfaces de l'application ont été conçues avec une attention particulière à l'expérience utilisateur. En conclusion, ce projet Agile a réussi à créer une application fonctionnelle et conviviale, en répondant aux besoins des utilisateurs et en garantissant une livraison continue de fonctionnalités de haute qualité.

En somme, ce rapport met en évidence la méthodologie Agile comme un facteur clé de réussite dans le développement de l'application de livraison à domicile, en permettant une flexibilité, une collaboration et une adaptation efficaces tout au long du projet.