

Cahier des charges – Application

NO WAIT

1. Présentation et contexte

Domaine : Restauration

L'application mobile **NO WAIT** a pour but de rapprocher les clients et les restaurants. Elle répond à la problématique de files d'attente en permettant au client de faire sa commande à distance avant d'arriver au restaurant ou de se faire livrer. Les objectifs sont de faciliter les réservations et commandes, de réduire le temps d'attente et d'offrir aux restaurants un outil de gestion des commandes .

2. Objectifs et besoins

Les besoins de l'application sont :

- **Pour les clients** : avoir un accès rapide aux restaurants, consulter les menus et les prix, passer commande et payer depuis un smartphone. Les utilisateurs doivent pouvoir suivre l'état de préparation de leur commande et être notifiés lorsqu'elle est prête ou lorsque la livraison approche .
- **Pour les restaurants** : disposer d'un tableau de bord pour visualiser les commandes en attente et terminées, mettre à jour les menus et les prix, consulter l'historique des ventes et suivre le solde. Des notifications doivent signaler les nouvelles commandes reçues .

3. Public cible

L'application vise :

1. Les **clients particuliers** qui souhaitent commander ou réserver un repas dans un restaurant sans faire la queue.
2. Les **restaurants** (petites et moyennes structures) désireux d'optimiser la gestion des commandes et d'améliorer leur service client.

4. Périmètre fonctionnel

4.1 Fonctions côté client

Les principales fonctionnalités prévues pour les utilisateurs de l'application sont :

1. **Inscription et connexion** via un compte personnel .
2. **Réinitialisation (reset)** du mot de passe en cas d'oubli .
3. **Recherche et consultation** d'une liste de restaurants partenaires .
4. **Consultation des menus** de chaque restaurant avec les prix .
5. **Création d'un panier** et passage de la commande .
6. **Paiement intégré**, via mobile money (Wave, Orange) ou carte bancaire .
7. **Affichage du temps de préparation** estimé par le restaurant .
8. **Notification** lorsque la commande est prête .
9. **Suivi de la livraison** jusqu'à la réception .

4.2 Fonctions côté restaurant

L'application comporte une interface dédiée aux restaurants :

1. **Connexion** sécurisée pour accéder à l'interface administrateur .
2. **Tableau de bord des commandes** avec un classement des commandes en attente et terminées .
3. **Liste des commandes urgentes** pour prioriser les préparations .
4. **Gestion du catalogue** : possibilité de mettre à jour le prix et la disponibilité des plats .
5. **Consultation de l'historique des ventes** par plat, jour, mois et année .
6. **Affichage du solde** cumulé des commandes .
7. **Suivi des clients** (statistiques, commandes récurrentes, avis) .
8. **Notifications** automatiques en cas de nouvelle commande .

5. Contraintes et exigences non fonctionnelles

5.1 Contraintes techniques

1. **Plateforme** : développement natif sous **Android**, utilisation d'**Android Studio** et d'une base de données locale **SQLite** .
2. **Compatibilité** : l'application devra fonctionner sur Android 7 (Nougat) et versions ultérieures et être adaptée à différentes tailles d'écran.
3. **Sécurité** : les communications devront être chiffrées (HTTPS). La gestion des comptes utilisateurs doit garantir la confidentialité des données et les transactions doivent respecter les normes de sécurité des paiements (PCI DSS).
4. **Performance** : l'application doit offrir un temps de réponse raisonnable, même avec un grand nombre d'utilisateurs simultanés.
5. **Scalabilité** : bien que la première version soit basée sur SQLite, l'architecture doit permettre une future migration vers une base de données en ligne et une infrastructure serveur (API REST) afin d'accompagner la croissance.

5.2 Contraintes non fonctionnelles

1. **Ergonomie** : interface intuitive et adaptée aux usages mobiles; respect des bonnes pratiques d'UX/UI.
2. **Accessibilité** : support des langues localisées (français, anglais), police lisible, contrastes suffisants.
3. **Fiabilité** : l'application doit gérer les erreurs (connexion internet, paiements refusés) et informer l'utilisateur.
4. **Maintenabilité** : code structuré, documentation et tests unitaires pour faciliter les évolutions futures.

6. Livrables et planification

Le projet se déroulera en plusieurs étapes. Chaque étape produira un livrable :

Étapes	Livrables	Description
Prototype graphique	Maquettes Figma	Conception des écrans de l'application pour valider l'ergonomie et les parcours utilisateurs .
Cahier des charges	Ce document	Spécifie les besoins fonctionnels et non fonctionnels de l'application.

Étude d'analyse et conception	Diagrammes (UML), architecture	Analyse des processus métiers, modélisation des données et choix d'architecture logicielle .
Cahier de fonctionnalités	Liste des fonctionnalités détaillées	Liste exhaustive des fonctionnalités, règles de gestion, scénarios d'utilisation et spécifications de chaque écran .

Cette planification est indicative et pourra être ajustée en fonction des retours des parties prenantes.

7. Critères d'acceptation

Un ensemble de tests sera défini pour valider la conformité de l'application :

1. **Fonctionnalité complète** : chaque fonction décrite au chapitre 4 doit être opérationnelle.
2. **Expérience utilisateur fluide** : navigation intuitive, absence de blocages ou de temps d'attente excessifs.
3. **Transactions sécurisées** : paiements testés avec des plateformes mobiles Money (Wave, Orange) et carte bancaire.
4. **Respect des performances** : temps de réponse acceptable (< 3 secondes pour les requêtes principales).
5. **Gestion des erreurs** : l'application doit proposer des messages clairs et des solutions en cas d'erreur ou d'échec de paiement.

8. Conclusion

Le présent cahier des charges fixe le cadre de développement de l'application **NO WAIT**, destinée à améliorer la relation client–restaurant et à optimiser la gestion des commandes. Il résume les objectifs, les besoins, les fonctionnalités attendues et les contraintes techniques nécessaires à la réussite du projet. Ce document servira de référence pour les équipes de conception et de développement et facilitera la communication avec toutes les parties prenantes.