



Cahier de Charge

CONCERNANT
UBER



www.uber.com

OBJECTIF UBER

- L'objectif d'Uber est de rendre la mobilité plus pratique, accessible et efficace pour les gens du monde entier en proposant une variété de services de transport, en encourageant le covoiturage, en améliorant la sécurité et en explorant de nouvelles technologies pour réduire la dépendance à la voiture personnelle et améliorer l'expérience de déplacement.

Cahier de charge :

1. Introduction

Ce cahier des charges définit le cadre pour la conception d'une application de covoiturage, en s'inspirant des fonctionnalités et de l'ergonomie d'Uber. Ce document est destiné à être utilisé comme une référence tout au long du processus de conception des diagrammes UML pour le projet d'étude.

2. Objectif du Projet

L'objectif est de créer une série de diagrammes UML qui représenteront de manière exhaustive l'application de covoiturage. Ces diagrammes serviront à conceptualiser l'inscription des utilisateurs, la gestion des trajets, et l'interaction entre conducteurs et passagers.

3. Besoins Utilisateurs

L'application doit être accessible à deux types d'utilisateurs : véhiculés (conducteurs) et non véhiculés (passagers), avec un processus d'inscription et d'authentification. Les conducteurs doivent pouvoir proposer et gérer des trajets, tandis que les passagers doivent pouvoir rechercher et réserver des trajets.

4. Exigences Fonctionnelles

Inscription et authentification des utilisateurs.

Publication de trajets par les conducteurs.

Recherche et réservation de trajets par les passagers.

Gestion des candidatures et confirmation des réservations.

5. Exigences de Données

Les données suivantes doivent être collectées et gérées par l'application :

Pour les utilisateurs : Nom, prénom, date de naissance, adresse, numéro de téléphone, e-mail, statut de permis de conduire.

Pour les véhicules : Marque, modèle, année, catégorie, motorisation, puissance.

Pour les covoiturages : Ville de départ, ville d'arrivée, date du voyage, distance, nombre de places disponibles, prix.

6. Architecture et Conception

L'application doit être conçue pour fonctionner comme une application web ou mobile, avec une base de données robuste pour stocker les informations des utilisateurs, des véhicules et des trajets.

7. Diagrammes UML

Les diagrammes suivants doivent être créés :

Diagrammes de Cas d'Utilisation pour identifier les fonctionnalités du système du point de vue des utilisateurs.

Diagrammes de Classe pour modéliser la structure de données de l'application.

Diagrammes de Séquence pour illustrer les interactions entre les acteurs et le système lors des processus d'inscription, de réservation et de confirmation.