

Université d'Ottawa

SEG 2505

Introduction au Génie Logiciel

Rapport – Projet Android (Application Mealer)

Professeur : Hussein Al Osman

Par :

Membres de l'équipe :

Prénom	Nom
Nathan	Gawargy
Astrid	Matagne Tokam
Brice	Joan Ngnawo Soh
Emma-Christie	Kameleu Noubissié
Hakim	Chergui
Stephane	Niyonizigiye

Numéro de groupe : 16

Date de remise : 7 décembre 2022

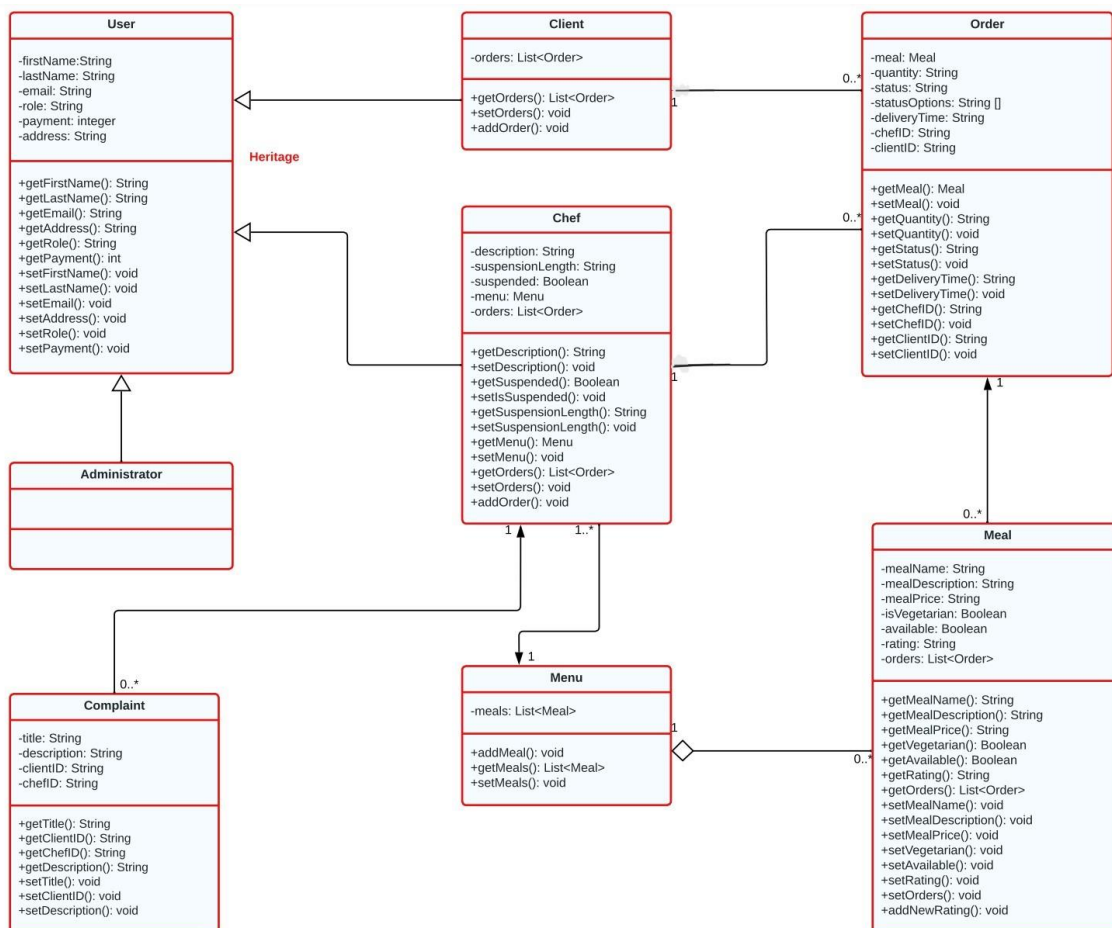
Introduction

Au cours du projet, nous avons développé une application de partage de nourriture. L'application a été divisée en trois types d'utilisateurs : client, chef et administrateur. Un nouvel utilisateur a le choix d'être un cuisinier ou un client. Le rôle d'administrateur est réservé pour le dirigeant de l'application. Le projet a été divisé en quatre parties (livrables). Chacun des livrables avait pour but d'implémenter des fonctionnalités spécifiques de l'application.

Livrable :

- 1) L'inscription et la connexion d'un utilisateur
- 2) Fonctionnalité de l'administrateur (reçoit des plaintes et peut suspendre un cuisinier)
- 3) Fonctionnalité du cuisinier (peut modifier un menu avec des repas)
- 4) Fonctionnalité du client et intégration (peut rechercher et commander des repas; peut soumettre une note d'évaluation et une plainte pour chaque repas acheté)

Diagramme de Classe (UML)

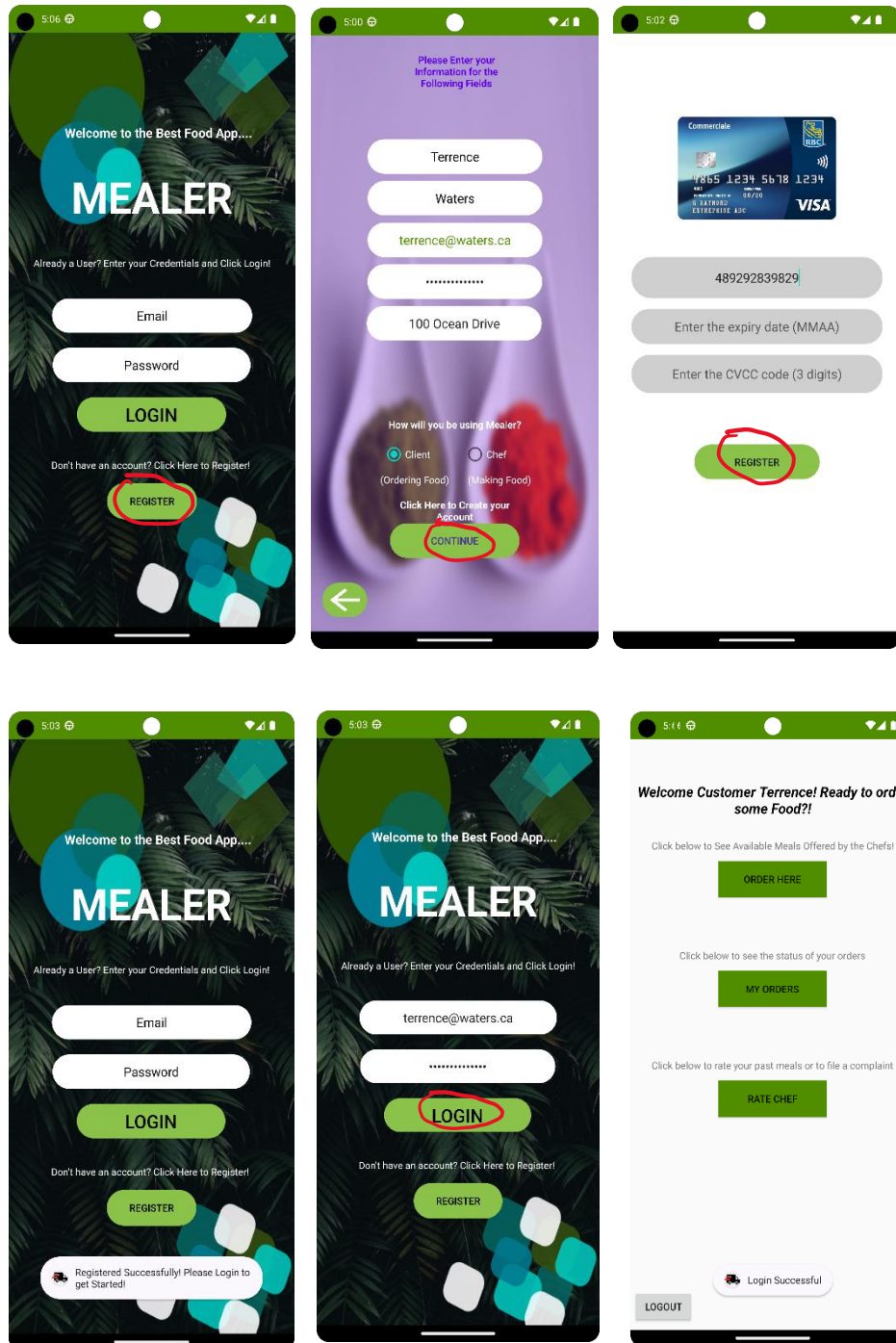


Contribution

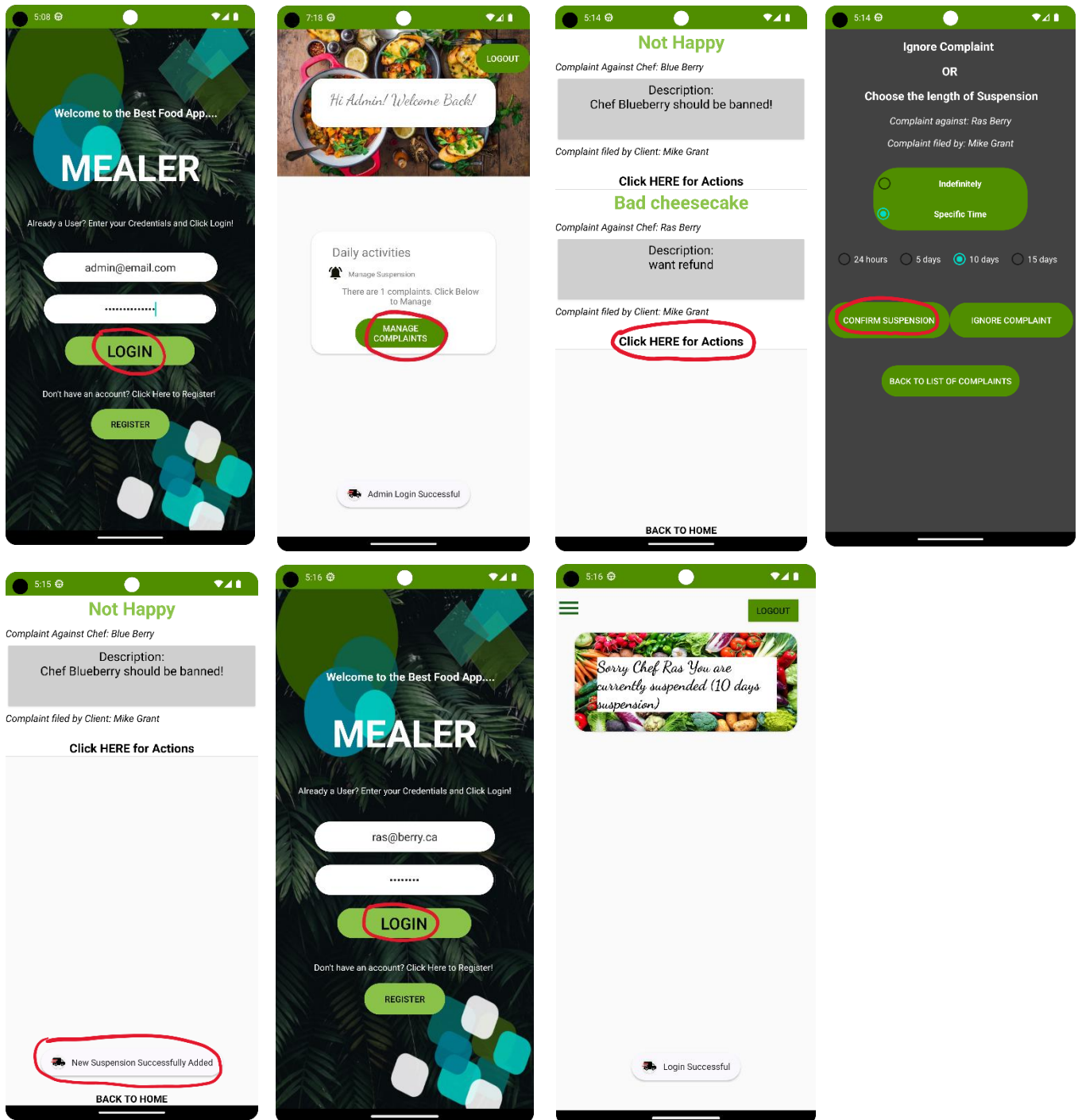
Membre de l'équipe	Contribution
Nathan	<ul style="list-style-type: none"> - Connexion à la base de données (Firebase) - Création des classes de structure (User, Chef, Client, Administrator, Menu, Meal, Complaint) - Création des classes d'activités pour l'administrateur, le chef et le client - Intégré la fonctionnalité d'inscription d'un nouvel utilisateur - Création des pages d'activités (XML) liées aux activités de l'administrateur - Intégration de la fonctionnalité de l'administrateur - Création des pages d'activités (XML) liées aux activités du cuisinier - Intégration de la fonctionnalité du cuisinier - Création des pages d'activités (XML) liées aux activités du client - Intégration de la fonctionnalité de la recherche pour un repas - Intégration de la fonctionnalité de la commande d'un repas - Intégration de la fonctionnalité de la soumission d'une note d'évaluation et une plainte pour chaque repas acheté - Création des tests unitaires (livrable 4) - Création de la page d'activité (XML) du profile du Chef et la classe liée à la page - Rédaction du rapport
Astrid	<ul style="list-style-type: none"> - Création de tous les diagrammes de classe - Création des tests unitaires (Livrable 2 et 3)
Brice	<ul style="list-style-type: none"> - Fonctionnalité de connexion d'un client à l'application
Emma	<ul style="list-style-type: none"> - Design de la page d'accueil de l'administrateur - Design de la page d'accueil du cuisinier
Hakim	<ul style="list-style-type: none"> - Création de la page de recherche (XML) de client pour les repas et paiement pour le client et le cuisinier - Création des classes d'activités liées aux paiements - Intégration de la fonctionnalité de paiement pour le client et le cuisinier - Intégration d'un logo pour l'application
Stéphane	<ul style="list-style-type: none"> - Design de la page de connexion et d'inscription - Design des pages de plaintes et de suspension pour l'administrateur

Captures d'Écran

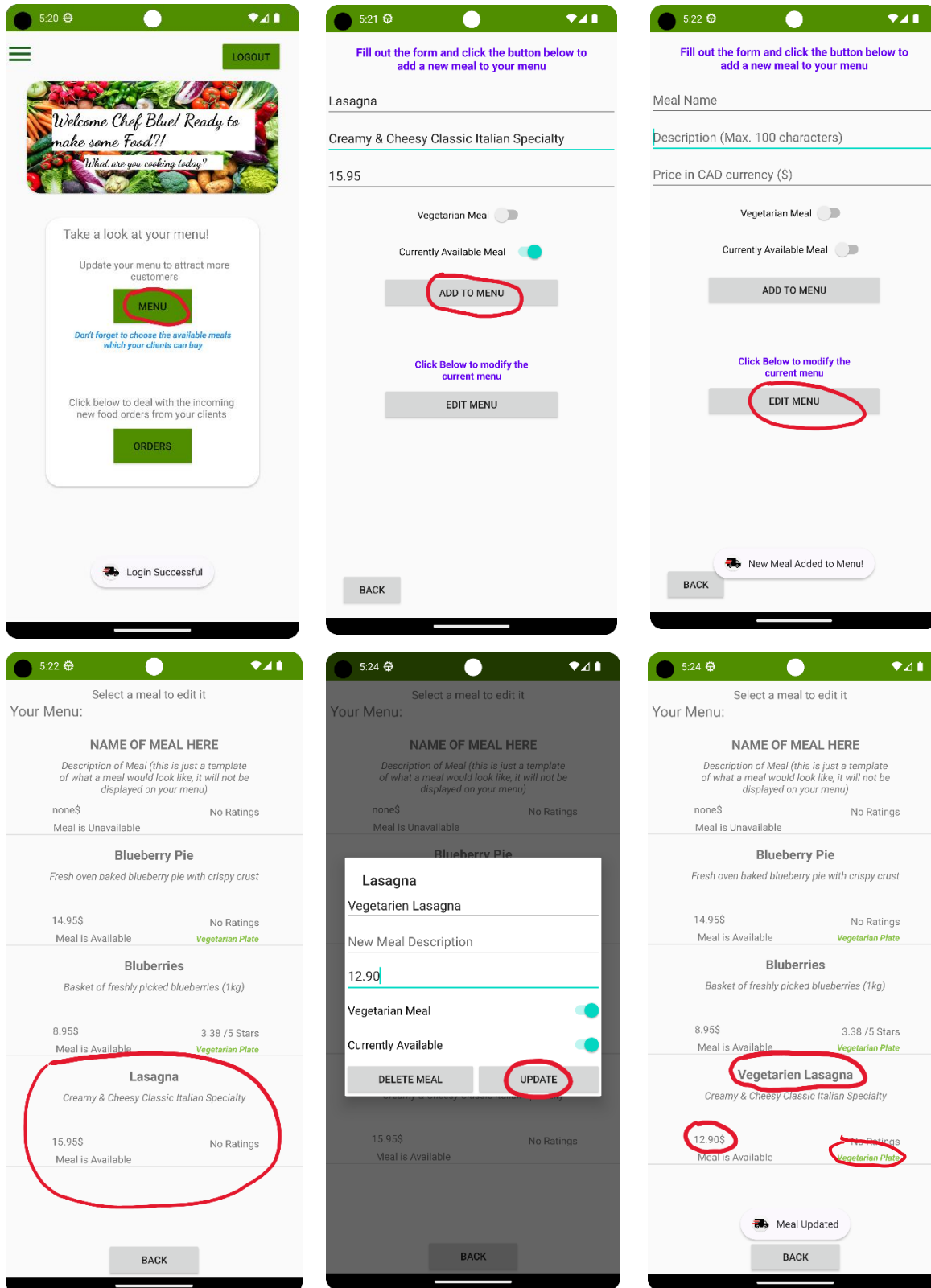
Livrable 1 – Inscription et Connexion d'un Client



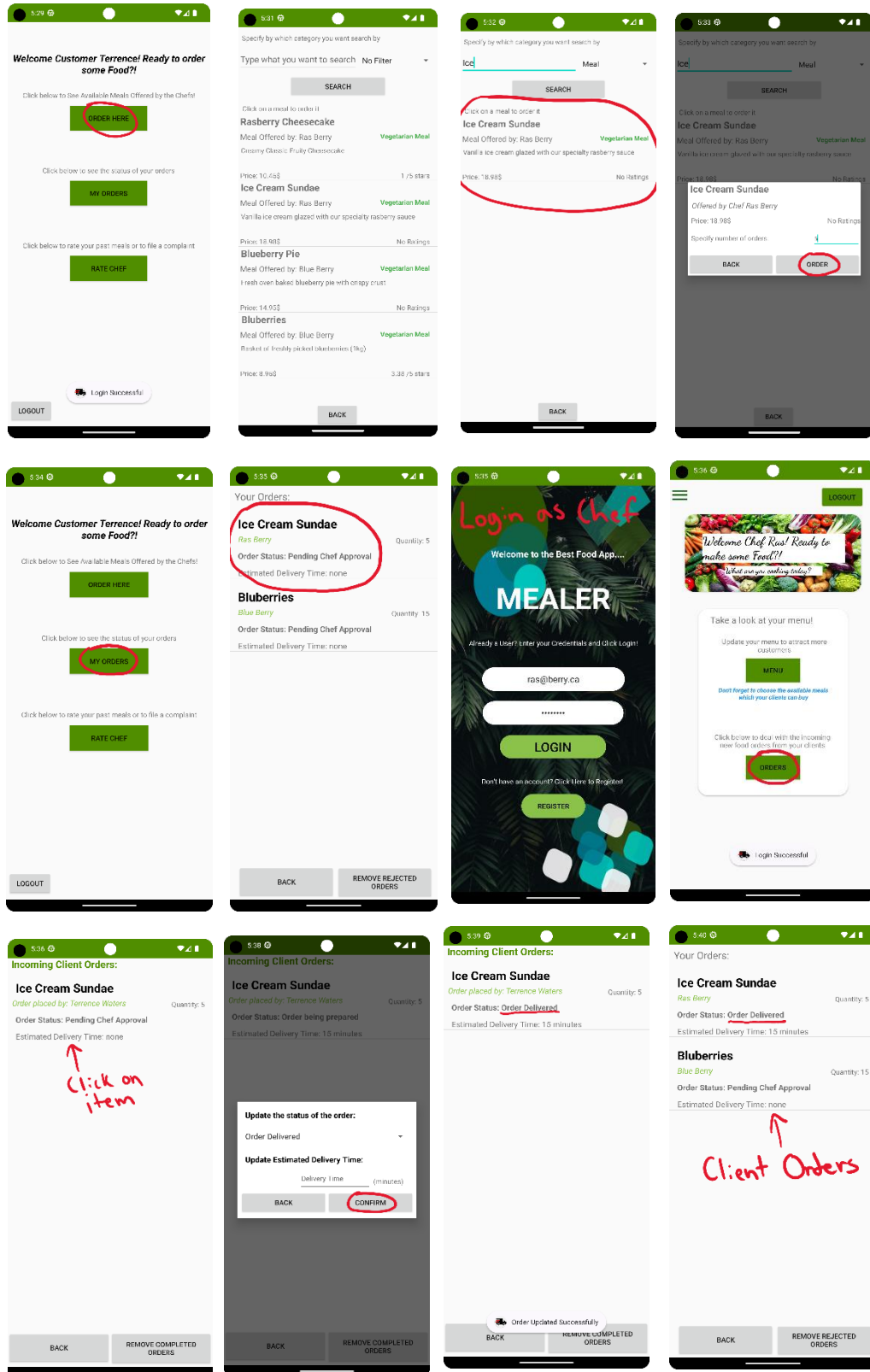
Livable 2 – Suspension d'un Cuisinier (Administrateur)



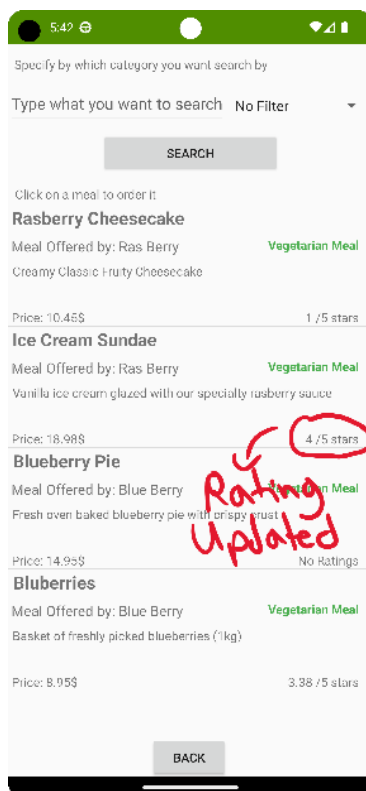
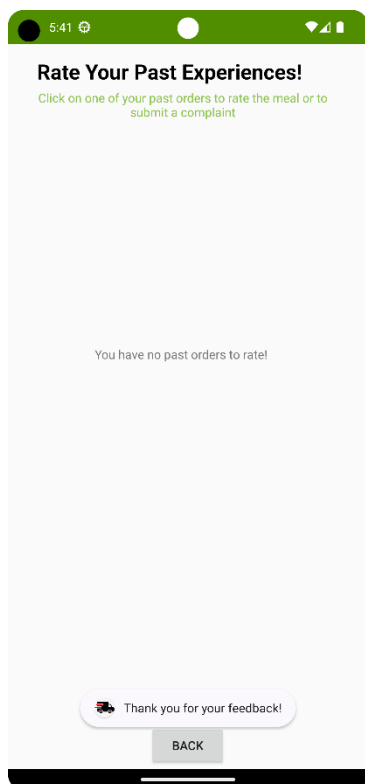
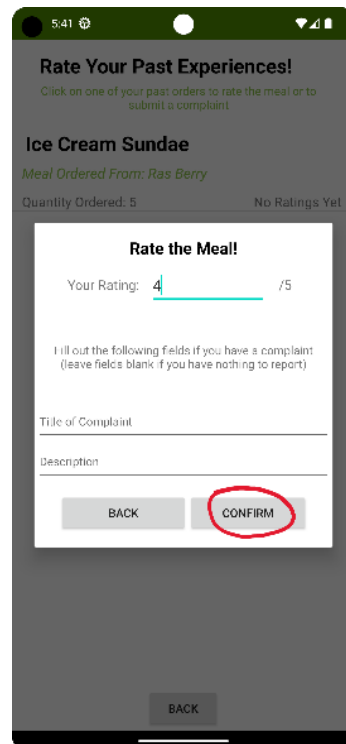
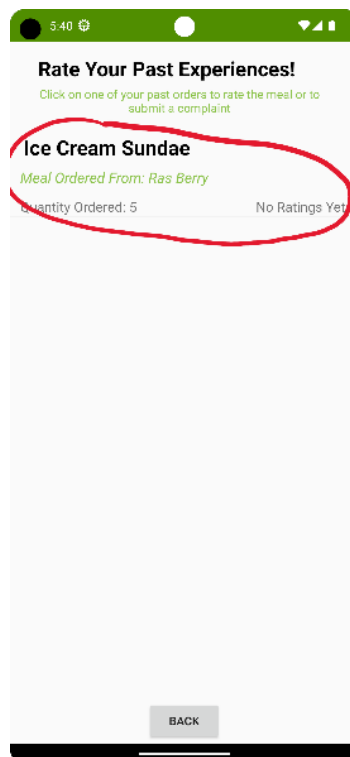
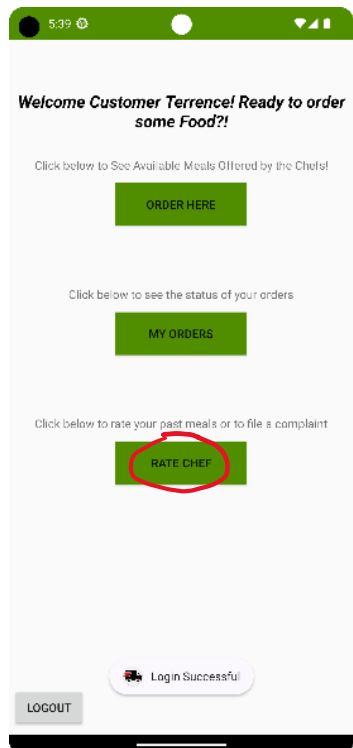
Livable 3 – Modification au Menu (Cuisinier)



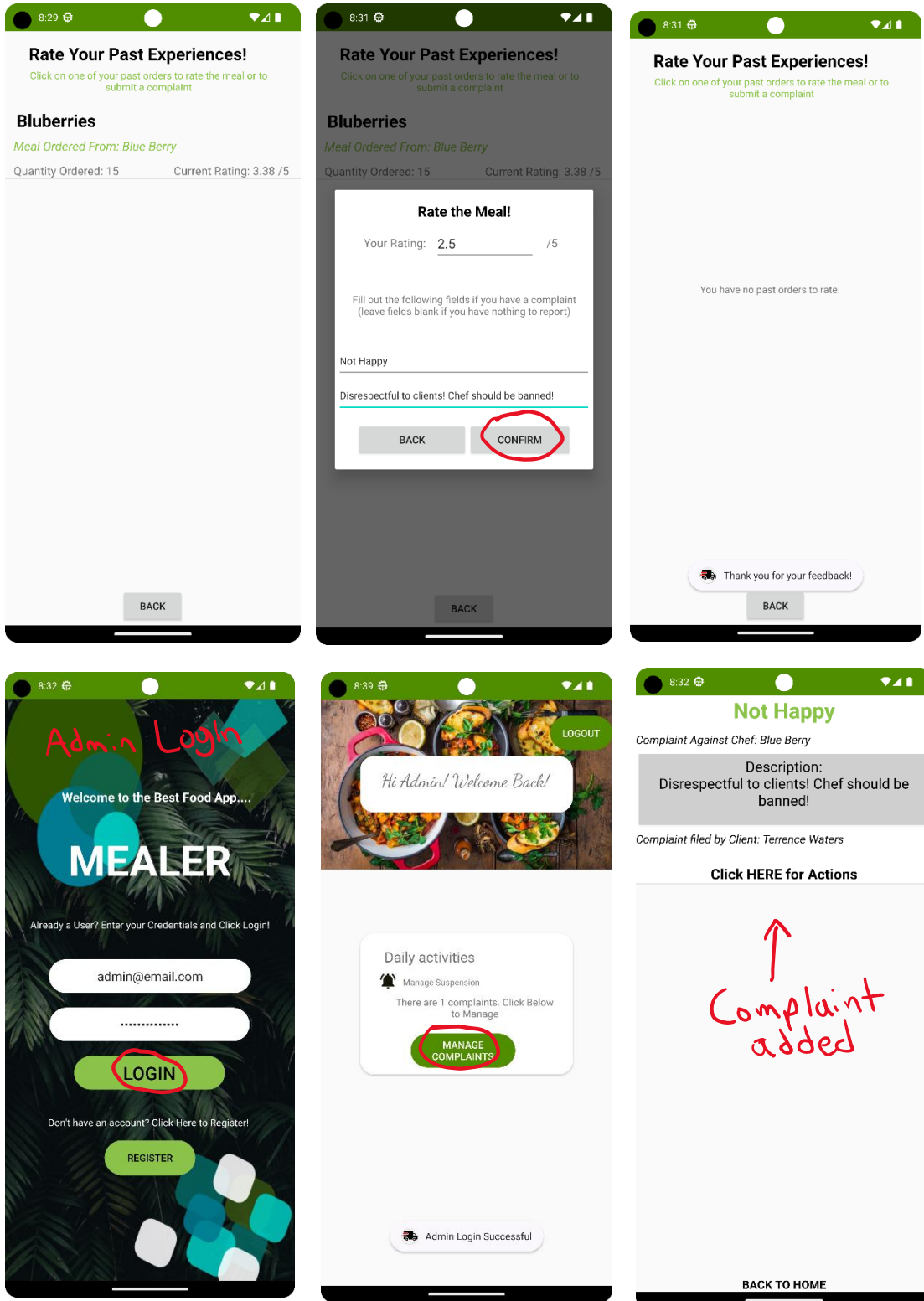
Livrable 4 – Commander un repas (Client) et Changement du statu d'un repas (Chef)



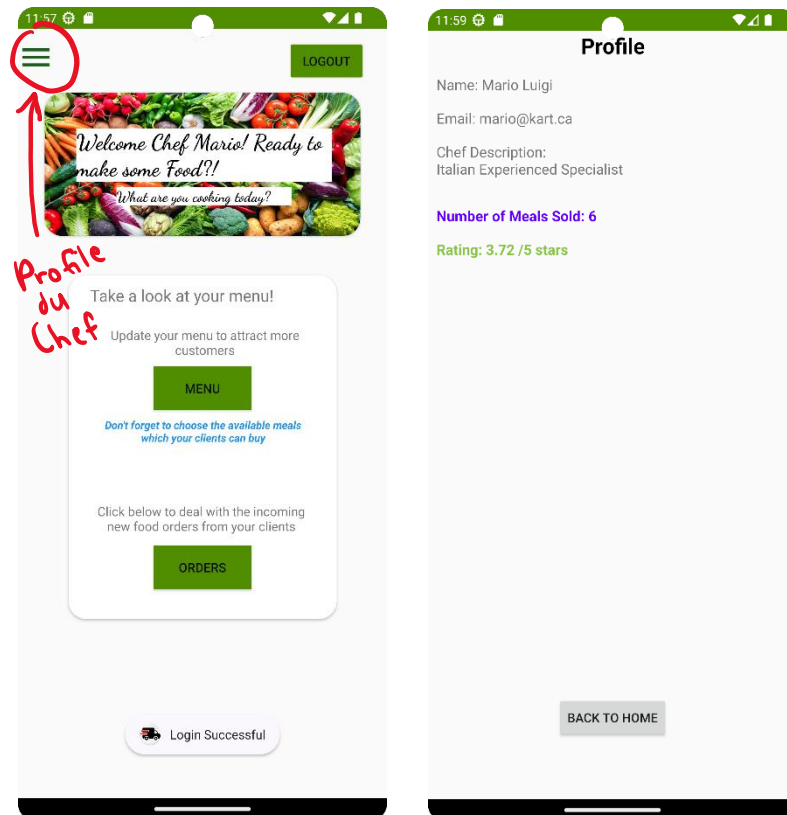
Livrable 4 – Évaluation d'un repas (Client)



Livable 4 – Soumission d’une plainte (Client)



Livrable 4 – Profile du Chef



Leçons Apprises

Nous avons appris plusieurs leçons durant le projet. L'utilisation d'une base de données pour stocker de l'information était une des composantes principales utilisées pendant le développement du projet. On a appris comment utiliser une base de données pour stocker de l'information et comment accéder/modifier les valeurs. Durant le développement de l'application, plusieurs problèmes étaient rencontrés. Nous avons dû rechercher et trouver des solutions pour tous les défis. Nous avons acquis de l'expérience pratique de débogage pour essayer de résoudre les problèmes. Des réponses à des problèmes similaires sur des sites comme Stack Overflow ont été très utiles dans la solution des défis. Finalement, nous avons appris comment les principes de la programmation orientée-objet peuvent faciliter la création des applications et des programmes. Les classes de structure (ex : User, Client, Chef, Meal, etc.) ont facilité la modélisation et le développement de l'application.