



RAPPORT DE PROJET - KOALA EAT

Dupale Julien

Geneste Théo

Perraux Lucas

Delaporte Quentin

SOMMAIRE

| Contexte | 3 |
|--|---|
| État d'avancement du projet et justifications | 3 |
| Retour sur l'organisation humaine | 3 |
| Problèmes techniques rencontrés et remédiation | |
| Les axes d'améliorations | 3 |

Contexte

Afin de concurrencer les grands noms sur le marché de la livraison, Nous allons devoir réaliser et concevoir une application Web permettant de gérer les demandes de livraison de commande,

mais aussi l'interface des restaurateurs leur permettant d'indiquer les repas à emporter et les heures de livraison. L'interface pour les livreurs est également à créer, permettant d'indiquer les courses à réaliser.

État d'avancement du projet

Jour 1:

- Réunion de travail pour orienter le travail de l'équipe dans la même direction.
- Analyse du cahier des charges.
- Création du nom et du logo de l'application web.
- Création d'un repository Git pour le travail collaboratif.
- Établissement du planning avec une méthode agile.(tableau kantree)
- Établissement des maquettes des pages web.
- Création des entités dans symfony.
- Dictionnaire de données.
- Début du MCD.
- Début du jeu de données.

Jour 2:

- Suite du dossier base de données avec la finalisation du MCD et du jeu de données.
- Migration du serveur sql vers un serveur commun pour éviter de changer le chemin dans le .env du projet symfony à chaque push du projet.
- Création de l'inscription et de la connexion.
- Profil restaurateur vue et logique du Controller en attendant la finalisation de la base de données.
- Dashboard du restaurateur.

Jour 3:

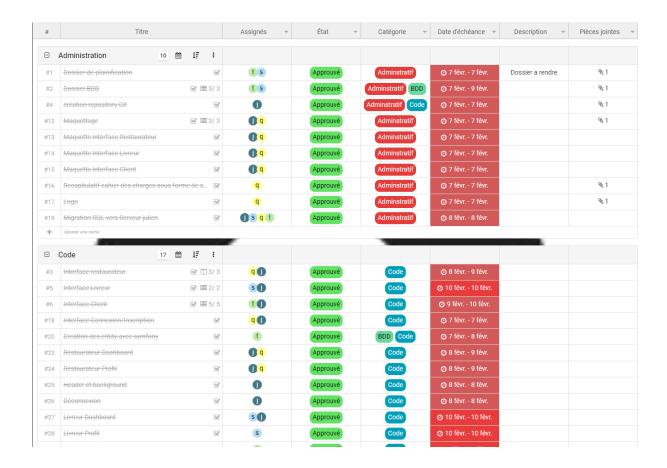
- Intégration du jeu de données dans la base de données.
- Mise à jour de la Documentation base de données.
- Profil Client.
- Dashboard du client.
- Suite profil et dashboard client.
- Suite profil et dashboard restaurateur.

Jour 4:

- Finalisation profil et dashboard client.
- Finalisation profil et dashboard restaurateur.
- Création et finalisation du profil et dashboard livreur.
- Recette technique et fonctionnelle de l'application web.

Jour 5:

- Finalisation des dernières erreurs d'orthographe dans l'application.
- Contrôle complet du code.
- Écriture des derniers documents du projet.(présentation, rapport de projet) et contrôle des documents réalisés jusqu'à ce jour.





Retour sur l'organisation humaine

Dans notre équipe de quatre personnes, nous avons tout d'abord distribuer les rôles à chacun.

| Nom | Rôle |
|-------------------|-----------------------------------|
| Perreaux Lucas | Coordinateur et Chef de projet |
| Geneste Théo | Administrateur de base de données |
| Dupale Julien | Développeur |
| Delaporte Quentin | Développeur |

Ensuite nous avons distribué différentes tâches pour démarrer le projet puis le chef de projet donne les tâches à réaliser au fur et à mesure de l'avancée du projet à son équipe.

Problèmes techniques rencontrés et remédiation

| Problèmes rencontrés | Solutions apportées |
|--|---|
| Connaissance de symfony très basique | Utilisation de la documentation et des forums sur symfony |
| Lors de la création d'un restaurant on ne peut pas assigner la catégorie | Aucune |
| Documentation symfony hors service pendant 4h | Consultation sur waybackmachine |
| Contrainte de temps court | Organisation, Communication |

Les axes d'améliorations

Quelques idées d'évolution et d'amélioration du projet :

- On pourrait ajouter un système de notification afin d'informer le client du changement d'état de sa commande, d'informer le livreur qu'une commande est en attente de livraison.
- On peut également ajouter une page de statistiques pour chaque restaurant, de façon à visualiser le nombre de commandes, montant cumulé de toutes les commandes, prix moyen,...
- Agrandir les zones de livraison à un rayon à l'aide d'une API de géolocalisation.
- Implémenter le système de paiement.
- Implémenter la commande groupée entre plusieurs utilisateurs (ex: 4 utilisateurs payent séparément une même commande).
- Ajouter un système de géolocalisation du livreur pour suivre la commande.
- Indicateur de prix moyen (€, €€, €€€).
- Mettre un système de paiement rattaché à une banque.