

M1107 : Projet tutoré

Professeur tuteur : Yon Dourisboure

Groupe 25



Projet tutoré du 2^{ème} semestre :

Cahier des charges fonctionnel et planning d'une application mobile de recette :



MARIS Xan

ABDELHAK Yanis

ROYET Jules

OSWALD Bastien

DUT Info S2 2020 - 2021

TD2 – TP3&4

Table des matières

Domaine de l'outil informatique envisagé :	3
Etude de l'existant :	4
Argumentaire :	6
1. Pitch :	6
2. Les X bonnes raisons	7
3. Justification	7
Description générale	8
Acteurs et fonctions	8
Commentaires	8
Examen des Cas d'Utilisation	9
Diagramme de cas d'utilisation	9
Commentaires	9
Cas d'Utilisation :	10
Cas 1 : consulter l'historique utilisateur	10
Cas 2 : consulter les favoris utilisateur	11
Cas 3 : rechercher une recette	12
Cas 4 : faire liste de courses	13
Cas 5 : recherche de restaurants	14
Maquettes :	16
Maquette de la page de chargement :	16
Maquette du menu principal : inventaire du frigo	16
Maquette du menu principal : déroulement ouvert :	17
Maquette inscription :	17
Maquette connexion :	18
Maquette du profil :	18
Maquette de la page historique :	19
Maquette de la page favoris :	19
Maquette de la page liste de courses :	20
Maquette de la page changement de mot de passe :	20
Maquette de la page carte :	21
Maquette de la page recette (cœur désactivé) :	21
Maquette de la page recette (cœur activé) :	22
WBS :	23
Gantt :	25
Bilan :	29
Bibliographie :	30
Annexes :	33

Domaine de l'outil informatique envisagé :

- Genre d'application/service ciblé : applications informatives.
- Public cible : de tout âge, maîtrisant la cuisine, voulant cuisiner de nouvelles choses.
- Contexte d'utilisation :

1. Tâches supportées par l'outil :

- **Recette** : permet de rentrer le contenu de son frigo et d'obtenir une recette qui est faisable en choisissant un filtre tel que fait.
- **Liste de courses** : permet de faire une liste de courses en fonction des recettes que l'on veut faire.
- **Historique** : permet de voir l'ensemble des recettes effectuées précédemment.
- **Carte** : permet d'avoir une carte avec géolocalisation et de voir les restaurants/fast-food situés à proximité.
- **Identification/compte** : permet de s'identifier pour garder l'historique etc, si jamais l'on change de portable par exemple.
- **Favoris** : permet de mettre des recettes en favoris et de les reconsulter à tout moment.

2. Ressources nécessaires : téléphone portable/tablette (Android/IOS), connexion internet, stockage requis de maximum 200Mo.
3. Contexte spatial : principalement à la cuisine ou dans un endroit où l'on peut cuisiner.
4. Contexte temporel : durée d'utilisation moyenne d'une session dépendant de la durée de la recette voulue ainsi que de la fonctionnalité utilisée. Pour la fonctionnalité principale la fréquence d'utilisation est à chaque repas. Pour les autres fonctionnalités, elles dépendent de l'utilisateur et de ses besoins.

Etude de l'existant :

Il existe déjà un grand nombre d'applications sur les stores de ces smartphones, on compte environ 2,2 millions d'applications pour l'Apple Store, le Google Play Store compte quant à lui 2,6 millions d'applications.

Parmi ces applications, on doit faire un tri !

En effet, nous allons nous référer uniquement aux applications similaires à la nôtre c'est-à-dire aux applications de recettes et/ou de cuisine. Ce chiffre n'est pas disponible car trop long à calculer (des milliers d'applications du style sont publiées et supprimées chaque jour). En revanche, nous connaissons les applications les mieux classées, donc nos concurrents. Nous pouvons par exemple citer : *Marmiton*, *750 grammes*, *Youmiam*, *Kitchen Stories*, *Vegg'up* etc... Ces applications fonctionnent sous les deux OS et dénombrent pas moins de plusieurs millions d'utilisateurs chacune.

Marmiton représente pour nous la plus grande source d'inspiration car c'est l'une des applications françaises de cuisine la plus utilisée mais surtout elle possède un outil qui correspond à 100% à notre projet. En effet, Marmiton est à la base une colossale BD de recettes et depuis peu, les ingénieurs ont implanté un onglet : mon frigo. Celui-ci permet de choisir les ingrédients que l'on possède chez nous puis nous proposent des recettes à faire en fonction de ceux-ci. Cette application possède aussi un système de stories comme sur les réseaux sociaux pour que les utilisateurs postent leurs plats en photo, une fonctionnalité d'identification de l'utilisateur, une fonctionnalité de commande en ligne pour commander des livres de recettes. L'application propose un système d'historique de recettes et de mis en favori. Certains filtres de l'appli proposent des filtres vegan ou bien des repas peu caloriques. En revanche, par rapport à notre application, elle ne propose pas de fonctionnalité liste de courses ou bien de fonctionnalité de géolocalisation pour trouver les restaurants les plus proches.

750g est l'une des applications de recette les mieux notées sur l'Apple store. Elle propose tout comme Marmiton une grosse base de données de recettes avec des filtres de repas fit (750green). Elle propose aussi des conseils vidéo pour préparer les recettes ainsi qu'une fonction d'identification qui permet de gérer un historique utilisateur et de mettre en favoris certaines recettes. Elle propose un système d'actualités de cuisine. Par rapport à notre application, elle ne propose pas la fonction de liste de courses, ni celle de géolocalisation ou encore celle qui propose des recettes en fonction de nos ingrédients disponibles.

Youmiam propose comme les autres applications un système de gestion de recettes ainsi que la possibilité de se connecter pour ajouter des favoris et consulter son historique. Elle ne propose pas de système de liste de courses, mais aussi celle de géolocalisation ou encore celle qui propose des recettes en fonction de nos ingrédients disponibles. En revanche, elle propose en s'inspirant de Tinder, un système de swipe : l'application nous montre des repas à l'écran. Si on like, ça nous affiche la recette, sinon on passe au plat suivant.

Kitchen Stories comme les autres applications propose un système de gestion de recettes ainsi que la possibilité de se connecter pour ajouter des favoris et consulter son historique. De la même façon que Marmiton, elle propose un système de stories. La communauté de cette application est très active. Néanmoins, pas de géolocalisation, liste de course et encore moins de recette en fonction des ingrédients.

Finalement, Vegg'up retranscrit tout comme les autres applications, un système de compte, historique, favoris, recette tout cela porté sur le thème du véganisme. Cette application propose également un système de commande des produits venant de producteurs bio. Pas de recette hautement calorique, donc pas de filtre, uniquement des recettes fit & vegan. Enfin, pas de géolocalisation, liste de courses, et encore moins de recette en fonction des ingrédients.

	Marmiton	750grammes	Youmiam	Kitchen Stories	Vegg'up	Mijotons ! (notre application)
Recette	X	X	X	X	X	X
Liste de courses						X
Stories	X			X		
Compte utilisateur	X	X	X	X	X	X
Géolocalisation						X
Favoris	X	X	X	X	X	X
Historique	X	X	X	X	X	X
Swipe			X			
Recette en fonction des ingrédients	X					X
Filtre de repas	X	X	X	X		X
Commander sur internet	X				X	

Figure 1 : Comparaison des fonctionnalités des différentes applications

Venant en au choix des outils que nous allons utiliser tant pour l'interfaçage que pour la programmation. Au niveau de l'interface de notre application, nous avons choisi de la produire avec Android Studio (4.2.0 version la plus stable de l'outil) pour la version Android, Swift (5.3.0 version actuelle la plus stable) pour la version IOS. D'autre part, en ce qui concerne la programmation des différents outils, nous allons utiliser Java (version 16.0) pour les versions Android et IOS. Pour la gestion et l'implémentation de notre base de données, nous allons globalement utiliser SQLite (en version 3.35.0). Finalement, pour le partage de nos ressources, nous allons utiliser Google Drive pour les fiches et guides utilisateurs, Github repositories pour le code et Git pour le versioning et enfin les stores d'application pour les versions finales de nos applications.

Argumentaire :

1. Pitch :

Dans le cadre de ce projet d'application, nous avons choisi comme thème principal la nourriture et qui vise à faciliter, pour le consommateur, la réalisation de repas au quotidien.

En effet la nourriture concerne tout le monde et donc créer une application qui la facilite ou la valorise pourra permettra de cibler le maximum d'utilisateurs et notamment français. Cette application sera mobile et dans un premier temps disponible sur Android.

De plus l'application sera native, c'est-à-dire sera indépendante d'un site web. Le produit (l'application) sera gratuit, car le but est avant tout d'aider le consommateur qui sera utilisateur de l'application. Ce large panel d'utilisateurs va permettre une bonne entrée en marché. En effet beaucoup d'utilisateurs incluent et sous-entendent beaucoup de demandes.

Le point délicat sera la concurrence : depuis quelques années (3 ans) le marché du bio et du fit commence à augmenter relativement vite, à tel point que cela est presque devenu une norme, il nous faut donc introduire ces notions dans l'application avec un onglet fit. Cependant ça veut aussi dire que beaucoup d'applications s'appuient sur ces notions, ce qui aura pour conséquence de nous créer de la concurrence directe sur notre application.

Pour nous démarquer nous avons opté pour une ergonomie simple et épurée qui va permettre d'accompagner l'utilisateur. De plus, le but de l'application ne sera pas la même : on crée des recettes par rapport à ce qu'on possède !

Ceci est moins contraignant pour l'utilisateur car il n'a pas forcément besoin de se déplacer, c'est la recette qui s'adapte à l'utilisateur et non l'inverse. Il est nécessaire de préciser que l'application sera française et donc qu'elle sera disponible en priorité pour les utilisateurs français.

2. Les X bonnes raisons

- **La première raison** : le produit est simple et facile d'utilisation et concerne tout le monde.
- **Deuxième raison** : on mange tous les jours, il peut donc être nécessaire/vital pour l'utilisateur sur une durée indéfinie.
- **Troisième raison** : cette application permet de faire des économies.
- **Quatrième raison** : l'application est gratuite !
- **Cinquième raison** : elle est multifonctionnelle et permet de répondre à des besoins différents sans pour autant changer d'application.
- **Sixième raison** : disponible sur Android, elle sera facile d'accès.

3. Justification

Comme précisé dans le pitch, on fera face à une grande concurrence. Que ce soit le géant marmiton ou bien d'autres applications comme Yummly , Food Network Kitchen, KptnCook. La différence est sur le fait que notre application est exclusivement française et donc sera plus précise aux attentes des français ce qui nous permettra de nous donner une petite priorité dans le marché. Comme dit précédemment l'application répond à une ergonomie simple que ce soit par la sélection d'ingrédients possédés par l'utilisateur aux recettes proposées par l'application.

Cependant une application a beau être parfaite si aucun utilisateur ne la télécharge cela ne servirait à rien.

C'est ici que réside toute l'importance d'une application gratuite, en effet cela va permettre aux utilisateurs de pouvoir télécharger l'application juste pour la tester. Et notre but va être de le faire rester dessus.

En outre, notre application va rester gratuite grâce à un business plan que nous avons élaboré. En effet, pour pouvoir payer les serveurs pour l'hébergement de notre base de données ou encore que notre application soit en permanence téléchargeable, nous allons insérer quelques pubs dans notre interface. Chaque pub est payée environ 1€ les 1000 vues. Ces pubs ne seront pas intrusives, elles seront placées à des moments clés tels que lorsque notre utilisateur cliquera sur le bouton de recherche (par exemple

pour rechercher une recette). Dès lors, une pub vidéo de 30 secondes s'affichera et l'utilisateur devra la regarder. Ce sera le cas pour tous les boutons menant vers un état final (rechercher une recette, valider une liste de course, valider une modification dans son historique utilisateur...). Finalement, si l'utilisateur ne souhaite plus avoir de pub, il pourra également payer un abonnement premium annuel qui lui permettra d'enlever les pubs. Cet abonnement sera de l'ordre de 10€ par an.

Étant donné qu'il s'agit d'une utilisation nécessaire pour le repas. On espère une utilisation journalière de l'application. C'est-à-dire une application qui rentrerait dans la vie quotidienne.

Il est aussi précisé au-dessus, que cela permettrait de faire des économies... En effet, l'utilisateur voulant réaliser une recette pourrait acheter directement des aliments manquants. Cependant notre application lui propose une recette avec des ingrédients qu'il possède déjà, c'est une alternative de recette pour l'utilisateur. Il va ainsi pouvoir se préparer à manger sans dépenser plus et ne pas faire de gâchis mais utiliser tous les produits qu'il a à sa disposition.

Le point le plus important de l'application est sa multifonctionnalité. En effet, le but est de rendre plus facile la vie à l'utilisateur. Il est donc important de proposer des services complémentaires afin que l'utilisateur n'ait pas à changer obligatoirement et tout le temps d'application.

Description générale

Acteurs et fonctions

Le seul et unique acteur est l'utilisateur de l'application qui est donc acteur primaire du système. C'est une entité humaine.

Acteur	Type	Besoin fonctionnel
Utilisateur	Primaire	<ul style="list-style-type: none">- S'identifier- Consulter l'historique/favoris- Trouver une recette- Faire une liste de course- Rechercher un restaurant

Commentaires

Ici, l'utilisateur est à coup sûr acteur principal car c'est lui qui va interagir avec le système.

Examen des Cas d'Utilisation

Diagramme de cas d'utilisation

À partir des besoins fonctionnels établis au-dessus, nous pouvons en déduire le diagramme UML des cas d'utilisation suivant.

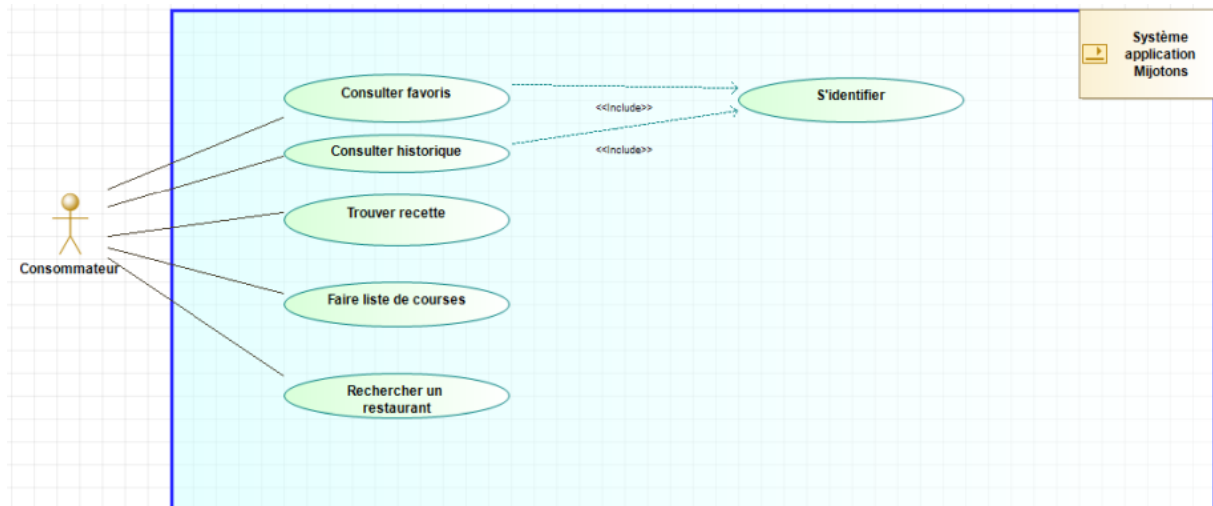


Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation

Commentaires

Ce diagramme des cas d'utilisation est très utile, il nous a permis de mettre en lumière les fonctionnalités que va avoir le système via une représentation du comportement fonctionnel du système.

Cas d'Utilisation :

Cas 1 : consulter l'historique utilisateur

Titre : consulter l'historique utilisateur

Acteur principal : utilisateur

Maquette correspondante : [maquette consulter page historique \(page 19\)](#)

Résumé : grâce à ce cas d'utilisation, l'utilisateur pourra consulter l'historique des recettes qu'il aura déjà parcourues sur l'application

Création : 21/03/2021

Responsable : Xan Maris

Modifiée le :

Version : Finale

Enchaînements

Préconditions

Pour l'exécution de ce cas d'utilisation, les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

1. Utilisateur inscrit et connecté
2. Système correctement installé et fonctionnel
3. Connecté à internet

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : utilisateur	Système : application
	1. Affiche la page d'accueil (page choix ingrédients possédés)
2. Clique sur l'icône historique du menu inférieur	
	3. Affiche l'ensemble des recettes déjà parcourues
4. Sélectionne une recette	
	5. Affiche les détails de la recette sélectionnée
6. Se déconnecte	

Cas 2 : consulter les favoris utilisateur

Titre : consulter les favoris utilisateur

Acteur principal : utilisateur

Maquette correspondante : [maquette de la page favoris \(page 19\)](#)

Résumé : grâce à ce cas d'utilisation, l'utilisateur pourra consulter ses recettes favorites via une icône qui lui sera disponible sur la page d'accueil de l'application

Création : 21/03/2021

Responsable : Xan Maris

Modifiée le :

Version : Finale

Enchaînements

Préconditions

Pour l'exécution de ce cas d'utilisation, les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

4. Utilisateur inscrit et connecté
5. Système correctement installé et fonctionnel
6. Connecté à internet

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : utilisateur	Système : application
	1. Affiche la page d'accueil (page choix ingrédients possédés)
2. Clique sur l'icône favoris du menu inférieur	
	3. Affiche l'ensembles des recettes ajoutées en favoris
4. Sélectionne une recette	
	5. Affiche les détails de la recette sélectionnée

Cas 3 : rechercher une recette

Titre : rechercher une recette en fonction des aliments possédés

Acteur principal : utilisateur

Maquette correspondante : [maquette du menu principal \(page 16\)](#)

Résumé : l'utilisateur aura la possibilité de choisir les aliments qu'il possède dans son frigo et le système lui proposera une liste de recettes, en fonction des aliments que possède l'utilisateur

Création : 21/03/2021

Responsable : Xan Maris

Modifiée le :

Version : Finale

Enchaînements

Préconditions

Pour l'exécution de ce cas d'utilisation, les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

7. Utilisateur inscrit et connecté
8. Système correctement installé et fonctionnel
9. Connecté à internet

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : utilisateur	Système : application
	1. Affiche la page d'accueil (page choix ingrédients possédés)
2. Choisit une catégorie/classe d'aliments	
	3. Déroule la catégorie/classe choisie
	4. Affiche les cases à cocher avec les différents ingrédients à sélectionner
5. Coche les aliments dont il dispose dans son frigo/placard	
6. Valide son choix via le bouton "Valider"	
	7. Affiche les recettes disponibles en fonction des aliments sélectionnés
8. Sélectionne une recette	
	9. Affiche les détails de la recette sélectionnée
10. Se déconnecte	

Enchaînement Alternatifs

A1 : aucune recette ne correspond aux aliments sélectionnés

7.1. Affiche un message d'erreur : "Aucune recette ne correspond aux aliments sélectionnés"

7.2. Retour au point 10 de l'enchaînement nominal

Cas 4 : faire liste de courses

Titre : faire une liste de courses

Acteur principal : utilisateur

Maquette correspondante : [maquette de la page liste de courses \(page 20\)](#)

Résumé : via ce cas d'utilisation, l'utilisateur pourra gérer des listes contenant des ingrédients que l'utilisateur aura choisis et les enregistrer pour ensuite les consulter quand il le souhaite.

Création : 21/03/2021

Responsable : Xan Maris

Modifiée le :

Version : Finale

Enchaînements

Préconditions

Pour l'exécution de ce cas d'utilisation, les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- 10. Utilisateur inscrit et connecté
- 11. Système correctement installé et fonctionnel
- 12. Connecté à internet

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : utilisateur	Système : application
	1. Affiche la page d'accueil (page choix des ingrédients possédés)
2. Clique sur l'icône liste de course du menu inférieur	
	3. Affiche la page du menu liste de courses
4. Clique sur le bouton "Nouvelle liste"	

	5. Affiche les différentes classes/catégories d'articles
6. Clique sur l'une des classes/catégories	
	7. Déroule la classe/catégorie
	8. Affiche les cases à cocher correspondant aux différents aliments
9. Coche les aliments dont il a besoin	
10. Valide sa liste via le bouton "Valider"	
	11. Propose d'enregistrer ou de l'afficher de suite
12. Choisit tout de suite	
	13. Affiche la liste avec les différents aliments à cocher au fur et à mesure qu'on les met dans le caddie
14. Coche les cases des différents aliments	
15. Clique sur le bouton "Valider ma liste"	
	16. Supprime la liste de course
17. Se déconnecte	

Enchaînement Alternatifs

A1 : Clique sur le bouton enregistrer

10.1. Clique sur le bouton "Enregistrer"

10.2. Affiche un message "Liste de courses enregistrée avec succès"

10.3 Se déconnecte

Cas 5 : recherche de restaurants

Titre : rechercher un restaurant

Acteur principal : utilisateur

Maquette correspondante : [maquette de la page carte \(page 21\)](#)

Résumé : l'utilisateur pourra chercher des restaurants via sa localisation GPS et effectuer une recherche en fonctions de filtres qu'il aura choisis

Création : 21/03/2021

Responsable : Xan Maris

Modifiée le :

Version : Finale

Enchaînements

Préconditions

Pour l'exécution de ce cas d'utilisation, les conditions suivantes doivent être vérifiées au préalable :

- 13. Utilisateur inscrit et connecté
- 14. Système correctement installé et fonctionnel
- 15. Connecté à internet

Enchaînement Nominal

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

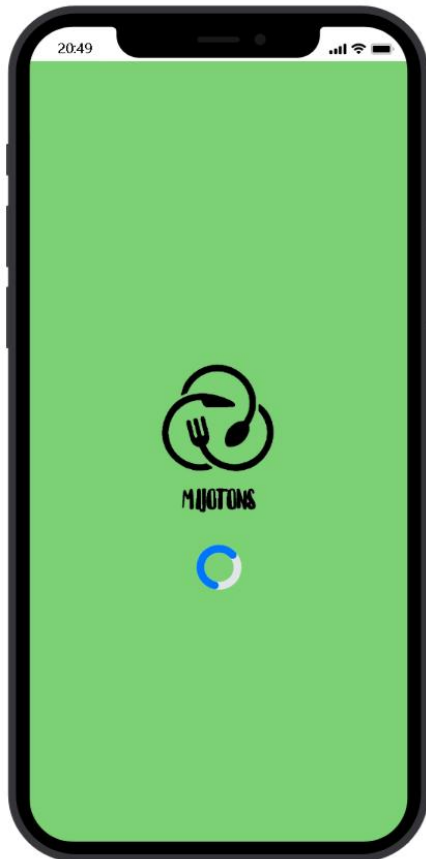
Acteur : utilisateur	Système : application
	1. Afficher la page d'accueil (page choix ingrédients possédés)
2. Clique sur l'icône carte du menu inférieur	
	3. Affiche la carte de l'ensemble des restaurants de France
	4. Demande à l'utilisateur s'il veut utiliser sa localisation
5. Accepte d'activer sa localisation	
	6. Affiche l'ensemble des filtres disponibles
7. Sélectionne les filtres désirés	
	8. Affiche l'ensemble des restaurants à proximité respectant des critères demandés
9. Se déconnecte	

Enchaînement Alternatifs

A1 : L'utilisateur ne veut pas que l'application utilise sa localisation

- 5.1. Refuse d'activer sa localisation
- 5.2. Demande à l'utilisateur de saisir une adresse
- 5.3. Saisie une adresse à proximité de sa position

Maquettes :



Maquette de la page de chargement :

Présence du logo dans sa version noire.

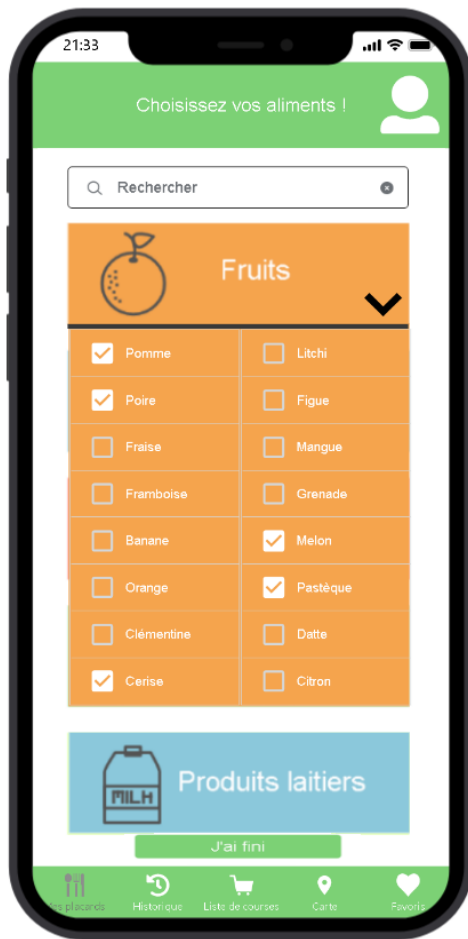
Indicateur de chargement en temps réel.

Fond vert, couleur principale de notre application.



Maquette du menu principal : inventaire du frigo

Possibilité d'accéder à son profil, à ses recettes favorites, à la barre de recherche, à la sélection de ses aliments et à la barre de menu en bas de l'écran.



Maquette du menu principal : déroulement ouvert :

Possibilité de cocher et décocher les ingrédients que l'utilisateur possède déjà chez lui. Une fois fini, l'utilisateur pourra valider ses choix via le bouton "J'ai fini".



Maquette inscription :

Possibilité de se créer un compte en rentrant : son pseudonyme, son adresse mail, un mot de passe et une confirmation de mot de passe.

Possibilité de valider l'inscription.



Maquette connexion :

Possibilité de se connecter en rentrant : son pseudonyme/email et ton mot de passe.

Possibilité de valider sa connexion.

Possibilité de recevoir une aide si le mot de passe est oublié.

Possibilité de s'inscrire si l'utilisateur n'a pas encore de compte.



Maquette du profil :

Possibilité de consulter et changer sa photo de profil, de changer de mot de passe, de lier son compte Google à son compte Mijotons, d'accéder aux paramètres, de voir les infos concernant l'appli et de se déconnecter de son compte.



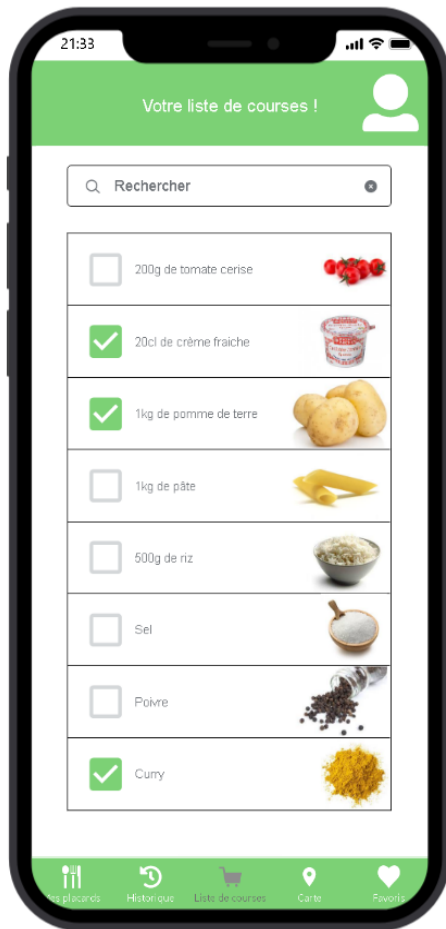
[Maquette de la page historique :](#)

Possibilité de consulter toutes les recettes que nous avons pu consulter précédemment avec quelques informations les concernant, classées par ordre chronologique.



[Maquette de la page favoris :](#)

Possibilité de consulter les recettes que l'utilisateur aura mises en favoris et de voir quelques rapides informations sur celles-ci.



Maquette de la page liste de courses :

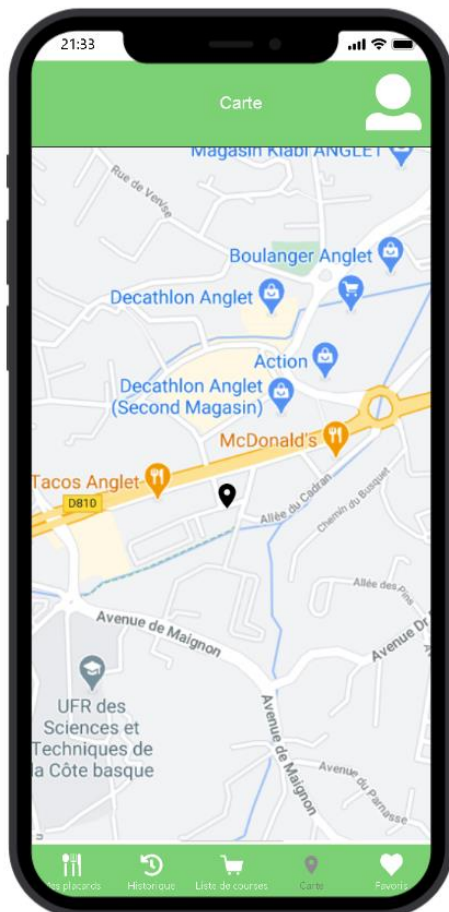
Possibilité de créer une liste de course en cochant les produits que l'utilisateur voudra acheter.



Maquette de la page changement de mot de passe :

Possibilité de changer son mot de passe en rentrant son mot de passe actuel et en rentrant le nouveau mot de passe deux fois.

Possibilité de confirmer le changement de mot de passe.



Maquette de la page carte :

Possibilité de se géolocaliser, de voir les restaurants/fast-food à proximité et possibilité de créer un itinéraire pour y accéder.



Maquette de la page recette (cœur désactivé) :

Présence d'une photo du rendu de la recette.

Présence d'informations tels que le nom de la recette, du temps de préparation, des ingrédients nécessaires et des différentes étapes de préparation.

Ici la recette n'est pas sélectionnée en tant que recette favorite (le cœur est blanc).



[Maquette de la page recette \(cœur activé\) :](#)

Présence d'une photo du rendu de la recette.

Présence d'informations tels que le nom de la recette, du temps de préparation, des ingrédients nécessaires et des différentes étapes de préparation.

Ici la recette est sélectionnée en tant que recette favorite (le cœur est rouge).

WBS :

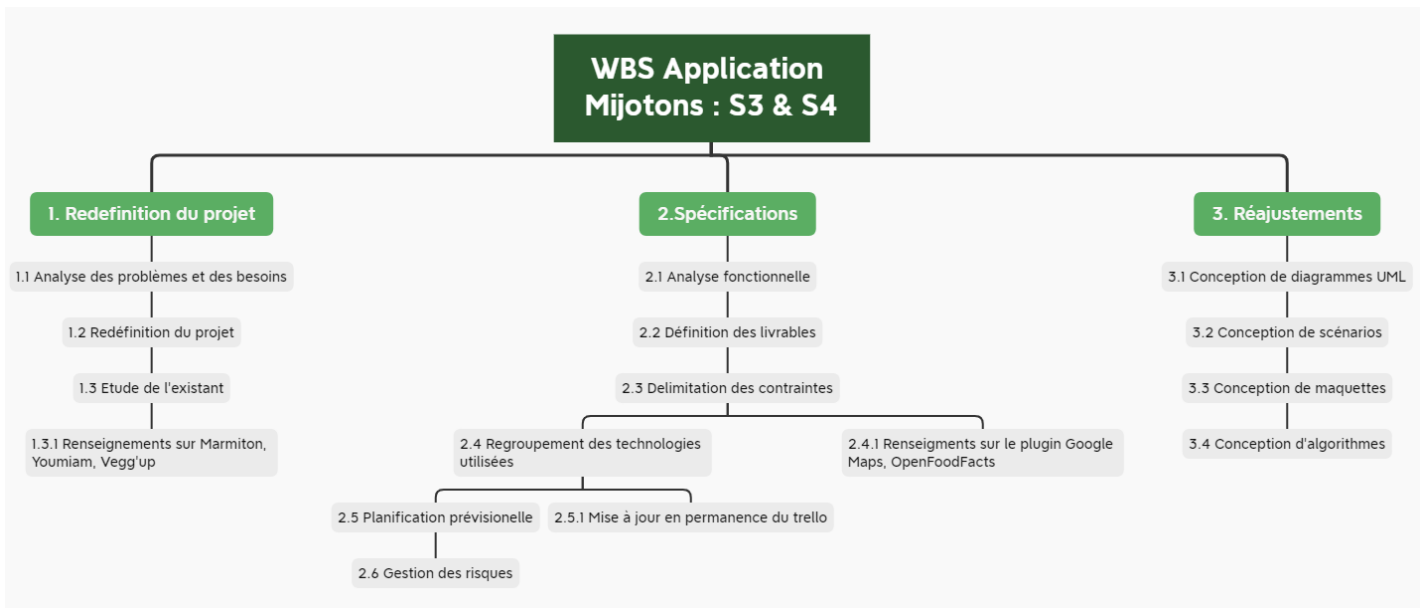


Figure 3 : WBS Application Mijotons : S3 & S4 (première partie)

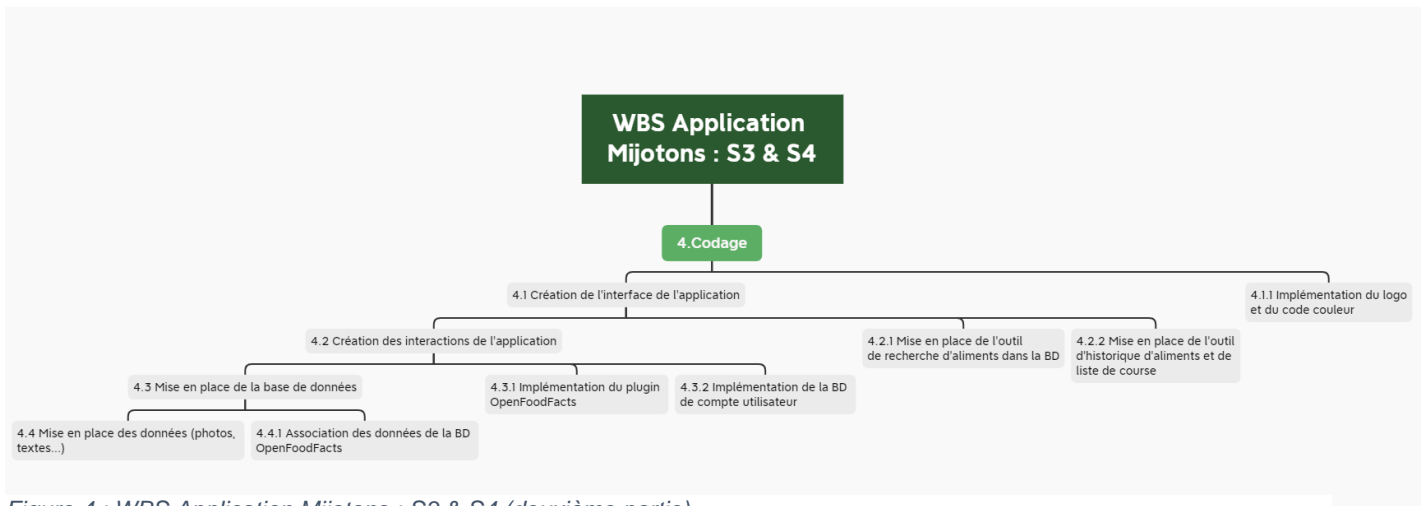


Figure 4 : WBS Application Mijotons : S3 & S4 (deuxième partie)

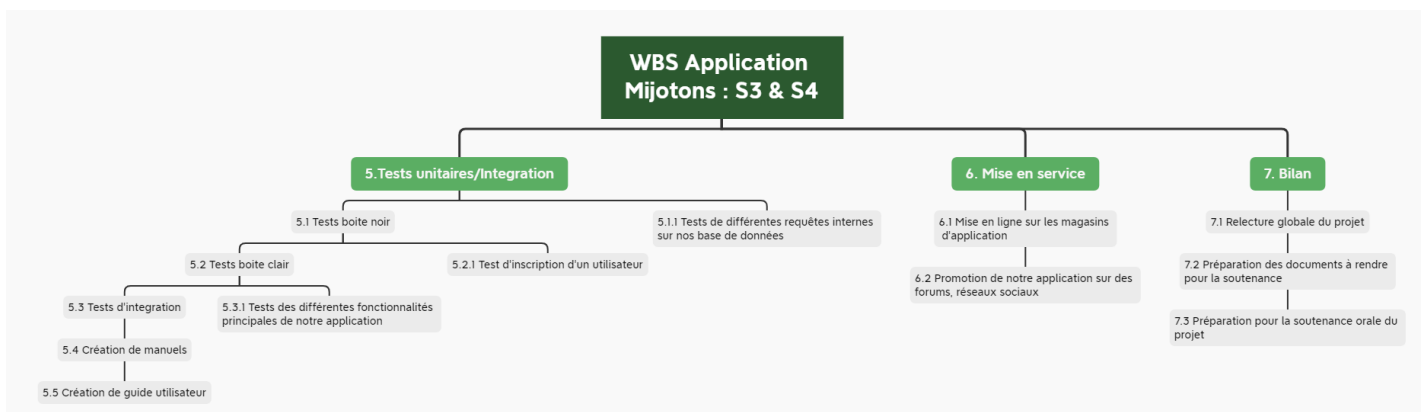


Figure 5 : WBS Application Mijotons : S3 & S4 (troisième partie)

Pour la réalisation de notre WBS, nous nous sommes concertés autour d'un brainstorming sur discord afin de mélanger nos idées et de savoir quelles idées revenaient le plus souvent et donc quels étaient les principaux enjeux de ce projet. Nous avons donc inclus les idées retenues dans notre wbs. Comme nous n'avions encore jamais vu ce type de réalisation, nous sommes tous allés sur internet se documenter au sujet de ce travail. On a donc pu voir et comprendre en quoi consistait ce travail et comment le réaliser. Xmind était l'un des logiciels les plus cités dans les sites que nous avons consultés et comme nous l'avions déjà utilisé le semestre dernier dans le cadre de mindmap, nous avons tous tablé sur ce logiciel.

La réalisation a ensuite été simple, de la même manière que pour le brainstorming, nous nous sommes tous connectés en vocal : un qui partage son écran et les autres qui donnent leur avis et débattent afin que la wbs soit la plus ressemblante à ce que nous avons relevé. En s'inspirant de wbs déjà disponibles sur internet, nous avons discipliné les idées que nous avons notées à travers ce wbs.

Gantt :

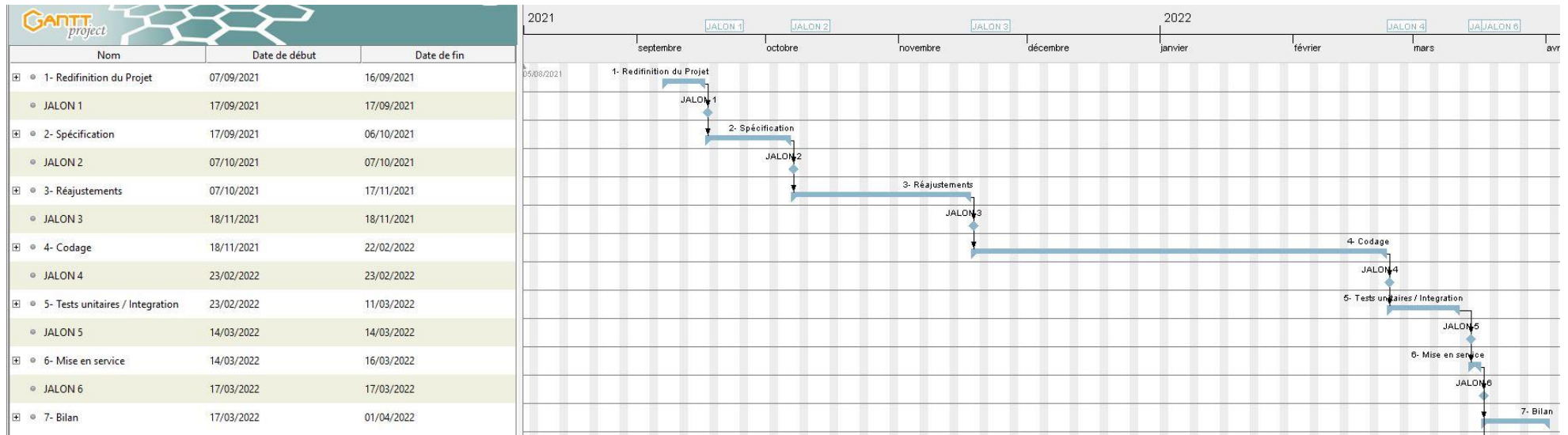


Figure 6 Planification générale

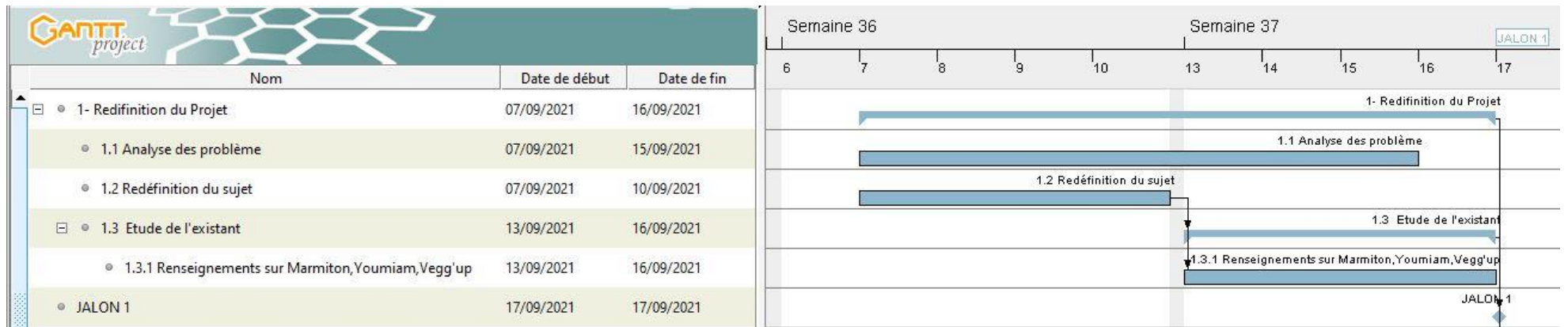


Figure 7 1 – Redéfinition du projet

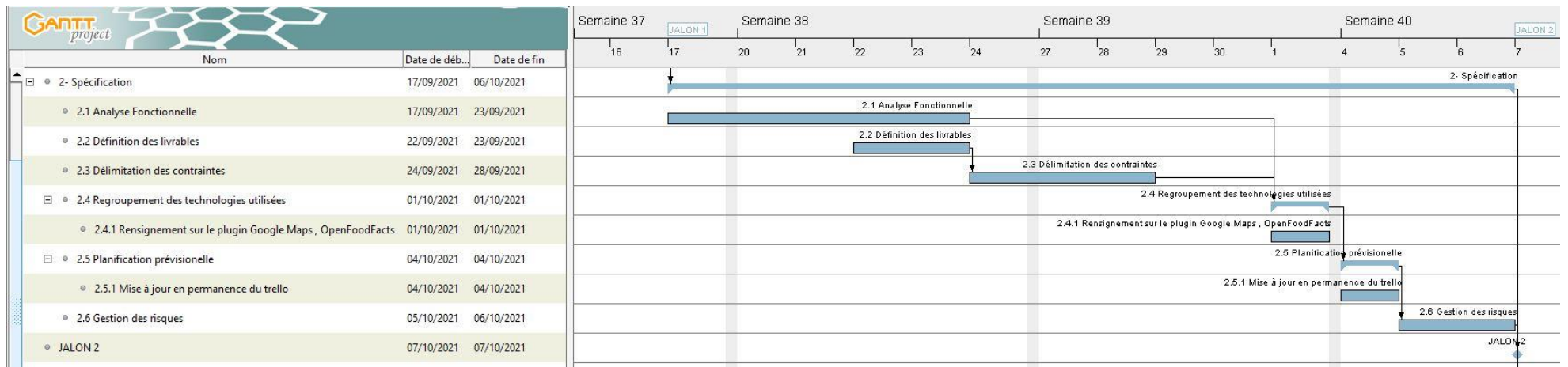


Figure 8 2 - Spécification

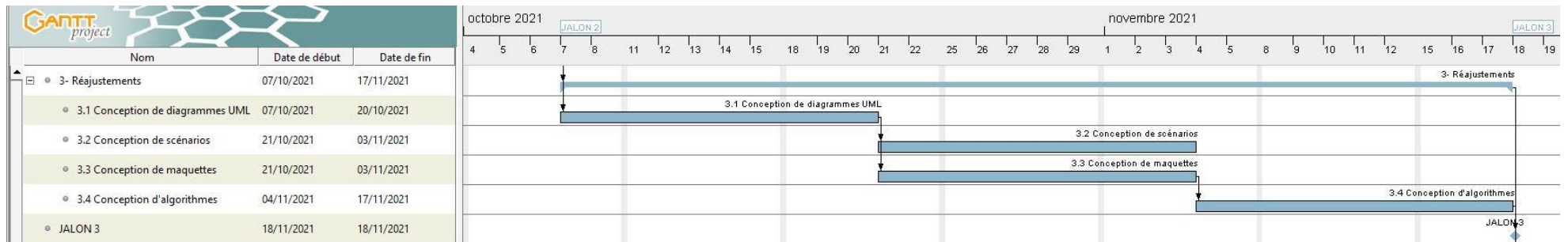


Figure 9 3 - Réajustements

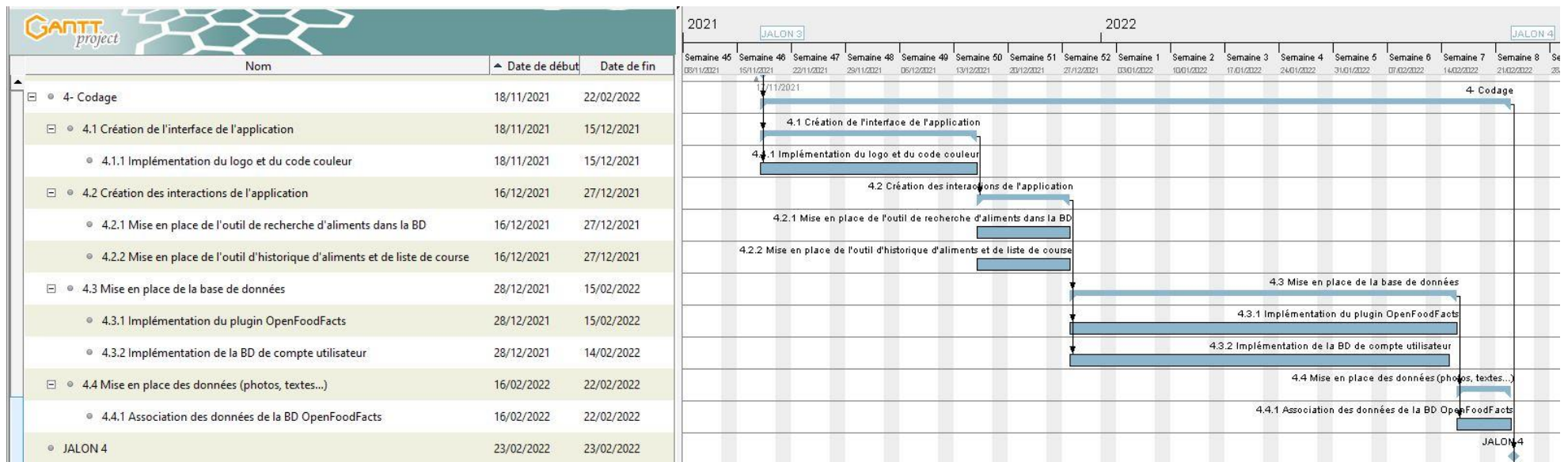


Figure 10 4 - Codage

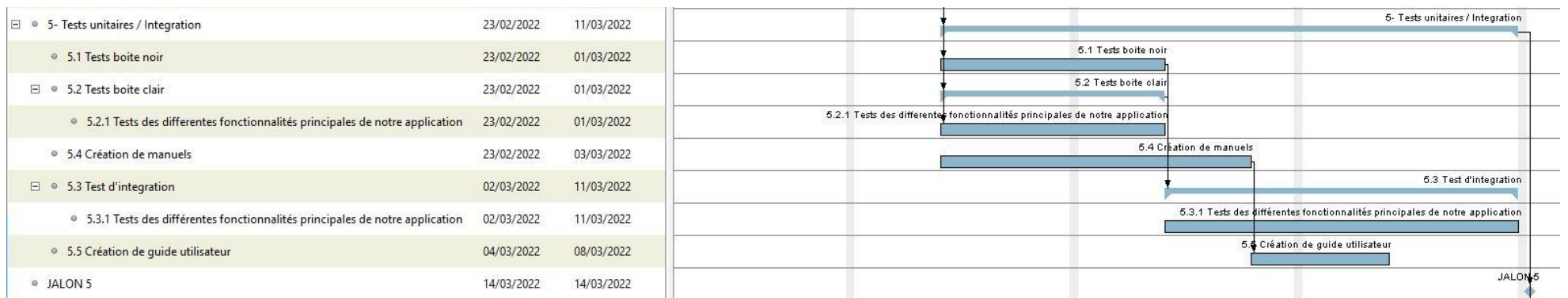


Figure 11 5 - Tests unitaires/Intégration

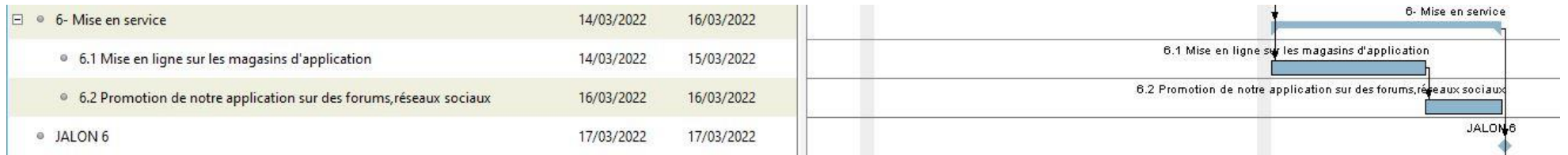


Figure 124 6 - Mise en service

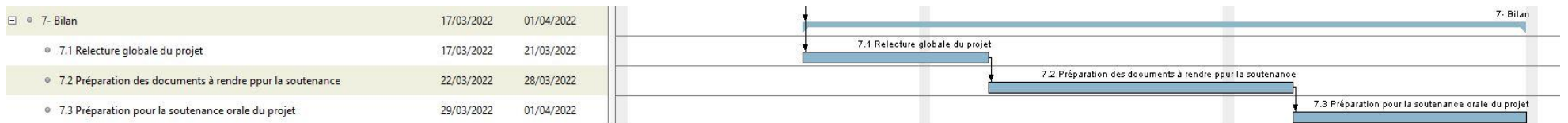


Figure 13 7 - Bilan

Bibliographie :

Domaine de l'outil envisagé :

- https://elearn.univpau.fr/pluginfile.php/785272/mod_resource/content/0/PresentationsProjets2020-2021.pdf

Pour cette partie, nous nous sommes inspirés des différentes présentations Powerpoint de nos prédécesseurs, notamment pour l'ensemble des catégories que nous devons aborder au sujet des tâches supportées par notre outil.

Etude de l'existant :

- https://datanews.levif.be/ict/actualite/trois-fois-plus-de-telechargements-du-google-play-store-que-de-l-apple-app-store/article-news-1345945.html?cookie_check=1618566746#:~:text=Pour%20remettre%20en%20perspective%20ces,%2C7%20milliards%20d%27applications.

Data news est un site qui réfère un grand nombre de données liées aux interfaces numériques. On peut y retrouver des schémas, des diagrammes, des textes d'études. Nous nous en sommes servis pour l'amorce de l'étude de l'existant notamment pour le nombre d'utilisation des différents stores mobiles.

- <https://www.marmiton.org/>
- <https://www.750g.com/>
- <https://youmiam.com/fr/>
- <https://veggup.com/>

Pour comparer ces différentes applications à la nôtre, nous avons tout simplement réalisé un ensemble de tests unitaires en téléchargeant ces applications mais aussi grâce à leur site qui propose des FAQ ainsi que leurs mentions légales que nous avons lues avec attention.

Argumentaire :

- <https://www.codeur.com/blog/lancer-application-mobile/>
- <https://elearn.univ-pau.fr/mod/resource/view.php?id=177865>
- <https://elearn.univ-pau.fr/mod/resource/view.php?id=178219>
- <https://elearn.univ-pau.fr/mod/resource/view.php?id=178218>

Pour définir le pitch, nous avons repris l'ensemble des éléments de notre projet pour en faire un condensé qui correspond à notre amorce. Puis, pour ajouter du crédit à notre explication, nous nous sommes demandés ce qui poussait un utilisateur à télécharger une application. De là, nous avons cherché sur plusieurs sites internet ainsi que dans nos cours, les moyens de convaincre un utilisateur de télécharger notre application. Grâce à ça, nous avons érigé notre justification ainsi que les différentes bonnes raisons de télécharger notre application.

Élément du CDCF :

- <https://elearn.univ-pau.fr/mod/resource/view.php?id=177865>
- <https://elearn.univ-pau.fr/mod/resource/view.php?id=177853>
- <https://elearn.univ-pau.fr/pluginfile.php/327052/course/section/86619/PolycopEtudObjet.pdf>

Pour cette partie, nous avons commencé par nous exercer lors de nos séances de td/tp de M2104 à la réalisation de diagramme de cas d'utilisation, état-transition, objet, classe, de scénarios. Puis nous avons étudié le chapitre 6 de M2204 sur la partie ACDA qui nous a apporté des précisions sur la réalisation de diagramme UML professionnels. Enfin, pour réaliser l'ensemble de nos diagrammes, nous nous sommes appuyés sur le squelette de CDCF attendu.

Maquettes :

- https://elearn.univpau.fr/pluginfile.php/786119/mod_folder/content/0/BalsamiqKeyboardShortcuts_v3.pdf?forcedownload=1
- https://elearn.univ-pau.fr/pluginfile.php/786119/mod_folder/content/0/extraitGuidePr%C3%A9sentationBalsamiq.pdf?forcedownload=1
- <https://elearn.univ-pau.fr/mod/folder/view.php?id=186150>

La réalisation de maquette a été une partie plutôt compliquée surtout pour la recherche du logiciel de création adéquate. Nous avons tout d'abord commencé par créer des maquettes aléatoirement grâce à des outils comme Paint.net. Au fil du temps, nous avons découvert Canva grâce à la réalisation de sites web en PPP mais aussi balsamiq wireframes lors de nos tp/td d'IHM. En outre, les réalisations des anciennes années en M2204 (ACDA) ont été d'une aide précieuse pour choisir nos différents designs.

Annexes :

Ordres du jour :

Premier mail de prise de rendez-vous : 7/02/2021

Mieux cerner les aspects et futilités de ce nouveau projet
Préciser et/ou valider notre idée de projet d'application

Deuxième mail de prise de rendez-vous: 21/02/2021

Montrer nos premières réalisations : maquettes et document Word
Débattre, modifier et valider nos premières réalisations

Troisième mail de prise de rendez-vous: 28/02/2021

Montrer l'avancement : réalisation Trello, page de garde projet ainsi que les 3 premiers point du guide projet
Débattre, modifier et valider cet avancement

Quatrième mail de prise de rendez-vous : 07/03/2021

Montrer l'avancement : modification et avancement du guide de projet, présentation PowerPoint & texte du projet, diagramme de classe, diagramme UML, scénarios
Débattre, modifier et valider cet avancement
Recevoir des conseils pour le document final du guide de projet

Cinquième mail de prise de rendez-vous: 22/03/2021

Montrer l'avancement : réalisation des derniers scénarios, diagramme UML, maquettes et WBS
Débattre, modifier et valider cet avancement
Recevoir des conseils pour la réalisation de WBS (notion pas encore abordée encore en cours)

Sixième mail de prise de rendez-vous : 01/04/2021

Montrer l'avancement global du projet et faire valider le diaporama de présentation à rendre
Présentation de l'accès à notre cloud de fichiers de projet pour pouvoir les consulter à n'importe quel moment

Compte-rendu de réunions :

Compte-rendu du 9 février 12H :

Organisés sur un coup de tête, nous avons donc eu une réunion pendant la pause du midi dans le bureau de M. DOURISBOURE, seul était présent MARIS Xan, ROYET Jules et ABDELHAK Yanis, Bastien OSWALD n'étant pas là lorsque nous avons décidé de faire le rendez-vous.

Nous avons donc discuté de l'idée que nous avons eue, et nous l'avons confirmé, nous nous sommes aussi fixé sur le planning de rendez-vous nous avons conclu que nous prendrons rendez-vous toutes les semaines si possibles et minimums toute les 2 semaines. Vu que nous avons une semaine de vacances nous avons conclu que nous prendrons rendez-vous 2 semaines plus tard soit la semaine du 22 février 2021.

Compte-rendu du 24 février 16H :

Lors de cette réunion nous avons discuté de travail que nous avons fait pendant les vacances, nous avons vu dans un premier temps les maquettes que nous avons faites, nous avons soulevé un point problématique qui est la façon de choisir les éléments que nous avons mis en liste qui peut vite devenir gênante avec pas mal d'aliments.

Ensuite nous avons regardé le logo, nous en avons conclu qu'il était bien, il faut juste fournir l'image de laquelle elle est inspirée.

Nous avons ensuite discuté du document général, nous avons de bonnes bases mais M. DOURISBOURE nous a conseillé d'utiliser ce que nous avons fait et de l'adapter au guide des projets ainsi que de creuser chaque idée et justifier chaque prise de décision.

Pour la prochaine fois nous avons prévu de faire les 3 premières parties du guide de l'étudiant.

Compte-rendu du 02 mars 10H :

Lors de cette réunion, nous avons repéré plusieurs soucis tels que la mise en forme, l'orthographe ou bien des changements à faire dans les paragraphes de Yanis (contexte temporel), des paragraphes de Jules pas logique ainsi que la justification de Xan. Nous avons décidé de faire pour la prochaine fois un tableau comparatif dans la partie de Jules (étude de l'existant), le diaporama de présentation ainsi que le point 4 du guide des projets qui sont le cahier des charges et si possible commencés les 5e points.

Compte-rendu du 15 mars 11H30 :

Petit rendez-vous qui a duré 10min, qui nous a permis de montrer les changements que nous devons faire sur les 3 premiers points du guide des projets et nous avons aussi regarder la première maquette conçue. Nous en avons déduit que pour la prochaine fois nous devons finir les maquettes ainsi que les scénarios et si possible faire le wbs

Compte-rendu du 25 mars 17H30 :

Lors de cette séance, nous avons présenté les maquettes finalisées ainsi que les scénarios et le WBS. Cependant il y avait un manque de cohérence sur le bouton des maquettes à savoir le bouton Favoris et le bouton Historique. Partie de Xan à retravailler. Nécessite l'ajout de maquette pour finaliser le compte rendu.

Compte-rendu du 2 avril 17h30 :

Lors de la séance du 02/04 nous avons présenté une version de notre document final. Avec les maquettes, les scénarios et les schémas ainsi que le diaporama possédant notre planning du semestre 2.

Notre professeur tuteur, nous à trouver quelques erreurs à savoir une erreur de forme ainsi qu'une erreur de rédaction. Pour la séance prochaine nous devons donc finaliser certaines maquettes mettre au propre et proposer un document final complet ainsi que finir notre planning.

Compte rendu du 29 avril 16H45 :

Lors de la séance du 29/04, nous avons présenté à notre professeur tuteur (Mr. Dourisboure), notre document final avec les dernières modifications que nous avons faites à savoir :

- reprendre les erreurs vues avec Mr.Dourisboure sur la forme ainsi que sur la grammaire.
- réaliser un diagramme de Gantt ainsi qu'un WBS plus élaboré pour la planification du développement de notre application en semestre 3 & 4.
- inscrire tous nos comptes rendus de rendez-vous sur teams .
- inscrire tous les documents et logiciels que nous avons utilisés pour produire notre compte-rendu de projet Néanmoins, quelques erreurs persévéraient au niveau de certaines maquettes mais aussi au niveau de la mise en page.

En outre, Mr Dourisboure, nous a également aidé pour étoffer notre diagramme de Gantt et notre WBS.

Compte rendu du 25 mai 10H30 :

Lors de notre entrevue avec Mr. Dourisboure le 25/05/2021, nous avons passé en revue les différents points que nous avons à reprendre sur notre compte-rendu pour cette séance. La plupart de notre rédaction est bonne et nous pouvons enfin dire que notre projet arrive à sa fin. Toutes nos parties de développement jusqu'au diagramme de Gantt sont bonnes et ont été validées par Mr. Dourisboure. Néanmoins, en raison du fait que nous avons vu que très récemment la réalisation du diagramme de Gantt et du WBS certaines erreurs sont à corriger. Notamment, il faut que nous nous focalisions sur la personnalisation de notre WBS en spécifiant certaines tâches. De plus, certaines tâches du Gantt peuvent être réalisées en parallèle permettant d'allonger la longueur de certaines tâches notamment celle portant sur le développement que nous devons rallonger.