REDACTION

## SPECIFICATION TECHNIQUE

Matériel mis à disposition :

* Postes Windows 10
* Station compacte RFID OsiSence XG
* Tags RFID
* Smartphone Samsung Galaxy S4

Logiciels / Services nécessaires :

* Android Studio
* Sublim Text
* WinScp
* PHP
* Symfony2
* C#
* QR code (optionnel)
* MySql
* RFID ; NFC
* API google map

Application Web

## Organisation de l’application

Pour l’application Web, nous utiliserons le framework Symfony 3 sous un paterne MVC (modèle - vue – contrôleur).

La partie Application Web devra être responsive pour pouvoir être utilisable sur tout type d’appareils connectés (ordinateur / tablette / smartphone).

L’utilisateur aura l’obligation de se connecter pour accéder à toutes les fonctionnalités de l’application.

L’utilisateur devra pouvoir localiser les articles empruntés et les géolocaliser grâce à l’api de google map, visualiser les articles empruntés ou non, pourra réattribuer les tags supprimés à de nouveaux objets

Si un utilisateur n’est pas localisable, une alerte devra être affiché sur l’application.

L’application sera déployée sur un serveur apache et devra pouvoir communiquer avec un serveur de base de données.

Un serveur Apache et MySql sera mis en place et chacun possèdera deux instances : une instance pré-production et une instance production. A chaque nouvelles modifications testé et approuvée sur la pré-production, elles seront téléversées sur la production qui sera l’instance principale et la version définitive.

Application Android

## Application « Emprunteur »

Pour l’application Android, nous utiliserons Android Studio (la version la plus récente).

L’utilisateur aura l’obligation de se connecter pour accéder à toutes les fonctionnalités de l’application.

L’utilisateur devra avoir la liste des articles empruntés et être géolocalisé grâce à l’api de google map, recevoir des notifications et s’envoyer des messages avec l’application Scan.

La technologie NFC est requise, et grâce a l’application portable cela fonctionnera comme un TAG RFID car il n’est pas inné aux portables

Si la localisation n’est pas activée sur le portable, l’emprunt ne sera pas possible.

L’application devra pourvoir communiquer avec un serveur de base de données.

Application Android

## Partie « SCAN » de l’application

Pour l’application Android, nous utiliseront Android Studio (la version la plus récente).

L’utilisateur aura l’obligation de se connecter pour accéder à toutes les fonctionnalités de l’application.

L’utilisateur devra avoir la liste des articles empruntés et être géolocalisé grâce à l’api de google map, recevoir des notifications et s’envoyer des messages avec l’application Scan.

La technologie NFC est requise, et grâce a l’application portable cela fonctionnera comme un TAG RFID car il n’est pas inné aux portables

Si la localisation n’est pas activée sur le portable, l’emprunt ne sera pas possible.

L’application devra pourvoir communiquer avec un serveur de base de données.