

## Cahier des charges EasyFood Android

### I A propos de easyFood :

EasyFood est un service de commentaire pour les livraisons à domicile dans la livraison. Les abonnés, les restaurateurs, et les employés de la société EasyFood disposent quasiment tous d'un smartphone ou d'une tablette sous Android. Les applications développées dans le cadre de ce projet ne sont qu'une ébauche des applications finales. A terme, une synchronisation des données aura lieu entre les bases mobiles, et la base de donnée centrale d'EasyFood.

Les objectifs fixés dans ce contexte sont d'accéder, visualiser et modifier des informations stockées dans

une base de donnée embarquée. Trois besoins ont été exprimés, que ce soit au niveau des abonnés ou des

personnels de la société EasyFood :

- les clients peuvent consulter la liste de leurs commandes, puis afficher les plats liés. Une fois les plats

livrés et mangés, ils peuvent poster un commentaire sur chaque plat lié et laisser une évaluation sur le

restaurant.

- les restaurateurs peuvent accéder aux commandes de plats passées pour leur restaurants lors de la préparation des commandes. De plus ils peuvent modifier une fiche plat si besoin.

- les modérateurs souhaitent pouvoir contrôler et valider les commentaires des clients sur les plats et les

évaluations des restaurants.

Pour ces trois axes, l'affichage devra être réalisé sur un même principe :

Affichage d'une liste principale, et, sur sélection d'un élément de la liste, affichage de la « sous liste ». Les

informations à afficher et à modifier sont enregistrées dans une base de donnée SQLite pouvant être une

vue partielle de la base de donnée serveur.

Chaque affichage fera l'objet d'un développement spécifique réalisé par un membre du groupe.

1/2

PPE4 2016-2017

2- Cahier des charges technique

Chaque affichage fera l'objet d'une mission distincte, et la réalisation de chacune d'elle nécessite les phases

suivantes :

- Analyse du MEA global fourni en annexe, et création du schéma de base minimal
- Création des occurrences
- Mise en place des classes permettant l'accès aux données
- Création des interfaces graphiques
- Utilisation de composants graphiques adaptés (adapter, spinner, switch...)