



Projet Développement Mobile

Alexandre CANOEN, Maysoon DOUCANSE, Alejandro REYES

Historique des versions

Version	Date	Auteur	Modification
1.0.0	29/03	A.Canoën/M.Doucanse/A.Reyes	Version initiale

Distribution

Distribution privée aux clients et aux différents membres du groupe.

Etat

- ☒ Travail
- ☐ Terminé
- ☐ Archivage
- ☐ Validé

Sécurité et confidentialité

Document sous copyright, © **Copyright 2019, ULCO.**

Note sur cette édition

Cette documentation technique a pour but de fixer les besoins fonctionnels, les contraintes non fonctionnelles, et aussi de présenter notre projet.

Présentation du document	3
But du document	3
Cadre du document	3
Démarche	3
Membres de l'équipe projet	3
Structure du document	3
Présentation générale du projet	4
Fonctionnement de l'équipe-projet	4
Contexte du projet	4
Cadre du projet	4
Objectifs visés	4
Présentation globale des besoins	5
Les besoins fonctionnels	6
Besoin 1 : API de Touch Alert	6
Résumé du besoin	6
Description précise du besoin	6
Priorité du besoin	6
Besoin 2 ; API de Google Maps	6
Résumé du besoin	6
Description précise du besoin	7
Priorité du besoin	7
Les contraintes non fonctionnelles	8
Matérielle et logicielle	8
Contraintes de réalisation	8
L'interface utilisateur	8
Performance	8
Coûts de l'application	8
Maquettes	9
Maquette 1 ; Tableau de bord	9
Maquette 2 : Soumission d'alerte	9

Présentation du document

But du document

Ce document a pour but de présenter l'ensemble du projet de développement mobile Android, de présenter la description fonctionnelle et technique du projet ainsi que la réalisation attendue.

Cadre du document

Ce document est issu de la demande du client afin de formaliser les différents besoins et contraintes qui nous ont été imposés pour l'élaboration du projet.

Démarche

Lors de la conduite de projet, les différents besoins ont été divisés en plusieurs tâches, qui ont pu être étudiées et réalisées individuellement et collectivement par les différents membres de l'équipe de projet.

Membres de l'équipe projet

Les différents participants à l'élaboration de ce document sont :

- Le client : Kévin Samyn
- Le chef de projet : Alexandre Canoën
- Les développeurs : Alexandre Canoën / Maysoon Doucanse / Alejandro Reyes

Structure du document

Ce document liste, en première partie, la réalisation de la présente documentation. En deuxième partie, la présentation générale du projet, des besoins du projet et des différentes études réalisés.

Présentation générale du projet

Fonctionnement de l'équipe-projet

L'équipe travaille en méthode SCRUM qui fait partie des méthodes Agile ce qui nous permet de faire souvent des points sur l'avancé du projet et d'avoir des contacts réguliers avec le client.

Lors de la réunion de planification et après l'affectation des différents rôles du le projet, nous avons convenu de différents moyens pour communiquer entre nous :

- pour ce qui est du partage d'informations, nous utilisons Discord,
- pour partager des fichiers comme le présent document, nous travaillons sur Google Drive,
- pour travailler en collaboration sur le même code, nous utilison Git et nous hébergeons les sources du projet sur GitHub sous licence MIT

Contexte du projet

Cadre du projet

Au cours du module de développement mobile Android de notre licence professionnelle Développement Internet et Mobile, il nous a été demandé de créer une application mobile sur un thème particulier sur une durée maximale de 2 mois.

Nous avons choisi une application où un utilisateur peut alerter tous les utilisateurs de cette même application d'un événement comme une catastrophe, des promotions, un danger, etc ... Un système de notification était donc à prévoir sur l'application ainsi qu'une API connecté à une base de données distante.

L'application se nomme "TouchAlert", expression qui signifie tu cliques et tu alertes les utilisateurs.

Objectifs visés

Une fois abouti, l'application devra permettre à l'utilisateur d'alerter, d'afficher toutes les alertes sur une carte ainsi qu'à notifier les utilisateurs à chaque nouvelle alerte postée par un utilisateur.

Présentation globale des besoins

L'utilisateur devra, au démarrage de l'application, voir toutes les alertes sur une carte, signaler une alerte indésirable, être notifié de chaque nouvelle alerte ainsi que poster une alerte.

Les besoins fonctionnels

Pour réaliser au mieux notre projet, nous devons lister les besoins. Tout d'abord, nous devons créer une API connecté à une base données pour y stocker les alertes. Puis nous devons penser l'application pour qu'elle soit ergonomique et simple à utiliser pour un utilisateur lambda.

Besoin 1 : API de Touch Alert

Résumé du besoin

Nous devons créer une API pour notre application de type REST pour y effectuer des opérations simples comme créer, récupérer, mettre à jour ou supprimer.

Description précise du besoin

L'API est développée en PHP sous le framework Laravel. Elle est hébergée pendant la phase de développement par Alexandre Canoën sur un serveur virtuel chez OVH.

Priorité du besoin

La priorité de ce besoin est très haut car il faut un endroit où on peut stocker les alertes autre qu'une base de données locale qui n'est pas suffisante pour respecter le cahier des charges de l'application.

Besoin 2 ; API de Google Maps

Résumé du besoin

Pour afficher les alertes sur une carte, nous avons besoin d'un service de cartes qui donne la possibilité de créer des marqueurs personnalisés.

Description précise du besoin

Pour le choix de l'API, nous nous sommes tournés vers l'API gratuite de Google Maps qui nous suffit amplement pour nos besoins mais il y a des alternatives à Google comme Openstreetmap.

Priorité du besoin

La priorité de ce besoin est élevée car il faut que l'utilisateur affiche les alertes triés en fonction de leur localisation et sur une carte c'est mieux.

Les contraintes non fonctionnelles

Matérielle et logicielle

Nous devons obligatoirement connecter une API à notre application mobile.

Contraintes de réalisation

Le projet nous a été attribué avec un délai d'une trentaine d'heures de travail personnel par étudiant pour réaliser l'ensemble du projet qui est à livrer avant le 29 mars 2019.

L'interface utilisateur

L'interface utilisateur doit être ergonomique, rapide et simple pour la prise en main par un utilisateur.

Performance

L'application ne demandera que très peu de performance, elle sera donc rapide et fluide sur n'importe quel type de téléphone moderne (Android 5.0 Lollipop).

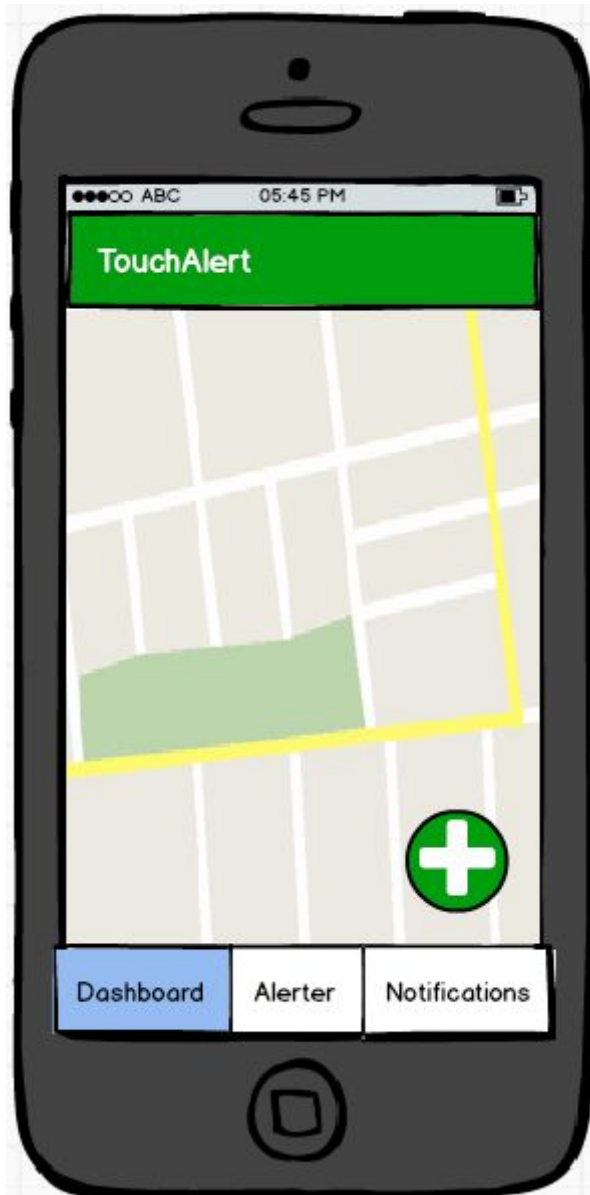
Coûts de l'application

Il n'y aura aucun pour l'application car elle ne sera pas déployée. Néanmoins, les coûts estimés pourrait être de 25 USD (frais pour devenir développeur Play Store à vie) ainsi que de 3,59 euros par mois pour un serveur virtuel chez OVH.

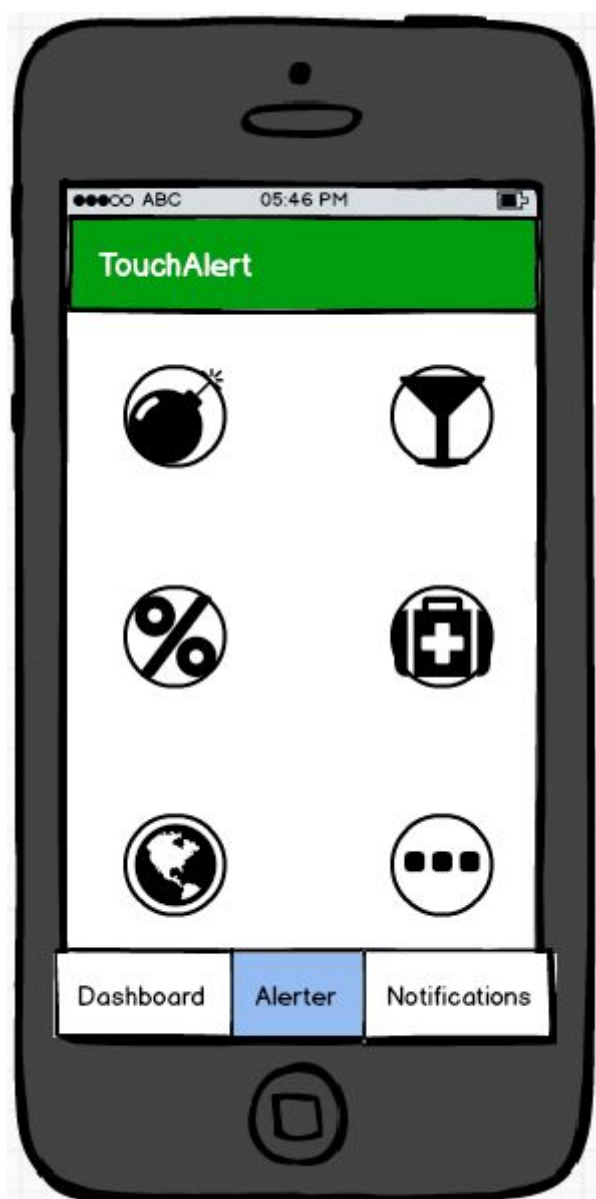
Maquettes

Voici les différentes maquettes de l'application :

Maquette 1 ; Tableau de bord



Maquette 2 : Soumission d'alerte



Maquette 3 : Notifications

