

INSTITUT NATIONAL DES POSTES ET TELECOMMUNICATIONS

Projet Développement iOS et Android

Cahier de charges

Réalisé par :

RACHYD Amine
TOBA DIBIMA ANAM Richard

Encadré par :

Pr. Yann BEN MAISSA

1 Cadre général du projet

1.1 Introduction

Le contexte actuel de l'internet vise à réduire l'activité de l'homme au minimum nécessaire. Nous essayons de plus en plus à factoriser les pratiques que nous faisons de telle sorte à économiser de l'énergie et du temps.

Cet envie de réduction de pratiques c'est avérée encore plus cruciale dans durant la pandémie actuelle, où tout mouvement ou déplacement innécessaire peut coûter cher à la vie des autres.

L'utilisation des services de livraisons de biens ont gagné énormément en popularité durant cette période. On peut pratiquement se livrer n'importe quoi jusqu'à chez soi.

1.2 Problématique

Une des problématiques qui surgit est la livraisons de biens qui ne figurent pas dans la région où on habite.

Le vendeur pourrait proposer un service de livraison de sa part, mais ceci pourrait s'avérer plutôt cher en fonction du produit ou de la quantité demandée.

Quelques vendeurs contournent un peu cette problématique en proposant une livraison gratuite, mais dans la majorité des cas le prix de la livraison est bien calculé dans le prix du produit. Ce n'est qu'une histoire de camouflage.

Un autre cas de figure est la livraison des biens à l'étranger. Le prix est souvent doublé par les taxes imposées par la douane, à moins qu'on choisisse de se livrer le bien d'une façon clandestine en ne déclarant pas son prix, mais une telle manipulation peut poser risque dans le cas des produits à valeur élevée.

1.3 But et objectifs

Notre idée est d'étendre ce service de livraison de telle façon qu'il puisse inclure tout les individus en déplacement d'un endroit vers un autre.

Le fonctionnement de notre système est le suivant : Pour une personne souhaitant se déplacer de Rabat vers Casablanca, celle-ci pourrait annoncer dans notre application son trajet ainsi que la date de son départ. Les utilisateur souhaitant se faire livrer quelque chose de Rabat vers Casablanca pourront par la suite effectuer une recherche et trouver cette personne pour entrer en contact avec elle.

Le "livreur" va tout de même imposer un tarif de livraison pour les biens qu'il va transporter, ce qui lui permet de réduire en quelque sorte le coût de son voyage.

Pour ceux qui souhaitent se faire livrer des biens, ils auront la liberté de choisir le livreur qu'il veulent en fonction du prix proposé mais aussi de la quantité qu'il peut transporter.

Pour ce qui est de la rentabilisation de notre service il sera gratuit mais avec des publicités dans l'application.

2 Expressions des besoins

2.1 Besoins fonctionnels

L'utilisateur doit à partir de l'application accéder aux fonctionnalités suivantes :

- S'enregistrer/S'authentifier : Lors de sa première utilisation, il devra renseigner ses informations personnelles afin de garantir un côté de sécurité dans notre système. Il va créer un compte qui va lui permettre de s'authentifier par la suite dans l'application.
- Déposer une offre de livraison : Il aura la possibilité d'indiquer les informations suivantes
 - Le lieu de départ
 - Le lieu d'arrivé
 - La date de départ
 - La quantité de bagage disponible (en Kg)
 - Le prix de livraison pour chaque Kg
- Chercher dans les offres de livraison : Il pourra chercher en fonction des critères suivants
 - Le lieu de départ
 - Le lieu d'arrivé
 - La date de départ
 - Le prix de livraison pour chaque Kg

2.2 Besoins non fonctionnels

- L'implémentation se fera de l'application se fera en Android, moyennant le langage Java.
- La version Android visée sera 7 (Marshmallow) comme elle est pas mal répandue en ce moment, et elle nous fournira une solide base où on pourrait mettre l'ensemble des fonctionnalités que nous avons proposés, et surtout **bien présentées**. On visera donc le niveau d'API 23.
- **Application engageante**
L'application doit pousser l'utilisateur à interagir avec elle, il doit se sentir engagé dans le fonctionnement dans cette application. Pour cela, elle pourrait lui envoyer des rappels ou des notifications afin que celui-ci puisse la consulter d'une façon régulière.
- **Une interface graphique simple et intuitive** L'expérience des utilisateurs doit être simplifiée afin de leur permettre un accès facile aux différentes fonctionnalités. On préférera ici un design sobre, simple et minimaliste plutôt qu'un design sophistiqué. Ce dernier offrira plus de vie à l'application, mais il compliquera la tâche de bien prendre en main l'application et de savoir naviguer dans ses différents coins.
- **Consommation optimale des ressources mobiles**
L'application doit être bien optimisée de telle sorte à ce qu'elle n'épuise pas les ressources de l'appareil sur lequel elle est présente, comme sa mémoire ou sa batterie.
- **Sécurité**
Les différents appels de fonctions dans le web doivent être sécurisés (passage par le protocole HTTPS). On veillera aussi à vérifier la cohérence des données saisies.
- **Maintenance de la solution**
Le système doit être souple afin de permettre une intégration facile de nouvelles futures fonctionnalités.