



Projet Mobile : Application de Commerce Électronique

Objectif :

Développer un system informatique (deux application mobile IOS|ANDROID) de mise en relation entre commerçant et acheteurs. Il s'agira de deux applications, une pour les commerçants et prestataire de service, la deuxième dédiée aux acheteurs et potentiel client.

Nom de l'App des Commerçant : **Inshop**

Nom de l'App des acheteurs : **Outshop**

Mécanisme de fonctionnement du system :

Ce système informatique a pour but la mise en relation entre **commerçant** ou **prestataire de service** et **acheteurs** ou **clients**. Elle a pour objectif **simplifié et sécuriser** le commerce électronique.

INSHOP ;

Avec l'Ascension du digital et la faciliter dans la prise en mains de celle-ci, il est primordiale d'être au première loge en tant que prestataire de service ou commerçant enfin d'augmenter sa clientèle et maximiser son chiffre d'affaire.

Raison pour laquelle, INSHOP est cette application mobile qui vous apporte simplicité et faciliter dans la gestion complète de votre business, que vous soyez un commerçant ou un prestataire de service. INSHOP vous offre des fonctionnalités qui viendront augmenter votre chiffre d'affaire en mettant à votre disposition un tableau de bord complet pour le suivie de vos commandes, des statistique précise sur vos client et vos produits enfin de mieux accentue vos campagne et publicités.



OUTSHOP ;

Avec l'Ascension du digital et la faciliter dans la prise en mains de celle-ci. Il devient facile pour des personne non identifier de se faire passer pour des entités lambda, entreprises etc. il est donc primordiale d'être en contact avec des prestataires de service professionnel et commerçants vérifiés. D'où OUTSHOP est cette application qui vous offre une sécurité renforcer et de la faciliter à trouver des prestataires de service ou encore des commerçants dans votre régions selon vos cri taire de recherches. FINIT le scam, car sur OUTSHOP chaque commande, paiement ou transaction restera sur la plateforme jusqu'à l'obtention de votre colis, article, ou encore service. Au bout de 3 jours, vous avez la possibilité d'annuler votre commande et vos fonds vous seront rembourser intégralement.

Technologies du Système

- **Frontend (React Native) :**

- React Native
- Expo (facilite le développement React Native)
- UI/UX (React Navigation, Styled Components)
- Gestion de l'état (Redux)
- Tests unitaires (Jest)

- **Backend (Java et Python) :**

- API RESTful (Spring Boot pour Java, Flask/Django pour Python)
- Base de données (MongoDB, PostgreSQL)
- Authentification (JWT)
- Gestion des commandes et du panier

- **Collaboration et Versioning :**

- Git
- Branching modèle (GitFlow)
- Code Reviews

- **Documentation :**

- UML pour la conception (Diagrammes de classe, diagrammes de séquence)



- README pour la documentation du projet

Planification :

1. Semaine 1-2 (17-30 Décembre) : Préparation et Conception

- Réunion de lancement avec l'équipe
- Définition des fonctionnalités de base de l'application
- Conception de l'architecture (UML)
- Mise en place du référentiel Git et organisation des branches

2. Semaine 3-4 (31 Décembre - 13 Janvier) : Frontend (React Native)

- Mise en place du projet React Native avec Expo
- Création des pages pour la création de compte et la navigation
- Intégration de l'interface utilisateur pour la liste des articles

3. Semaine 5-6 (14-27 Janvier) : Backend (Java et Python)

- Configuration du backend avec Spring Boot (Java) ou Flask/Django (Python)
- Mise en place de l'API RESTful pour la gestion des utilisateurs et des articles
- Intégration de la base de données pour les utilisateurs et les articles
- Mise en place de l'authentification avec JWT

4. Semaine 7-8 (28 Janvier - 10 Février) : Fonctionnalités de Commerce Électronique

- Mise en place des fonctionnalités d'ajout au panier
- Gestion des commandes et du panier
- Tests unitaires pour le frontend et le backend

5. Semaine 9-10 (11-24 Février) : Finalisation et Documentation

- Finalisation des fonctionnalités et des détails
- Documentation du projet (README, UML)
- Préparation pour la démo et les présentations

6. Semaine 11 (25 Février - 29 Février) : Démo et Révisions finales

- Démo du projet
- Révisions finales en fonction des retours



- Préparation de la livraison du projet

Remarque :

- **Communication** : Continuez d'organiser des réunions régulières avec l'équipe pour discuter des progrès, des obstacles et des ajustements nécessaires.
- **Flexibilité** : La planification peut être ajustée en fonction des retours et des imprévus.