

Drop n' Fly

Documentation technique et fonctionnelle



ESGI

4AL 2

Documentation technique et fonctionnelle	1
I. Contexte	3
II. Liste des fonctionnalités	3
III. Descriptif des fonctionnalités	4
IV. Modèle de données	15
V. Messages systèmes	15
VI. Mockups	15

I. Contexte

Le projet est le suivant : développer l'application Android **Drop n' Fly**. Cette application permettra, à chaque utilisateur enregistré sur l'application, de réserver une consigne de bagage chez un commerçant à proximité. Ceci grâce à l'implémentation de différents APIs Google (Google Maps ...).

Ce document comprend toutes les spécifications fonctionnelles et techniques nécessaire au développement de cette application. Chaque fonctionnalité y sera décrite de manière précise afin de développer celles-ci au plus proche du besoin défini.

II. Liste Des Fonctionnalités

Les fonctionnalités de l'application se divise en 3 parties. En effet, il existe 3 types d'utilisateurs : **User**, **Trader**, **Admin**.

User :

- Inscription
- Connexion
- Récupération d'un mot de passe*
- Modification des informations personnelles
- Consultation de la map
- Recherche d'une adresse
- Affichage des détails d'un commerçant
- Réservation d'une consigne
- Récupération d'une consigne
- Notation d'un commerçant*
- Déclaration d'un incident*
- Consulter son historique

Trader :

- Connexion
- Consultation des demandes de stockage
- Modification des informations du commerce*
- Réception d'un bagage
- Rendre un bagage
- Consulter son historique
- Déclarer un incident*

Admin :

- Ajouter un commerçant
- Modifier un commerçant
- Consulter les commerçants
- Gestion des prix
- Envoi d'email / Notifications / SMS*

III. Descriptif Des Fonctionnalités

Toutes les fonctionnalités ci-dessus sont décrites de manière précise ici. Le développement de celles-ci se fera en suivant précisément ce descriptif.

◆ Ecran de chargement

Contexte :

Lors du lancement de l'application, un écran de chargement est affiché pendant le chargement des données.

Déroulement :

Lorsque l'application est lancée, on affiche la page de chargement (cf. #LAY01). Cette écran reste affiché tant que l'application n'est pas prête à être chargée. Une fois que tous les composants sont chargés, on affiche la page de connexion (cf. #LAY02).

En cas d'échec lors de ce chargement, un message d'erreur sera affiché sous forme de Toast (cf. #MSG00).

◆ Connexion d'un utilisateur / commerçant

Contexte :

Lorsque l'application a été chargée, l'écran de connexion est affiché à l'utilisateur (cf. #LAY02).

Déroulement :

L'écran de connexion contient un formulaire de connexion contenant les éléments suivants :

- Email
- Mot de passe
- Bouton de validation
- Lien "*mot de passe oublié ?*"

Lors de la validation du formulaire, les vérifications suivantes seront faites dans cet ordre (Si la vérification n'est pas effectuée, on affiche le message d'erreur associé) :

- La combinaison email / mot de passe existe en base de données (cf. #MSG01).
- Le compte n'est pas désactivé (cf. #MSG02).

Si la validation est réussie, l'utilisateur est dirigé vers la page d'accueil (cf. #LAY05).

Sinon, les messages d'erreurs sont affichés au dessus du formulaire.

Si l'utilisateur clique sur le lien "*Pas de compte ? Inscrivez-vous !*", il est dirigé vers la page d'inscription (cf. #LAY03).

Si l'utilisateur clique sur le lien "*Mot de passe oublié ?*", il est dirigé vers la page de récupération de mot de passe (cf. #LAY04).

◆ Inscription d'un utilisateur

Contexte :

Si un utilisateur ne possède pas de compte, il est obligatoire qu'il passe par la page d'inscription pour le créer (cf. #LAY03).

Déroulement :

Lorsque l'utilisateur arrive sur la page d'inscription, il lui est affiché un formulaire contenant plusieurs champs ainsi qu'un bouton de validation.

Lorsque le bouton de validation est cliqué, on lance la vérification des champs de la manière suivante :

- Email : L'email doit être valide (cf. #MSG03) et inexistant dans la base (cf. #MSG04).

- Nom : Le nom doit faire entre 2 et 25 caractères (cf. #MSG05) et ne peut contenir des caractères spéciaux (sauf "-" (cf. #MSG06)

- Prénom : Le prénom doit faire entre 2 et 25 caractères (cf. #MSG07) et ne peut contenir des caractères spéciaux (sauf "-" (cf. #MSG08)

- Mot de passe : Le mot de passe doit respecter les conditions suivantes :

- Plus de 6 caractères
- Une majuscule minimum

- Une minuscule minimum
 - Un caractère spécial minimum.
- (cf. #MSG09)

- Confirmation du mot de passe : Les deux mots de passes doivent être identiques. (cf. #MSG10).

◆ Récupération du mot de passe

Contexte :

Déroulement :

◆ Modification des informations personnelles

Contexte :

Déroulement :

◆ Consultation de la map

Contexte :

La consultation de la map est la fonctionnalité de base de notre application. Elle est également la page d'accueil de l'application (cf. #LAY05). C'est à partir de cette page que l'utilisateur pourra effectuer la majorité des actions.

Déroulement :

Lorsque l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil (cf. #LAY05), on affiche une carte google centrée sur la position de l'utilisateur.

Plusieurs informations seront affichés sur la carte :

- Icône de position de l'utilisateur
- Icônes de position des commerçants : Un clic sur un icône de commerçant affiche les détails de celui-ci (cf. #LAY06).
- Barre de recherche : Lorsque l'utilisateur clique sur la barre de recherche, il est dirigé vers la page de recherche (cf. #LAY07).

Les icônes de commerçant seront en vert si il reste des places de stockage. Sinon, ils seront en rouge.

◆ Recherche d'une adresse

Contexte :

Lorsque l'utilisateur a cliqué sur la barre de recherche, il est dirigé vers la page de recherche (cf. #LAY07). Ici, il recherchera une adresse afin de pouvoir consulter les commerces présents autour.

Déroulement :

Quand l'utilisateur est dirigé vers la page de recherche (cf. #LAY07), son curseur est déjà sur la barre de recherche avec le clavier ouvert.

A chaque touche sur le clavier, une recherche sera effectuée avec l'API google afin de récupérer les différentes adresses possibles.

Les 5 meilleurs résultats seront affichés. Si l'utilisateur sélectionne un d'eux, il est redirigé vers la page d'accueil (cf. #LAY05) avec comme centre, l'adresse sélectionnée.

Si l'utilisateur clique sur la croix afin de quitter la recherche, il est redirigé vers la page d'accueil (cf. #LAY05) telle qu'avant la recherche.

◆ Affichage des détails d'un commerçant

Contexte :

Lorsque l'utilisateur clique sur l'icône d'un commerçant, les détails de celui-ci sont affichés (cf. [#LAY06](#)).

Déroulement :

A l'affichage des détails d'un commerçant, on ouvre donc une pop-up (cf. [#LAY06](#)). Les informations principales sont affichés dans cette pop-up (disponible, adresse, horaires, nom...).

De plus, un bouton est présent en bas de la pop-up. Il permet de demander une réservation chez ce commerçant. (cf. [#LAY08](#)).

Si l'utilisateur est clique en dehors de la pop-up, elle est fermée.

◆ Réservation d'une consigne

Contexte :

Si l'utilisateur a cliqué sur le bouton "réserver", on affiche la page de réservation (cf. [#LAY08](#)). Ainsi, un formulaire de réservation est affiché à l'écran.

Déroulement :

Un formulaire de réservation avec différents champs est affiché (cf. [#LAY08](#)) :

- Adresse de dépose : ce champ est pré-rempli avec l'adresse du commerce sélectionné. Non modifiable. On vérifie que cette adresse correspond bien à un commerçant enregistré (cf. [#MSG11](#))

- Date de dépose : la date de dépose doit être celle du jour ou plus. Pré-rempli avec la date du jour. (cf. [#MSG12](#))

- Heure de dépose : l'heure de dépose doit être ultérieure à l'heure actuelle. (cf. [#MSG13](#))

- Nombre de bagages : le nombre de bagage doit être supérieur à 0 (cf. [#MSG14](#)) et inférieur ou égal au nombre de places disponibles chez le commerçant. (cf. [#MSG15](#))

- Bouton de validation : Lors du clic sur le bouton de validation, on vérifie que tous les champs respectent bien les conditions ci-dessus.

Si les conditions ne sont pas respectées, les champs concernés sont entouré en rouge. De plus, la liste des erreurs est affichée en haut du formulaire.

Si le formulaire est validé, l'utilisateur est renvoyé vers la page d'accueil (cf. [#LAY05](#)) avec un itinéraire guidant l'utilisateur vers le commerce sélectionné.

◆ Dépose d'une consigne

Contexte :

Lorsque l'utilisateur arrive chez le commerçant, le commerçant enregistre le bagage et commence la consigne. Ainsi commence la dépose.

Déroulement :

Lorsque la dépose a commencé, c'est à dire lorsque le commerçant a enregistré le bagage, l'utilisateur reçoit une notification sur son téléphone (cf. [#MSG16](#)). En cliquant sur la notification, ou en ouvrant l'application, l'utilisateur verra apparaître le résumé de sa consigne en cours (cf. [#LAY09](#)).

◆ Récupération d'une consigne

Contexte :

Lorsque l'utilisateur vient récupérer son bagage, le commerçant enregistre la récupération du bagage. Ainsi, le bagage est rendu à l'utilisateur.

Déroulement :

Lorsque le bagage est rendu à l'utilisateur par le commerçant, l'utilisateur reçoit une notification (cf. [#MSG17](#)). En cliquant sur la notification, ou en ouvrant l'application, l'utilisateur verra apparaître le résumé de sa consigne terminée (cf. [#LAY10](#)).

◆ Notation d'un commerçant

Contexte :

Lorsque l'utilisateur consulte le résumé de sa consigne terminée (cf. [#LAY10](#)), un système de notation est affichée en bas de celui-ci.

Déroulement :

En sélectionnant un nombre d'étoile entre 1 et 5, l'utilisateur attribut une note au commerçant qui sera enregistrée en base. Ainsi, une moyenne des notes sera calculée pour chaque commerçant et affichée sur leur page de détails.

◆ Déclaration d'un incident (Utilisateur)

Contexte :**Déroulement :**

◆ Consulter son historique (Utilisateur)

Contexte :**Déroulement :**

◆ Consultation demande de stockage

Contexte :

Lorsqu'un commerçant ouvre son application, il arrive sur la page d'accueil des commerçants (cf. #LAY11), qui correspond à la liste des demandes de stockage en cours ainsi qu'à la liste des derniers stockage.

Déroulement :

La liste des demandes de stockage (cf. #LAY11), est affichée dans l'ordre, de la plus ancienne à la plus récente. Sur chaque demande, les informations suivantes sont indiquées :

- Prénom du client
- Jour / heure de réservation
- Jour / heure de début de la dépose
- Jour / heure de fin de la dépose
- Nombre de bagages

Ainsi, pour chaque demande affichée, le commerçant a deux choix :

- Si l'utilisateur clique sur l'icône d'acceptation de la demande, elle est validée. Une notification est donc envoyée à l'utilisateur correspondant. Et l'icône d'état de la demande passe en vert.

- Si l'utilisateur clique sur l'icône de refus de la demande, elle est refusée. Une notification est donc envoyée à l'utilisateur correspondant. Et l'icône d'état de la demande passe en Rouge.

Si le commerçant ne répond pas à la demande, l'icône d'état reste en orange (état initial). Un commerçant a 5 minutes pour répondre à une demande, sinon elle est refusée par défaut.

◆ Modification des informations d'un commerce

Contexte :

Déroulement :

◆ Réception d'un bagage

Contexte :

Déroulement :

◆ Rendre un bagage

Contexte :

Déroulement :

◆ Déclaration d'un incident (Commerçant)

Contexte :

Déroulement :

◆ Consulter son historique (Commerçant)

Contexte :

Déroulement :

◆ Ajouter un commerçant (Admin)

Contexte :

Déroulement :

◆ Modifier un commerçant (Admin)

Contexte :

Déroulement :

◆ Consulter les commerçants (Admin)

Contexte :

Déroulement :

◆ Gestion des prix (Admin)

Contexte :

Déroulement :

◆ Envoi d'email / Notification / SMS (Admin)

Contexte :

Déroulement :

IV. Modèle De Données

V. Messages Systèmes

Les messages systèmes sont répertoriés dans le document :
messages_applications.doc

VI. Mockups

#LAY01 : Ecran de chargement

#LAY02 : Ecran de connexion

#LAY03 : Ecran d'inscription

#LAY04 : Ecran de récupération de mot de passe

#LAY05 : Ecran d'accueil (Map)

#LAY06 : Pop-up d'information

#LAY07 : Page de recherche

#LAY08 : Page de réservation

#LAY09 : Page de détails de la consigne en cours

#LAY10 : Page de résumé de la consigne terminée