

TP - Restaurant

Développement

Le but de ce travail pratique est de mettre à profit l'apprentissage que vous avez eu par l'entremise du cours de programmation pour mobiles. Vous devrez programmer plusieurs interfaces, permettant à un client fictif d'effectuer une commande dans un restaurant, de voir les différents menus suggérés, d'obtenir une critique de chaque plat, de pouvoir évaluer les plats reçus et de payer sa facture par l'entremise de l'application mobile.

Logiciel utilisé

Vous devez obligatoirement utiliser Java pour créer votre solution Android et Swift ou Objective C pour le projet iOS. Vous devez programmer vos applications de façon native, de cette façon, vous vous ouvrez à l'activité la plus formative possible.

Git :

- Initialement, vous choisirez dans quel groupe vous souhaitez faire la programmation.
- Créez-vous un projet GitHub afin de placer votre code. Je préférerais des projets différents que celui de web car je veux deux projets différents avec les commits et leurs descriptions ne concerneront que le projet mobile.
- Rappelez-vous que j'évalue de façon individuelle, je m'attends que vous fassiez chacun de vos des commits dans l'arbre. Si vous partez sur une branche, je vous suggère d'utiliser une branche différente de la branche principale
- N'oubliez jamais de checkout avant de commit (pour vous assurer qu'il n'y ait pas eu de différence avant votre commit)

Interface offerte

Comme vous l'avez vu, vous devez créer une interface afin de permettre à des clients d'aisément commander son repas par l'entremise de l'application. Voici les portions importantes de l'application :

- Voir le menu, la description, le coût (rabais, promotion actuel, prix sans réduction), les photos et finalement, les évaluations des autres clients
- Filtrer le menu (allergie, intérêt)
- Effectuer la commande, voir le panier
- Payer par l'entremise de l'application
- Effectuer une évaluation de la nourriture provenant de la facture

Le derrière (backend) de votre application

Afin de parfaire votre cours de Web, le derrière de votre application sera un site web ASP.NET qui devra gérer les accès en arrière.

Vous devrez communiquer avec lui par l'entremise d'appel URL à des adresses prédéfinies, vous utiliserez la technologie REST (cette liste n'est pas complète) :

- obtenir la liste des repas (description, coût, photo principale des repas) pour une catégorie disponible ¹.
- ajouter, modifier une commande et les éléments
- obtenir la facture du repas
- ...

Il est illogique de penser que vous aurez exactement la même interface du côté Android ou iPhone.

L'interface principale

L'interface principale souhaite la bienvenue au client, lui offre la possibilité de créer un compte ou de se connecter à son compte afin qu'il puisse voir ses factures antérieures et revoir ses évaluations, modifier ses allergies, information de paiement.

Il est cependant possible de rester en mode anonyme (ou Guest) afin de passer une commande et de pouvoir évaluer le repas commandé (seulement).

Si 3 amis vont au restaurant, il est possible que les 3 commandent leur repas, paient et s'inscrive comme client.

- Lors du swype de gauche à droite sur Android, on fait apparaître un navigation drawer qui va offrir le menu principal.²
- Sous mac, ceci se fera par le biais d'un segmented control au haut de l'écran afin de naviguer entre les différentes étapes de la commande.

Visionnement d'un repas

Je vous suggère de tirer profit des suggestions de ce qui existe sur le web déjà présentement : <https://fr.pinterest.com/pin/147070744057759130/> par exemple. À noter que même pour le test de l'application, j'aimerais avoir des noms d'objets appropriés et des images appropriés. S'il y a plus qu'une photo, on doit pouvoir leur accéder en utilisant un genre de carousel http://www.w3schools.com/bootstrap/bootstrap_carousel.asp

¹restreindre par filtre

²<http://developer.android.com/training/implementing-navigation/nav-drawer.html>

Pour cette portion, je vous suggère d'utiliser les fragments sur Android, car il est possible que l'on affiche d'un côté la liste des repas disponibles, et de l'autre l'image, la description, Sinon en cliquant sur le nom, nous pouvons voir l' ou les image(s), la description, ...

Avec iOS, vous utiliserez sensiblement la même chose mais en utilisant une vue liste détail.

Recherche

Une option de recherche permet de recevoir la liste de repas contenant ce mot dans la description ou dans le nom de l'objet

Offrir ceci dans l'utilisation de la topbar pour Android. Offrir ceci dans une option de recherche (search bar) dans le visionnement des objets à manger.

Allergie

Offrir une section préférence dans l'application <http://developer.android.com/guide/topics/ui/settings.html>

Si le client active une donnée à l'intérieur de cette portion, spécifiant qu'il a une allergie, les aliments avec cette allergie ne seront pas disponibles.

Cette information s'enregistre si et seulement si elle est modifiée pour un client connecté sinon l'information ne s'enregistre pas et elle n'est conservée que pour la commande en cours.

Commande et Facture

Table

Pour savoir où le client est situé, l'information doit être affichée avant de "commander" son repas.

Client

Connecté

Il est possible que plusieurs client s'enregistrent pour commander, il va s'agir de quelques factures différentes.

L'utilisateur n'est pas obligé de payer sa facture immédiatement après sa commande pour qu'elle soit envoyée à la cuisine.

Après avoir dégusté son repas avec satisfaction, il pourra se connecter à l'application pour payer (pour-boire à indiquer) et entrer son évaluation si désirée.

Les informations sauvegardées sont :

- email

- nom
- prénom
- date de naissance
- adresse postale
- nom de son chien

Guest

Le client Guest est un client quelque peu différent, il se fait attribué un nom de client aléatoire qui va lui permettre de payer sa facture ultérieurement.

L'appareil mobile garde en mémoire ces "clients" guests là et pourra afficher les commandes à payer en attente.

Évaluation

Les clients ne peuvent évaluer que ce qu'ils ont commandés.

Une seule évaluation par repas consommé.

Les évaluation se font uniquement sur les produits repas et non sur les accompagnement ou breuvage.

Autres points

- Le GPS est utilisé sur l'appareil afin de savoir si on se situe dans un "restaurant" de la chaîne, si ce n'est pas le cas, afficher menu de livraison par l'entremise du site web de la compagnie.
- Sans connaître parfaitement par coeur le code utilisé par l'autre groupe, vous devrez avoir une notion générale de compréhension du code qu'ils produisent, vous pourriez même vous entraider si vous considérez que certaines portions de code semble inappropriée ou incompréhensible. À l'examen possible, il est possible que je vous demande d'expliquer certains bouts de code utilisé par une ou l'autre des équipes.

Correction

Note d'équipe

- Qualité du code /15
- Fonctionnalité /20
- Qualité de la présentation (Choix des composantes) /15

- Documentation (Commentaires) /10

Note individuelle

- Participation git / Travail d'équipe /10