

Olympics

Tracking sportif | Cahier des charges

Bourgeois Guillaume | Hubert Julien | Taou Ahmed | Bellamy Lola

IDENTIFICATION DU PROJET

Une application de tracking sportif a pour but de collecter des informations liées aux activités physique effectuées par son utilisateur. Ces informations sont ensuite utilisées dans une optique d'apprentissage et de progression du sportif.

EXPRESSION FONCTIONNELLE DU BESOIN

Les contraintes liées à ce projet portent en majeure partie sur la praticité de l'application. En effet, on peut distinguer les points suivants :

1. **Utilisateur** : L'utilisation de l'application par plusieurs utilisateurs ne doit pas engendrer de désordre quant à l'attribution des performances à leur propriétaire.
2. **Mobilité** : Le tracking de données de performances doit impérativement être réalisé lorsque l'activité est en cours. La plupart des activités sportives incluant des déplacements, l'application doit pouvoir être emportée facilement par l'utilisateur.
3. **Connectivité** : Lors de la collecte des informations, il est possible que l'appareil ne soit pas en mesure d'accéder à toutes les ressources nécessaires à la sauvegarde des données. Des solutions en ligne et hors ligne, s'adaptant à l'état de l'appareil , sont donc à prévoir.
4. **Localisation** : Dans le cadre d'une activité sportive, telle que la course à pied, on voudra consulter le parcours effectué de manière simple et claire.
5. **Statistiques** : Une fois une activité terminée, il doit être possible d'en comparer les résultats avec des performances antérieures afin de suivre sa progression.
6. **Historique** : Les performances liées à l'ensemble des activités effectuées doivent être consultables.

SOLUTION PROPOSEE

Pour chacun des points précédent, une solution répondant le plus précisément au besoin sont proposées :

1. **Utilisateur** : La mise en place de comptes utilisateurs permettra à chaque utilisateur de posséder des identifiants uniques, lui donnant accès à son interface et ses performances personnelles.
2. **Mobilité** : L'activité sera déployée sur smartphone, permettant ainsi à l'utilisateur d'emporter facilement son tracker avec lui dans ses activités sportives.
3. **Connectivité** : En fonction de la connexion dont dispose l'utilisateur, les informations récoltées seront soit stockées tout au long de l'activité, soit émises régulièrement. Dans les deux cas, l'interface est mise à jour localement en temps réel afin de permettre à l'utilisateur de garder un oeil sur ses performances tout au long de l'exercice.
4. **Localisation** : Grâce au GPS dont disposent les smartphones, la géolocalisation de l'utilisateur sera aisément transcrite sur une carte , permettant l'obtention d'un visuel simple des données concernant les parcours effectués.
5. **Statistiques** : Les calculs effectués au sein de l'application permettront de présenter à l'utilisateur des statistiques sous forme de graphiques et de valeurs à la fois concis et complets.
6. **Historique** : L'enregistrement en base de données des informations récoltées permettra à l'utilisateur de retrouver à tout moment ses performances antérieures.

Notre application sera composée de trois majeures parties :

1. Un terminal réalisant l'émission d'informations collectées vers le serveur.
2. Un serveur connecté à une base de données qui recevra, traitera et stockera les données pertinentes.
3. Une interface permettant la visualisation en temps réel des activités, historiques et statistiques.

FONCTIONNALITÉS DE L'APPLICATION

L'application Olympics permet à l'utilisateur une navigation intuitive en son sein à l'aide des fonctionnalités suivantes :

1. **Connexion** : Accès à une espace personnel à l'aide d'identifiants uniques donnant accès au reste des fonctionnalités de l'application.