

Akei

Cahier des charges



- 1 - Cahier des charges fonctionnel
- 2 - Cahier des charges technique
- 3 - Cahier des charges organisationnel

La société Akei est spécialisée dans la vente de meubles et de produits de la maison à prix attractif. Cette organisation possède de nombreux magasins en France et dans le monde entier.

Les produits sont visibles dans la partie exposition du magasin et sont organisés par « pièce » de la maison (chambre, cuisine, séjour, etc.). Dans chaque magasin, les employés sont spécialisés par pièce.

Par exemple Jean Baptiste est toujours affecté à l'espace chambre. Il doit connaître, ou du moins pouvoir renseigner au mieux les clients sur l'ensemble des produits de son espace : nom, description technique, prix, dimensions, poids.

Lorsque les équipiers se déplacent dans le magasin, il arrive parfois que des clients interrogent un employé sur un domaine qu'il ne connaît pas. Il faudrait que l'employé puisse orienter le client vers un de ses collègues en charge du produit dont il est question.

Akei vend des produits parfois très volumineux. Les colis ne sont pas toujours transportables dans les véhicules des clients. Un service de location est disponible dans chaque magasin où le client peut louer des camions et des véhicules utilitaires. Chaque magasin a un parc de véhicules. Les clients peuvent choisir parmi ces véhicules celui qui leur semble le plus adapté.

Par exemple le Fiat Ducato de 20m3 a les dimensions intérieures suivantes :

longueur : 2670mm

largeur : 1870mm

hauteur : 1662mm

On enregistre aussi la plaque d'immatriculation, le type de carburant, et le nombre de km actuel.

Akei a confié le développement de la solution applicative à l'ESN Stesio.

L'application mobile destinée aux employés d'Akei doit permettre de répondre facilement aux questions des clients sur les trois thèmes suivants:

- les produits et leurs caractéristiques
- les camions disponibles à la locations
- les employés et leurs spécialités

1- Cahier des charges fonctionnel

Les objectifs fixés dans ce contexte sont, dans un premier temps, la visualisation d'informations sur un téléphone mobile selon trois axes :

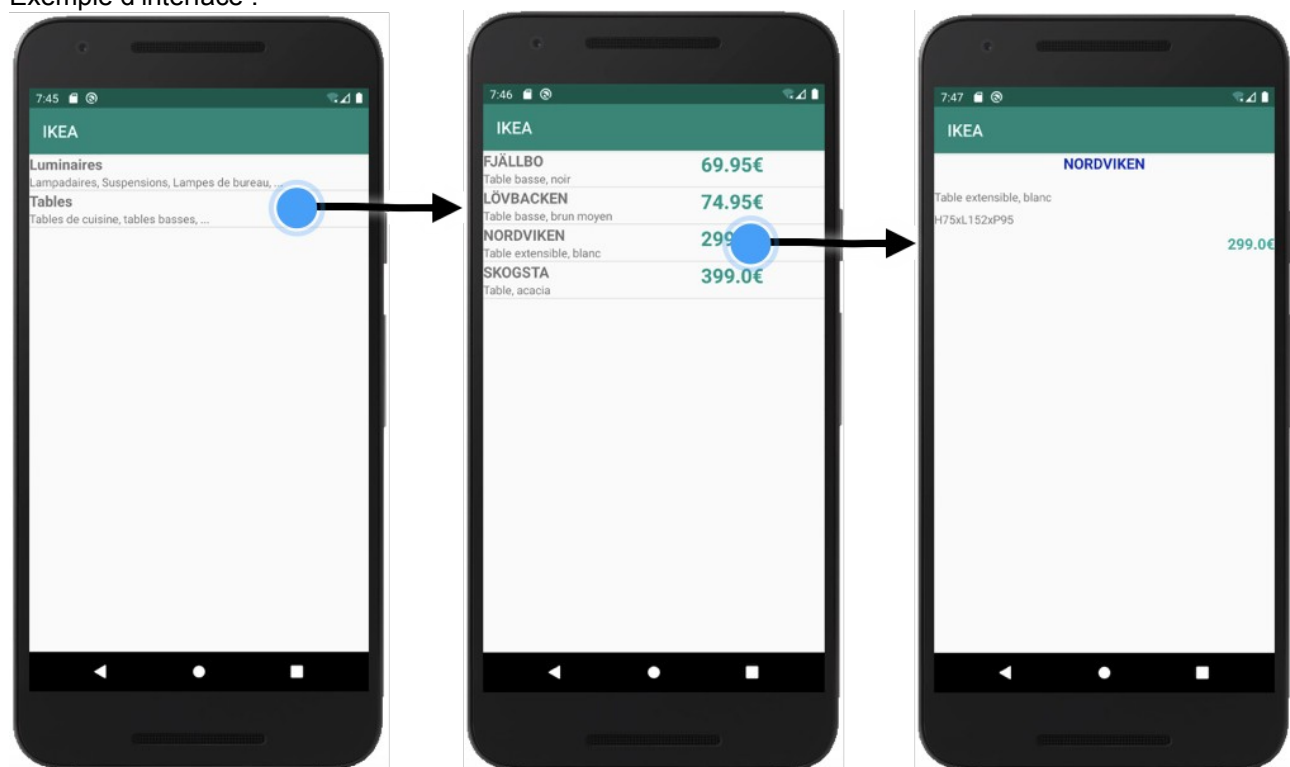
- obtenir la liste des rayons et pour chacune d'entre eux les produits et leurs caractéristiques.
- obtenir la liste complète des magasins Akei proposant des locations, puis les véhicules proposés ainsi que leurs caractéristiques
- obtenir l'ensemble des rayons du magasin, et pour chacun d'entre eux, les employés spécialisés ainsi que leurs caractéristiques.

Pour ces trois axes, l'affichage devra être réalisé sur un même principe :

Affichage d'une liste principale, et, sur sélection d'un élément de la liste, affichage de la « sous liste ». Après avoir sélectionné un élément de la sous-liste l'application affiche en détail l'élément sélectionné.

Chaque affichage fera l'objet d'un développement spécifique réalisé par un membre du groupe.

Exemple d'interface :



2- Cahier des charges technique

La conception préalable des classes métiers du modèle sera fait en équipe, puis les axes spécifiques feront l'objet d'une mission distincte.

La réalisation du projet nécessite de suivre les étapes suivantes :

1. Conception du schéma global de données sous forme d'un diagramme de classe UML
2. Ecriture des classes métiers et du modèle en Java
3. Dessiner les maquettes des interfaces utilisateur permettant :
 - De consulter la liste principale
 - De consulter la sous liste correspondant à un item de la liste principale
 - D'afficher les informations détaillées du sous-item sélectionné
4. Coder les méthodes permettant de récupérer les données depuis le modèle
5. Présenter la liste majeure avec un Adapteur approprié (Java)
6. Présenter l'item majeur et la liste mineure avec un Adapteur approprié. (Java)

○ Ressources fournies

- Un exemple de modèle pouvant servir de base pour élaborer le votre

○ Productions attendues

- le schéma de données sous forme d'un diagramme de classes
- les maquettes dessinées des interfaces à réaliser
- les captures d'écran des interfaces réalisées, accompagnées d'un bilan qui tracera les différentes phases de réalisation de chaque écran ainsi que les difficultés rencontrées au cours de leur réalisation.
- le code source JAVA de l'application, pertinemment commenté.

○ Conseils de réalisation

Pour réaliser votre applicatif, vous pourrez dissocier les travaux :

Gestion du modèle

Visualisation de la liste majeure

Visualisation de la liste mineure

Quelques conseils utiles pour la mise au point de votre applicatif :

- Vous pourrez mettre au point en instanciant « en dur » des objets pour observer le résultat, tant que les activity ne sont pas opérationnels.
- La consultation d'une liste s'appuiera d'abord sur un simple Adapter, puis devra basculer vers un Adapter plus élaboré pour pouvoir visualiser de façon plus confortable les propriétés d'un objet métier, et arriver à la maquette dessinée.
- La consultation de la liste mineure sera mise au point en affichant d'abord l'item de liste majeure qui a été sélectionné. Puis la visualisation de la liste mineure pourra alors être mise au point.
- N'oubliez jamais qu'une solution est un ensemble de briques, mais que chaque brique peut être mise au point avant l'assemblage final.

3- Cahier des charges organisationnel

- **Effectif et échéance**

Une équipe de trois personnes est donc affectée à la réalisation de cette solution.
L'échéance de livraison est fixée après 4 séances de PPE.

- **Travail en mode projet**

Peu de travail en mode projet sur ce projet, puisque chaque mission devra être développée indépendamment par un membre du groupe.