

27/01/2020

Cahier de charges



Alexis Alexis

SUJET : APPLICATION ALIMENTAIRE : BON APPET'EAT

Table des matières

1.	Etude.....	2
A.	Définir la problématique	2
B.	Définir le contexte	2
C.	Enquête.....	3
D.	Définir la proposition	3
2.	Développement : caractéristiques techniques de la proposition	4
3.	Planning prévisionnel	5

1. Etude

A. Définir la problématique

Dans un premier temps nous avons décidé de produire une application mobile. Ainsi, nous nous sommes demandé ce qui pourrait être amélioré aujourd'hui dans notre vie. Après quelques discussions, nous nous sommes rendu compte qu'aujourd'hui aucune application n'accompagnait les personnes dans la gestion de leur alimentation au quotidien. De ce fait, nous souhaitons répondre aux différentes interrogations alimentaires que peut se poser tout consommateur. Pour réaliser cette application, nous allons reprendre des concepts existants : une interaction sociale, des conseils alimentaires professionnels (lien avec des professionnels), composition des produits et une base de recettes communautaire (exemple : Marmiton).

En bref, la gestion de la nourriture et de l'alimentation d'un foyer.

Notre problématique est :

Qui va m'accompagner à trouver ce que je vais me faire à manger ce soir ?
Et comment vais-je le faire ?

B. Définir le contexte

Aujourd'hui la question du poids et de l'apparence étant au centre de notre société, nous voulons aider les gens à se sentir bien dans leur peau. Cependant, notre but premier reste de les aider à équilibrer leur alimentation. A l'heure actuelle, des réponses isolées à ces problèmes existent mais aucun projet n'a eu l'ambition de combiner différentes solutions en une seule et même application. C'est donc ce que nous allons faire.

Niveau expert, on peut probablement empiéter sur le domaine de la diététique. Seulement, nous ne pensons pas pouvoir réellement remplacer l'avis d'un professionnel sans un réel partenariat. Cette application pourrait même être un moyen pour eux de fidéliser leur clientèle et de l'agrandir.

Les bénéficiaires sont les personnes qui se retrouvent avec des frais moins importants, et un gain de temps et d'informations avec cette application mobile qui regroupe des fonctionnalités variées. Ainsi, les utilisateurs n'auront plus besoin d'alterner entre différentes applications pour gérer leur alimentation et pourront peut-être, après la présentation de notre prototype, être mis en lien avec des professionnels.

C. Enquête

Nous avons mené des études dans nos familles ainsi qu'avec nos amis en leur exposant notre idée. Cette dernière a été très bien perçue et améliorée. Comme nous avons pu le constater avec le succès de l'application Yuka, les personnes sont curieuses. Curieuses de connaître les composants de ce qu'ils mangent pour apprendre à consommer de manière plus responsable et à manger plus sainement. Connaître le contenu de son frigo, avoir une liste de courses qui se met à jour automatiquement en fonction de vos besoins et de vos envies. De plus, les personnes recherchent le contact avec des spécialistes, le plus souvent sans vouloir prendre rendez-vous. Et pour finir, les consommateurs aiment avoir une liste de recettes conséquente afin d'avoir un maximum de choix, que ce soient des recettes compliquées ou simples, traditionnelles ou innovantes etc. De plus, ce livre de recettes pourra être étoffé par la communauté.

D. Définir la proposition

Nous allons développer une application de gestion pour l'alimentation de tous les jours. Cette application va contenir une base de données en libre-service. Les clients pourront ainsi créer d'eux-mêmes cette diversité en partageant leurs recettes, en laissant les utilisateurs créer leurs menus ou en choisissant des menus pré-faits. A partir de ces menus, les plats et le contenu du frigo, l'utilisateur recevra une liste de courses personnalisée. De plus, l'intégration de filtres permettra de trouver des plats appropriés selon les goûts des utilisateurs. L'application comportera également un filtre prenant en compte les allergies des utilisateurs.

Nous allons créer un accès utilisateur. Pour que cet accès soit le plus complet possible, nous avons découpé le travail ci-dessus en plusieurs tâches :

I/ Partie utilisateur

1. Avoir une interface pour mobile
2. Créer un accès utilisateur et une connexion sécurisée
3. Faire une base de données avec plats/entrées/desserts modifiable
 1. Une base de données regroupant les types d'ingrédients
4. Composer un menu à partir des plats/entrées/desserts disponibles
 1. Permettre à l'utilisateur de définir un menu préféré
5. Permettre à l'utilisateur de créer de nouveaux plats
 1. Permettre à l'utilisateur de noter et commenter les plats
6. Création de la liste de courses automatique et modifiable
 1. Modification de la liste de courses une fois les courses faites
7. Gestion du frigo : base de données personnelle contenant les aliments que possède l'utilisateur.
8. Gestion de filtres (ex : allergies)

Dans un second temps, si nous avons du temps supplémentaire. Nous aimerions ajouter un accès à l'application à des nutritionnistes / diététiciens qui seraient des professionnels qui pourraient répondre aux questions des utilisateurs ou les conseiller en leur proposant des menus composés en fonction du « régime » à suivre. Les tâches à réaliser seraient les suivantes :

II/ Partie nutritionniste

1. Laisser le nutritionniste créer des menus/plats/entrées/desserts
2. Permettre au nutritionniste regrouper des clients
3. Envoyer une semaine de menu à préparer
4. Développer une fonction de comparaison des plats
 1. Cette fonction pourrait proposer des plats pour en remplacer d'autres
5. Permettre un échange plus important exemple chat en ligne.

Ainsi, à terme, cette application pourra contenter les professionnels comme les clients qui gagneront du temps et qui seront en contact bien plus facilement.

2. Développement : caractéristiques techniques de la proposition

Pour ce projet, puisque notre but est de créer une application mobile, nous avons décidé de développer sur l'IDE Android Studio car c'est un IDE agréable pour développer et simple à prendre en main. Nous allons programmer en JAVA. De plus, nous avons choisi ce langage car il est adaptable à plusieurs plateformes. En effet, si l'on se penche sur de futurs développements de ce projet tel qu'adapter l'application mobile en un site web.

Au vu des tâches suivantes, nous avons besoin d'une base de données. Nous avons choisi d'utiliser Firebase pour sa facilité de prise en main. Nous ajouterons que notre application étant en ligne il nous faut une base de données en ligne et pas locale. De plus, Firebase peut nous permettre de créer une connexion sécurisée avec son compte google.

Le reste des tâches correspond à la création de fonctions et d'une interface. C'est pourquoi nous n'avons pas besoin de plus matériel.

Si nous avons le temps pour la partie nutritionniste nous devons créer l'interface et les actions que peut faire un nutritionniste. Nous n'avons pas besoin de matériel supplémentaire.

3. Planning prévisionnel

Dans le but de gagner en efficacité, nous avons créé ce planning prévisionnel qui a pour but de nous permettre de finir le projet dans les temps et même de nous laisser le temps d'ajouter quelques fonctionnalités si nous en avons l'envie et le temps.

Tableau de bord - Suivi du projet transverse		
Nom du projet : Bon Appet'eat		
Composition de l'équipe : <ul style="list-style-type: none"> - Alexis Lebrun - Stanislas Kiesgen de Richter - Diogo Branco Gabriel - Tristan Bonneau - Gaspard Thevenot 	Coordonnées <ul style="list-style-type: none"> - alexis.lebrun@efrei.net - stanislas.kiesgen.de.richter@efrei.net - diogo.branco.gabriel@efrei.net - tristan.bonneau@efrei.net - gaspard.thevenot@efrei.net 	
Présentation concise du projet Notre but est de créer une application de gestion d'alimentation qui puisse aider l'utilisateur dans sa vie de tous les jours.		
Retro-planning		

Personnes	Nom de la tâche	Jan				Fev				Mar				Avr				Mai			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
toute l'équipe	définitions du sujet			Task 1																	
toute l'équipe	Prise en main du logiciel de code			Task 2																	
Diogo et Stanislas	création de la data base et d'une base d'application				Task 3																
Gaspard	implémentation du type de plats					Task 4															
Stanislas	détails de composition des plats						Task 5														
Alexis	notation des plats						Task 6														
Tristan	création d'un menu de plats						Task 7														
toute l'équipe	Réunion d'avancement							Task 8													
Diogo, Gaspard	création d'une liste de course								Task 9												
Stanislas, Tristan	Gestion du frigo									Task 10											
Alexis, Diogo	Ajouts de filtres											Task 11									
toute l'équipement	Complément sur le projet													Task 12							
toute l'équipe	Rendu du projet																		Task 13		
toute l'équipe	Présentation																			Task 14	

Gant chart interactif nous rejoindre :

<https://trello.com/invite/b/1ntL8Asv/315f278edd141e446210d6e0edc6d6fd/projet-transverse>

Réunions d'avancement du projet

Alexis + 21/01/2020 :

Réunion 1

Points

abordés lors de la réunion

Programmation web ou application téléphone.

Décisions

Dans un premier temps programmation en java. Donc adaptable aux deux supports. Cependant concentration sur l'application mobile.

Difficultés rencontrées

IDE utilisé ?

Mise en commun

Solutions mises en œuvre

Android Studio.

Utilisation intensive de GitHub.

Risques potentiels identifiés :

Manque de connaissances sur l'IDE et sur l'univers des applications mobiles.

Solutions envisagées :

Prendre de l'avance, en prévoyant de finir le projet bien en avance si l'on subit des contre-temps dus à notre manque de connaissance.

Plan d'action récapitulatif

Tâche	Responsable	Date limite
Prise en main du logiciel Android studio	Toute l'équipe	08/02
Créer le squelette de la base de données	Diogo, Alexis	10/02
Développement du squelette de l'application	Stanislas, Alexis	10/02
Implémentation de type de plats	Gaspard	24/02
Insertion de données sur des plats/menus	Toute l'équipe	15/05
Composition des plats	Stanislas	24/02
Notation des plats	Alexis	24/02
Création d'un menu de plats	Tristan	24/02
Réunion d'avancement,	Toute l'équipe	25/02

correction après les vacances		
Création d'une liste de course	Diogo, Gaspard	10/03
Gestion du réfrigérateur	Stanislas, Tristan	31/03
Ajout de filtres	Alexis, Diogo	12/04
Complément sur le projet	Toute l'équipe	03/05
Rendu du projet	Toute l'équipe	10/05