

27/01/2020

Cahier de charges



Equipe : CMS

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	3
3.	Planning prévisionnel	4

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.

Après la réalisation de ce projet, 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.

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 réaliser ce projet il nous faudra programmer en Java une application mobile. Notre application possèdera une base de données. C'est pourquoi, il faut que cette application possède un serveur extérieur sur lequel sera stocké les différents menus, recettes et informations sur les utilisateurs. Nous pensons aussi utiliser Firebase, une base de données en ligne ou un serveur que nous pourrions louer. Ainsi, il est difficile de faire des pronostics sur le prix que nous

coûterait ce projet car le prix dépendra de l'ampleur que prendra l'application. Malgré tout, aujourd'hui un serveur reste à un prix abordable.

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 : - Alexis Lebrun - Stanislas Kiesgen de Richter - Diogo Branco Gabriel - Tristan Bonneau - Gaspard Thevenot	Coordonnées - 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		

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
définitions du sujet			Task 1																	
Prise en main du logiciel de code			Task 2																	
création de la data base et d'une base d'application			Task 3																	
implémentation du type de plats				Task 4																
détails de composition des plats					Task 5															
notation des plats					Task 6															
création d'un menu de plats					Task 7															
Réunion d'avancement						Task 8														
création d'une liste de course							Task 9													
Gestion du frigo								Task 10												
Ajouts de filtres									Task 11											
Complément sur le projet										Task 12										
Rendu du projet																	Task 13			
Présentation																		Task 14		

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, correction après les vacances	Toute l'équipe	25/02
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