

Réalisation d'une application mobile pour des pharmacies

Le projet consiste à développer une application mobile pour les clients d'un ensemble de pharmacies.

1 Partie obligatoire

1.1 Fonctionnalités

L'application doit offrir aux utilisateurs les fonctionnalités suivantes:

1. Création d'un compte

Le formulaire de création d'un compte doit contenir les informations suivantes: numéro de sécurité sociale, nom, prénom, adresse et numéro de téléphone.

Après la création du compte, un mot de passe est généré et envoyé à l'utilisateur par SMS (Utiliser *Twilio*¹).

¹ <https://www.twilio.com/sms/api>

2. Authentification

L'application doit permettre aux utilisateurs de se connecter et se déconnecter. L'authentification doit se faire avec un numéro de téléphone et un mot de passe.

Après la première authentification, l'utilisateur doit être redirigé vers l'interface de changement du mot de passe.

3. Affichage des pharmacies par ville

4. Affichage des détails d'une pharmacie

Les informations de détails sont: adresse, horaires d'ouverture et fermeture, numéro de téléphone, caisses conventionnées (CNAS, CASNOS, etc.), lien vers la page Facebook de la pharmacie et un lien pour afficher la localisation de la pharmacie sur une carte.

5. Affichage des pharmacies de garde les plus proches sur une carte

6. Gestion d'une commande

Le client peut lancer une commande par l'envoi d'une photo de l'ordonnance via l'application mobile. L'application doit permettre aux clients de suivre l'état du traitement de leurs commandes.

Remarque. Les fonctionnalités 3,4,5 ne nécessitent pas une authentification.

1.2 Contraintes de stockage des données

Toutes les données doivent être stockées sur un serveur. Pour utiliser le mode offline, les données d'une pharmacie doivent être sauvegardées en local après la première consultation.

2 Partie Bonus

Choisissez une des fonctionnalités suivantes:

- **Notification push**

Utiliser *Firebase Cloud Messaging*² pour envoyer une notification au client après le traitement de sa commande.

- **Paieement en ligne**

Utiliser *Braintree*³ pour simuler un paiement en ligne après le traitement de la commande.

Bon courage

² <https://firebase.google.com/docs/cloud-messaging/>

³ <https://developers.braintreepayments.com/>