



IUT de Bayonne et du Pays Basque

Année universitaire 2023-2024

Département Informatique

S3.01 : Compétence 1 - compétence 2

Projet 11 – Parcours A

Edu’Cook

Enseignant tuteur : BORTHWICK .M

Enseignant référent : Etcheverry.P, Lopistéguy.P,

Voisin.S

CHOURREAU Mathieu TD1 – TP2

FERME Léo TD1 – TP2

PIEL Nathan TD1 – TP2

ZAZA Souleyman TD1 - TP1

Sommaire :

| | |
|---|---|
| Problème Algorithmique : | 3 |
| Spécification Externe : | 3 |
| Pitch de l'Application : | 3 |
| Pitch du problème : | 3 |
| Maquettes et/ou Schémas Illustratifs : | 3 |
| Maquettes du formulaire : | 3 |
| Maquette montrant le résultat du formulaire : | 4 |
| Informations manipulées : | 5 |
| Données : | 5 |
| Résultats : | 5 |

Problème Algorithmique :

Spécification Externe :

Pitch de l'Application :

Edu'cook est une application de cuisine pédagogique qui propose des recettes à tous, et plus particulièrement aux étudiants. Les recettes proposées seront peu chères, faciles et surtout rapides à cuisiner pour faciliter son utilisation au quotidien.

Pour y arriver, Edu'Cook proposera une interface lisible et très ergonomique, ainsi qu'une grande quantité de recettes pour que le plus d'étudiants possibles puissent profiter de l'expérience offerte par Edu'Cook.

Des recettes manuscrites contiendront les ustensiles de cuisine, les ingrédients ainsi que leur quantité requise.

Des vidéos explicatives seront également présentes pour accompagner un maximum l'utilisateur.

L'objectif final pour Edu'Cook est de créer une véritable routine de vie pour tous les utilisateurs qui utiliseront l'application tous les jours dans le but d'avoir une meilleure alimentation au quotidien.

Pitch du problème :

Réaliser une liste de recette ordonnée en fonction de leur pertinence par rapport aux préférences de l'utilisateur à partir d'un formulaire des préférences qu'il aura préalablement rempli.

L'utilisateur remplit un formulaire dans lequel il indique les catégories d'ingrédients qu'il aimerait avoir dans sa recette, puis dans un second temps sélectionne plus en détail les ingrédients dans chaque catégorie qu'il veut, ne veut pas ou dont il n'a pas de préférence. Le formulaire ne traite pas que des ingrédients mais aussi des préférences au niveau du goût de la recette (salé, sucré...) ainsi que le temps qu'il souhaite passer à cuisiner et le prix qu'il peut y mettre

Puis l'application affichera les recettes dans l'ordre de pertinences, la pertinence sera représentée par un pourcentage pour que l'utilisateur puisse savoir à quel point chaque recette correspond à ce qu'il recherche.

Maquettes et/ou Schémas Illustratifs :

Maquettes du formulaire :

Ces maquettes représentent le formulaire que l'utilisateur va devoir remplir

Il aura des cases à cocher ainsi que des barres segmentées qu'il devra placer en fonction de ses goûts.

Edu'Cook

Mes préférences :

- Viande rouge :** 0 (J'aime beaucoup) — 100 (Je n'aime pas) 75%
 - Steack haché : ☒ ☐ ☐
 - Magret : ☐ ☒ ☐
 - Bavette : ☐ ☐ ☒
- Légume :** 0 (J'aime beaucoup) — 100 (Je n'aime pas) 75%
 - Petit poids : ☒ ☐ ☐
 - Courgette : ☐ ☒ ☐
 - Aubergine : ☐ ☐ ☒
- Viande blanche :** 0 (J'aime beaucoup) — 100 (Je n'aime pas) 75%
 - Blanc de poulet : ☒ ☐ ☐
 - Dinde : ☐ ☒ ☐
 - Caille : ☐ ☐ ☒
- Poisson :** 0 (J'aime beaucoup) — 100 (Je n'aime pas) 75%
 - Saumon : ☒ ☐ ☐
 - Cabillaud : ☐ ☒ ☐
 - Merlu : ☐ ☐ ☒

La maquette ci-dessous donne un aperçu de la fin du formulaire avec les boutons de validations

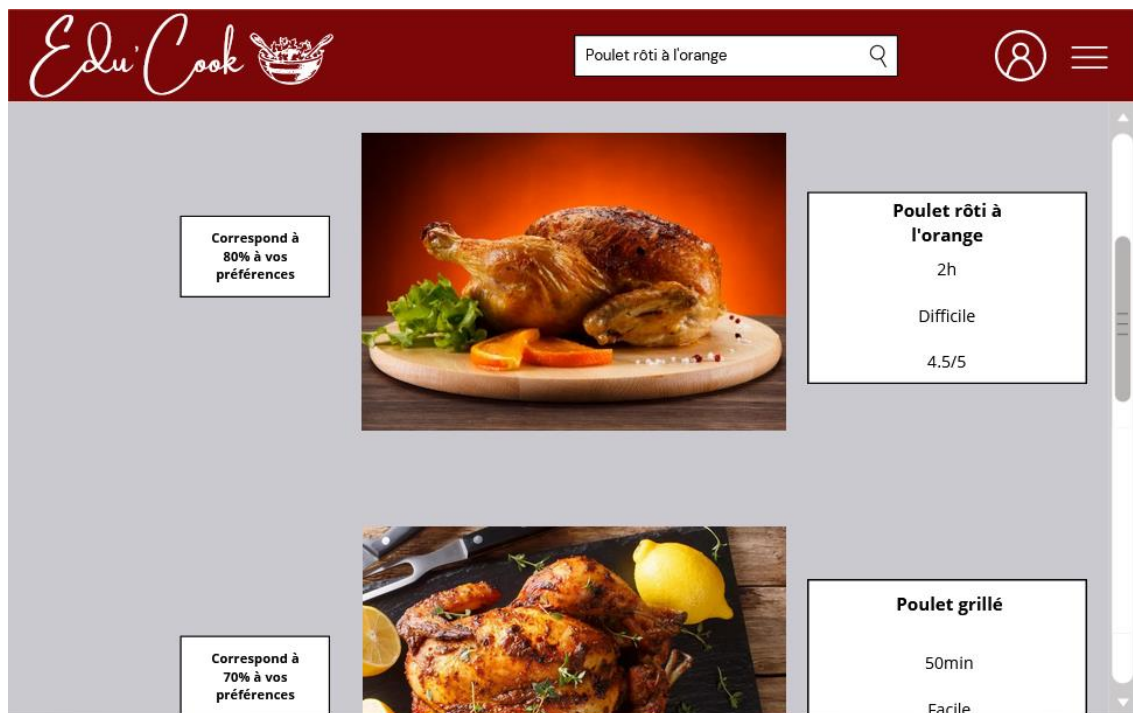
Edu'Cook

- Courgette: ☐ ☒ ☐
- Aubergine: ☐ ☐ ☒
- Féculent :** 0 (J'aime beaucoup) — 100 (Je n'aime pas) 75%
 - Pâtes : ☒ ☐ ☐
 - Patates : ☐ ☒ ☐
 - Riz : ☐ ☐ ☒
- Cabillaud: ☐ ☒ ☐
- Merlu : ☐ ☐ ☒
- Pimenté : ☐ OUI ☐ NON
- Acide : ☐ OUI ☐ NON
- Prix :
- Temps : 0 — 1h 2h

Annuler Valider

Maquette montrant le résultat du formulaire :

Quand l'utilisateur aura fini de remplir le formulaire, la page ci-dessous s'affichera. On peut y voir les recettes qui y seront listées par rapport aux préférences du formulaire, le pourcentage sera écrit à la gauche de l'image de la recette.



Informations manipulées :

Données :

On aura différentes classes objet :

- Classe ingrédients
 - Viande rouge (bavette, magrets, steack haché ...)
 - Viande Blanche (dinde, caille, blanc de poulet)
 - ...
- Classe recettes
- Classe utilisateurs
- Classe Administrateurs qui hérite de l'utilisateur.

Résultats :

Le résultat sera une requête SQL.