

LaRuche

HLSE602 – Projet CMI Annuel

B. Rima O. Farajallah W. Soussi

L3 CMI Informatique

1^{er} février 2018

Sommaire

Introduction

Problématique et Méthodologie de Résolution

Problématique

Solutions

Méthodes agiles

Conception

Outils de conception utilisés

Côté fournisseur

Côté client

Outils d'implémentation

Front-end

Back-end

Conclusion

Écosystème décentralisé et autonome

Perspectives



Contexte du projet

Introduction



Problématique

Problématique et Méthodologie de Résolution

Consommateurs : acheter des produits frais et minimiser les étapes de processing.

Producteurs : se libérer des centres d'achat et des intermédiaires de distribution.

Solution possible : La Ruche Qui Dit Oui

Problématique et Méthodologie de Résolution

Site Web

Une interface directe entre **consommateurs** et **fournisseurs**.

Definition (Ruche)

Un regroupement de plusieurs membres **consommateurs** et **fournisseurs** d'une région, guidé par un **responsable de ruche**.

Vision Centralisée

- l'ensemble des ruches obeit à une **Ruche-Mama**.
- les besoins de chaque ruche sont transmis à la **Ruche-Mama** via le responsable de ruche correspondant.
- la **Ruche-Mama** s'occupe de la gestion des ruches : création, réglementations internes, interactions, évolution et extensibilité des services,

Solution proposée : LaRuche

Problématique et Méthodologie de Résolution

Site Web

Une interface directe entre **consommateurs** et **fournisseurs**.

Definition (Ruche)

Un regroupement de plusieurs **fournisseurs** d'une région, **sans guide explicite** préfixé par le site.

Vision Décentralisée et Autonome

- l'ensemble des ruches ne répond à **aucune entité centralisée fédéral**.
- chaque ruche s'occupe de ses propres besoins et de leur gestion sans besoin d'un intermédiaire et d'une hiérarchie autoritaire à respecter.



Méthodologie de résolution : méthodes agiles

Problématique et Méthodologie de Résolution

Méthodes Agiles

Une approche de développement logiciel de plus en plus prépondérante basée sur une conception/développement itérative, orientée-test et orientée-client.

Pourquoi ?

- meilleure gestion des ressources
- sortie plus fréquente de versions fonctionnelles et testées du produit
- interaction plus fréquente avec les clients : adaptation et extensibilité du produit selon leurs besoins



Méthodologie de résolution : méthodes agiles

Problématique et Méthodologie de Résolution

User Stories

Des requis fournis par les clients, décrivant en langage naturel les fonctionnalités qu'ils souhaitent avoir dans le produit développé.

Outils de conception utilisés

Conception

Diagrammes de cas d'usage

Des diagrammes dynamiques, souvent utilisés en **UML** pour décrire en haut niveau des fonctionnalités d'un système.

Modèle EA

Un modèle **conceptuel** utilisé pour décrire les entités du projet et les associations décrivant leurs relations et comportements.

Schéma de base de données

Un schéma en modèle **relationnel** traduit à partir du **modèle EA** et servant comme **support** lors de l'implémentation de la **base de données**.

mockup storyboard

Un document de haut niveau (peu de détails sur les fonctionnalités) pour schématiser l'utilisation d'un projet.



Côté fournisseur

Conception



Côté client

Conception



Front-end

Outils d'implémentation



Back-end

Outils d'implémentation



Écosystème décentralisé et autonome

Conclusion



Perspectives

Conclusion