

Université Mohamed V - Rabat

Ecole Supérieure de Technologie de Salé

Rapport de Projet Fin d'étude

Sous le thème :

Géolocalisation & Back Office

Réalisé par : Ayoub EL HASSANI &
Amine OUATAR &
EL Mehdi ZAKRI &
Rajaa HADIR &
Soukaina NAOUI

Encadré par : M.Youssef Lefdaoui

Dédicace

Nous dédions ce rapport :

- ❖ A mes parents qui m'ont tracés le bon chemin à suivre depuis mon enfance.
- ❖ A nos chères frères et sœurs pour leur encouragement.
- ❖ A mes formateurs qui ont veillés à nous apprendre tous ce qui est nécessaire pour affronter le monde réel du travail.
- ❖ A mes amis et mes collègues avec qui j'ai passé l'année de formation à l'école supérieure de technologie de Salé dans un climat sérieux et harmonieux.

A eux tous, je dédie ce travail

Remerciement

Nous tenons à remercier Mr Y.Lefdaoui, notre encadrant du projet de fin d'études, qui nous a fait profiter de sa grande expérience ainsi que ses précieuses remarques qui ont grandement contribuées à améliorer la qualité de notre projet. Qu'il soit ici assuré de notre profonde gratitude et de notre grand respect.

Nous saissons aussi l'occasion pour remercier l'ensemble du corps professoral et administratif de l'école supérieure de technologie de Salé pour avoir porté un vif intérêt à notre formation, et pour avoir accordé le plus clair de leur temps, leur attention et leur énergie et ce dans un cadre agréable de complicité et de respect.

Nos très chers remerciements vont à l'ensemble des membres du Jury qui nous font grand honneur de juger notre travail.

Enfin, que tous ceux et celles qui ont contribués de près ou de loin à l'accomplissement de ce travail trouvent l'expression de notre remerciements les plus chaleureux.

Liste des figures

Figure 1 : Les grandes phases du programme Injaz	15
Figure 2 : Organigramme de notre entreprise	24
Figure 3 : Assemblage d'idée	41
Figure 4 :Contrainte de notre projet	47
Figure 5 : Estimation Sprint 1	57
Figure 6 :Burndown Char Sprint 1	58
Figure 7 :Estimation Sprint 2	59
Figure 8 :Burndown Char Sprint 2	60
Figure 9 :Estimation Sprint 3	60
Figure 10 :Burndown Chart Sprint 3	61
Figure 11 :Estimation Sprint 4	62
Figure 12 :Burndown Chart Sprint 4	63
Figure 13 :Estimation Sprint 5	63
Figure 14 :Burndown Chart Sprint 5	64
Figure 15 :Estimation Sprint 6	64
Figure 16 :Burndown Chart Sprint 6	65
Figure 17 :Cas d'utilisation UML(mobile)	69
Figure 18 :Diagramme d'activité Restaurant proches	70
Figure 19 :Diagramme d'activité Filtrage restaurants	70
Figure 20 :Diagramme d'activité Simulation map	71
Figure 21 :Diagramme d'activité invitation amis	71
Figure 22 :Diagramme d'activité clique marqueur	71
Figure 23 :Diagramme séquence restaurants proches	72
Figure 24 :Diagramme de séquence filtrage restaurants	72
Figure 25 :Diagramme de séquence simulation map	72
Figure 26 :Diagramme de séquence invitation amis	73
Figure 27 :Diagramme de séquence clique marqueur	73
Figure 28 :Cas utilisation générale	77
Figure 29 :Cas utilisation gestion utilisateur	77
Figure 30 :Cas utilisation gestion des pages	77
Figure 31 :Cas utilisation gestion des publications	77
Figure32 :Diagramme d'activité gestion utilisateur	78
Figure 33 :Diagramme d'activité gestion utilisateur signalés.....	78
Figure 34 :Diagramme d'activité gestion des publications	79

Figure 35 :Diagramme d'activité gestion des pages.....	79
Figure 36 :Diagramme de séquence gestion utilisateurs	80
Figure 37 :Diagramme de séquence gestion utilisateurs signalés	81
Figure 38 :Diagramme de séquence gestion des pages.....	81
Figure 39 :Diagramme de séquence gestion des publications.....	82
Figure 40 :Personna1	86
Figure 41 :Personna2	87
Figure 42 :Affichage des restaurants	92
Figure 43 :Navigation Drawer	92
Figure 44 :Filtrage simple	93
Figure 45 :Filtrage multiple	93
Figure 46 :Marqueur de simulation.....	93
Figure 47 :Alerte dialogue options	94
Figure 48 :Itinéraire vers restaurants	94
Figure 49 :Informations sur le chemin	95
Figure 50 :Parking à coté	95
Figure 51 :Parking sur map	96
Figure 52 :Liste utilisateurs proches	96
Figure 53 :Chat.....	97
Figure 54 :Notification	97
Figure 55 :Accueil.....	98
Figure 56 :Liste des utilisateurs(web)	98
Figure 57 :Pages signalés	98
Figure 58 :Publications signalés	98
Figure 59 :Utilisateurs signalés	98

Liste des tableaux

Tableau 1 : première séance Injaz.....	18
Tableau 2 : Deuxième séance Injaz	19
Tableau 3 : Troisième séance Injaz	20
Tableau 4 :Quatrième séance Injaz	21
Tableau 5 : Porteur du projet	29
Tableau 6 :Caractéristique de la clientèle	32
Tableau 7 :La concurrence(forces et faiblesses)	33
Tableau 8 :Product backlog(mobile)	53
Tableau 9 :User story sprint 3(mobile)	53

Tableau 10 :User story sprint 4(web)	55
Tableau 11 :User story sprint 4(mobile)	55
Tableau 12 :User story sprint 5(mobile)	56
Tableau 13 :User story sprint 6(mobile)	57
Tableau 14 :Taches sprint1	57
Tableau 12 :Sprint 1 Backlog	58
Tableau 16 :Taches sprint 2	59
Tableau 17 :Sprint 2 backlog	59
Tableau 18 :Taches sprint 3.....	61
Tableau 19 :Sprint 3 backlog	61
Tableau 20 :Taches sprint 4.....	62
Tableau 21 :Sprint 4 backlog	62
Tableau 22 :Taches sprint 5.....	63
Tableau 23 :Sprint 5 backlog	64
Tableau 24 :Taches sprint 6.....	65
Tableau 25 :Sprint 6 backlog	65

Sommaire

Dédicace	2
Remerciement	3
Liste des figures	4
Liste des tableaux	5
Introduction	11

Introduction du Groupe INJAZ Al-Maghreb

Présentation de l'association INJAZ

Objectifs et ses ambitions	14
Les grands phases du programmes	15
Pourquoi INJAZ Al-Maghrib	15
Compétition INJAZ Al-Maghrib	15
Coopération entre INJAZ Al-Maghrib et ESTS	16
Les objectifs du programme	16
Leçons apprises par INJAZ Al-Maghrib	17

Le déroulement des séances de notre programme INJAZ Al Maghreb

Première séance	18
Deuxième séance	19
Troisième séance	20
Quatrième séance	21
Cinquième séance	22
Séance six	23

Business Plan

Fiche d'inscription du projet	29
Étude du marché	30
Étude technique	34
Étude financière	36

Introduction du projet

Détermination du projet

Détermination du sujet	
Problématique	39
Contexte du projet	39
Utilisateurs Potentiels	40
Assemblage d'idée	40
Étude de l'existant	
a Restaurant-Finder	
Description	41
Qualité	42
Défauts	42
b Restaurant-Food	
Description	42
Qualité	43
Défauts	43
c Fourchette	
Qualité	44
Défauts	44
Capture des besoins	
Objectif de l'application	44
Spécification et planification du projet	
 Spécification du projet	
 Contrainte du projet	47
 Études des besoins	
Exigences fonctionnelles	47
Exigences non fonctionnelles	48
 Planification du projet	
 Scrum Introduction	49
 Pilotage du projet avec Scrum	
Préparation du projet	52
Product Backlog	53
User Story	53

Sprints	57
Retour d'expérience	66
Conception UML	
Introduction	68
Conception Mobile	
Diagramme de cas d'utilisation	69
Diagramme d'activité	70
Diagramme de séquence	72
Scénario	74
Conception Web	
Diagramme de cas d'utilisation	77
Diagramme d'activité	78
Diagramme de séquence	80
Scénario	82
UX Design	
Personna	86
Les bases de User Experience sur notre projet	
Look&Feel.....	88
Feeling.....	88
Usability.....	88
Contraintes de l'application.....	90
Services.....	91
Prototypages.....	92
Réalisation du projet	
Environnement du travail	
Matériel disponible.....	102
Outils de développement.....	102
Démo de l'application.....	106

Conclusion	112
-------------------------	------------

Introduction

Chaque étudiant universitaire cherche toujours à prouver ses compétences à la fin de la formation qu'il poursuit après avoir passé par plusieurs étapes d'apprentissage, avec un projet de fin d'étude encadré par l'établissement.

Ce projet a été fait en convention avec l'association “INJAZ AL-MAGHRIB”, qui nous a orientés dans le sens entrepreneurial, à savoir que ce projet ira le titre avec lequel on va participer à la compétition “INJAZ AL-MAGHRIB”.

Dans ce cadre, toute la promotion de la licence Ingénierie des applications mobiles s'est chargée de travailler sur un seul projet qui est une géo localisation des restaurants les plus proches dans le cadre d'un réseau social.

Le projet a été réparti sur trois grandes tâches diffusées sur trois groupes, à savoir le premier groupe s'est chargé de la partie “géo localiser les restaurants les plus proches et l'administration du projet », le deuxième groupe création d'une plateforme pour la gestion des restaurants », et le troisième groupe le réseau social ».

Dans ce cadre, pour valider notre formation au sein de l'école supérieure de technologie de Salé, on a travaillé sur le premier projet de géo localisation des restaurants, ainsi que administration du projet.

Ce rapport va mettre la lumière sur les différentes étapes pour réaliser ce projet, à savoir :

-
- ❖ **Introduction du Groupe Injaz Almaghrib**
 - ❖ **Introduction du projet**
 - ❖ **Démarche et Identification et planification du projet**
 - ❖ **Analyse des besoins et conception**
 - ❖ **Partie du Ux design.**
 - ❖ **Partie réalisation.**

— — — — —

Introduction du projet Groupe INJAZ

Al-Maghreb

— — — — —

Présentation de l'association INJAZ

Créée en 2007 sous l'impulsion du Groupe SNI, INJAZ Al-Maghreb est une association reconnue d'utilité publique qui mobilise le secteur privé auprès de la jeunesse pour contribuer à l'émergence d'une nouvelle génération d'entrepreneurs.

INJAZ Al-Maghreb adapte au contexte marocain des programmes amenant des élèves à créer une junior entreprise, à maîtriser les bases de la finance ou à se préparer aux challenges de la vie active. Des cadres d'entreprise bénévoles interviennent dans les établissements publics marocains pour dispenser selon la méthode pédagogique fondée sur l'apprentissage par l'action « learning by doing » les programmes de Junior Achievement Worldwide.

Grâce à des programmes ciblés ayant fait leur preuve dans les pays membres du réseau Junior Achievement Worldwide, l'association INJAZ Al-Maghreb entend:

- ❖ Contribuer à la consolidation des liens entre l'enseignement et le monde de l'entreprise;
- ❖ Susciter chez les jeunes l'esprit d'initiative et d'entreprise;
- ❖ Stimuler leur créativité;
- ❖ Développer leur sens des responsabilités;
- ❖ Leur faire découvrir le milieu de l'Entreprise et de la vie économique.

Objectifs et ses ambitions :

INJAZ Al-Maghrib a pour ambition de former plus de 100 000 jeunes à l'horizon 2017
Grâce à la mobilisation de nos partenaires, INJAZ Al-Maghrib est fier de pouvoir dresser un bilan prometteur au 30 juin 2014 :

- ❖ Plus de 50 000 jeunes formés à ce jour
- ❖ + 1750 conseillers bénévoles impliqués depuis la création de notre association
- ❖ 100 partenaires mobilisés
- ❖ 10 programmes déployés en faveur des jeunes
- ❖ 12 sections régionales

Les grandes phases du programme :

Démarrer l'entreprise	Exploiter l'entreprise	Liquider l'entreprise
<ul style="list-style-type: none">• Choisir le produit/service à commercialiser et étudier sa viabilité• Creer les conditions de la coopération• Former et organiser l'entreprise	<ul style="list-style-type: none">• Fixer les objectifs par activité et élaborer le plan d'affaires• Exploiter l'entreprise et assurer la tenue des livres	<ul style="list-style-type: none">• Déclarer la liquidation, rédiger et communiquer le rapport annuel• Liquider et émettre les cheques dividendes

Figure 1 : Les grandes phases du programme

Pourquoi INJAZ AL-Maghrib :

Le MAROC d'aujourd'hui encourage les jeunes à investir dans plusieurs domaines, pour le faire, il faut un organisme qui les oriente vers le bon sens, INJAZ AL-Maghrib fait cette motivation surtout pour les jeunes.

INJAZ AL-MAGHRIB est association dédié à l'entrepreneuriat social.

Il s'agit d'aider les jeunes motivant à développer la culture de l'entrepreneuriat en leur aidant à choisir des projets et de les développer non seulement dans le sens technique mais aussi dans le sens entrepreneurial.

INJAZ AL-MAGHRIB ne vise pas seulement les jeunes entrepreneurs des écoles supérieures mais aussi les jeunes lycéens et collégiens entre 13 à 17 ans

Compétition INJAZ AL-Maghrib :

En partenariat avec le Ministère de l'Education Nationale, de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche Scientifique et de la Formation des Cadres, les Académies du Grand Casablanca et de Rabat Salé Zemmour Zaer, l'association INJAZ Al-Maghrib a organisé une compétition de la Meilleure Jeune Entreprise.

Cette compétition a été organisée dans le cadre de « Company Program », qui offre l'opportunité de créer et de gérer leur propre junior entreprise.

Pendant quelques mois, un volontaire du monde de l'entreprise encadre des élèves, une à deux heures par semaine, pour les aider à conduire l'étude de faisabilité, établir un plan d'affaire, concevoir un produit ou un service, placer les actions de la société, produire, commercialiser et liquider l'entreprise à la fin de l'année scolaire.

Coopération entre INJAZ AL-Maghrib et ESTS :

Dans le cadre du projet de fin d'études chez les licenciés à l'école supérieure de technologie de Salé, cette dernière a signé une convention avec INJAZ-ALMAGHRIB dont le thème traité est de suivre toutes les étapes d'INJAZ-ALMAGHRIB à condition que le projet choisi soit à la fois le projet de fin d'études et un projet de participation dans la compétition INJAZ AL-MAGHRIB.

Cette expérience ne vise pas seulement le côté technique mais aussi le côté économique qui va nous aider à commercialiser ce produit.

En visant un budget de 8000 DH au maximum.

Les objectifs du programme :

Company Program est parmi les programmes-phase de Junior Achievement. Company Program, encourage à réfléchir différemment, à créer, à aller de l'avant et à rebondir, et donc à intégrer les compétences comportementales d'un entrepreneur, tout en explorant et renforçant les aspirations professionnelles.

Grâce à des activités concrètes et variées guidées par un cadre d'entreprise tout au long du programme, Les jeunes entrepreneurs doivent développer une meilleure compréhension de leurs futurs rôles dans le monde économique.

Leçons apprises par INJAZ AL-Maghreb :

Cette expérience nous a permis d'apprendre beaucoup de chose. Elle nous a donné l'opportunité d'avoir une idée des réalités d'un monde autre que celui académique, en effet nous avons appris à développer nos sens d'analyse, la compétence de la communication orale, le sens de travail en équipe et la responsabilité.

Elle nous a fait toucher du doigt les satisfactions et les risques à se lancer dans l'entreprise, plus que ça elle nous a présenté la possibilité de carrière en enseignant les compétences de base qui nous préparent à l'entrée sur le marché de travail.

Le déroulement des séances de notre programme INJAZ Al-Maghrib

Première séance :

But de la séance :

« Faire connaissance et Découvrir CP »

Déroulement du séance :

Pendant cette première séance, nous avons appris à mieux nous connaître et à connaître le conseiller bénévole dans la cadre de Company Program, grâce à des jeux et des discussions. Nous avons découvert les grandes étapes de Company Program, ainsi que ses objectifs.

Dans la première séance

Un tableau récapitulatif de notre première séance INJAZ

POINTS RELEVÉS	DECISIONS OU ACTION	QUI ?
Programme	Mme Merimi présente et explique les grandes lignes du travail que devra réaliser pendant les 13 séances.	Mme Merimi
Présentation	Présentation des participants les uns aux autres.	Etudiants LP-IAM
Désignation du délégué	Après discussion, Hamza Frikhi arrive à convaincre les participants de voter pour lui.	Hamza Frikhi
Désignation d'un animateur	Zahra Oughennou a accepté d'être l'animatrice de la séance.	Zahra Oughennou
Désignation d'un rédacteur	Hasnae Fourkane a décidé de rédiger le PV courant.	Hasnae Fourkane
Préciser les groupes	<ul style="list-style-type: none">✓ Mme Merimi a demandé de diviser la classe en 3 groupes.✓ Les participants a proposé de faire un tirage au sors pour désigner les membres de chaque groupe.	Mme Merimi Etudiants LP-IAM
Proposer des idées	<ul style="list-style-type: none">✓ Il est demandé à chaque groupe de réfléchir et proposer une idée particulière.✓ Mr Lefdaoui a insisté à sortir de l'ordinaire et penser à des nouvelles idées innovantes.	Etudiants LP-IAM
Présenter l'idée	En plus de proposer leur propre idée, chacun doit aussi convaincre les autres membres de son groupe à propos de son idée qui pourrait être discutée et présentée lors de la prochaine séance.	Etudiants LP-IAM

Tableau 1 : Première séance du Injaz

Deuxième séance :

But de la séance :

« Explorer des idées de Produits/Services »

Apprendre à réfléchir de manière créative et à trouver des idées de produits et services dont nous testerons la pertinence auprès de notre entourage. Et chaque idée proposé va être présenté devant l'ensemble des entrepreneurs par son/ses porte-parole(s).

Déroulement du séance :

Après la connaissance des étudiants entre eux et la connaissance de notre conseiller bénévole qui va nous suivre durant toute cette expérience et vraie aventure dans le cadre du programme INJAZ, il est temps de présenter les idées innovantes par chaque membre, et essayer de convaincre les autres de voter sur son idée qui sera le projet de notre Junior entreprise. Et voilà le scénario qui a été déroulé durant la deuxième séance :

- ❖ Tenir un débat en classe au cours du quel chacun des membres du groupe a l'opportunité de présenter et expliquer sa propre idée.
- ❖ Après chacun des groupes doivent valider une idée de projet.
- ❖ La durée de chaque présentation est 6 min.

Et voilà un tableau récapitulatif de la deuxième séance :

POINTS RELEVÉS	DECISIONS OU ACTION	QUI ?
Présentation	Mme Merimi a démarré la séance par une petite discussion concernant le concept de déroulement de la compétition d'Injaz Al Maghrib.	Mme Merimi
Désignation d'un animateur	Youssef EL GARNI a accepté d'être l'animateur de la séance.	Youssef EL GARNI
Désignation d'un rédacteur	Amine ELOUATTAR a décidé de rédiger le PV courant.	Amine ELOUATTAR
Exposition des idées	<ul style="list-style-type: none">• Présentation du projet réseau social des radios par Mouad DLOO.• Partie de questions.	Mouad DLOO
Exposition des idées	<ul style="list-style-type: none">• Présentation du projet d'un guide touristique par Youssef EL GARNI.• Partie de questions.	Youssef EL GARNI
Exposition des idées	<ul style="list-style-type: none">• Présentation d'une application mobile pour chauffeur livreur par Hasnae FOURKANE.• Partie de questions.	Hasnae FOURKANE
Exposition des idées	<ul style="list-style-type: none">• Présentation d'une application mobile pour gérer les parkings par Charifa LAGHRIDAT et Hamza FRIKHI.• Partie de questions.	Charifa LAGHRIDAT Hamza FRIKHI
Exposition des idées	<ul style="list-style-type: none">• Présentation d'une application mobile pour la gestion des salaires par El Mehdi ZAKRI.• Partie de questions.	El Mehdi ZAKRI

Tableau 2 : Deuxième séance du Injaz

Troisième séance :

But de la séance :

« Explorer des idées de Produits/Services »

Présentation de la suite des idées.

Déroulement du séance :

Cette séance est consacrée encore pour la présentation de la suite des idées, mais cette séance a été spéciale, car elle est illustrée par la présence de Mr Amine EL MOUATARIF le directeur général de l'association INJAZ qui a assisté avec nous, afin de nous motiver, c'est pourquoi il nous a donné des informations sur le système d'Injaz Al Maghreb, il nous a insisté de travailler sur le côté commercial que le côté technique afin de vendre notre produit et le rendre vivant, renouvelable et contemporain.

Et voilà le tableau récapitulatif de troisième séance :

POINTS RELEVÉS	DECISIONS OU ACTION	QUI ?
Présentation	<ul style="list-style-type: none">Mme Merimi a donné son évaluation et une augmentation qu'on doit l'ajouter sur les sujets.Mr Amine a assisté avec nous cette séance, afin de nous motivé, c'est pourquoi nous donné des informations sur le système d'Injaz Al Maghrib, il a nous insisté de travailler sur le côté commercial autrement que la technique afin de vendre notre produit et le rendre vivant, renouvelable et contemporain.Mr Lefdaoui a donné son appréciation sur notre proposition des idées.	Mme Merimi, Mr Amine Mr Lefdaoui
Désignation d'un rédacteur	<ul style="list-style-type: none">Zahir Loubna a décidé de rédiger le PV courant.	Loubna ZAHIR
Proposition des idées	<ul style="list-style-type: none">Présentation d'une application éducative de gestion des bases des exercices et des cours pour simplifier l'apprentissage et le pratique.Partie de questions.	Soufiane BOUSSATTA
Proposition des idées	<ul style="list-style-type: none">Présentation d'une application mobile qui permet à un responsable d'une entreprise de savoir les lieux de ses employés en terrain et les contrôler, de les contacter via des réseaux sociaux.Partie de questions.	Anas JABIRI
Proposition des idées	<ul style="list-style-type: none">Présentation d'une application mobile pour la géolocalisation des bus du Maroc, et autre proposition sur l'application du compagnon.Partie de questions.	Ayoub ELHASSANI
Proposition des idées	<ul style="list-style-type: none">Présentation du projet : c'est une application mobile qui apporte de l'aide au conducteur en appelant les premiers secours lors d'un accident brutal et ce dernier se sent surtout dans les accidents ayant lieu dans les zones rurales.Partie de questions.	Yassine Chaoui
Proposition des idées	<ul style="list-style-type: none">Présentation d'une application mobile de géolocalisation des villes du Maroc pour les visites virtuelles des touristes avec des options des hôtels et hôpitaux.Partie de questions.	Loubna Zahir

Tableau 3 : Troisième séance du Injaz

Quatrième séance :

But de la séance :

Présentation par	Titre du projet
Rajaa HADIR	Création d'une plateforme éducative
Mehdi BIROUK	Contrôle à distance via Smartphone
Nabila SGHIR	Réseau sociaux pour les universités
Zahra OGHONOU	Gestion horaire autobus
Amine ELOUATAR	To locate your needs

Tableau 4 :Quatrième séance du Injaz

« Choisir le meilleur projet »

Après la présentation de toutes les idées, Nous allons voter pour le projet le plus vendeur et le plus viable, que l'entreprise sera amenée à développer.

Déroulement du séance :

Cette séance est consacrée pour la présentation des idées de dernier groupe et effectuer le vote pour choisir le projet de notre junior entreprise.

Et voilà le tableau qui récapitule les idées présentés par le dernier groupe :

❖ Le choix du projet

Le projet a été choisi par la technique de vote des étudiants pour choisir le meilleur projet qui sera réalisée dans le cadre de notre entreprise étudiante et qui nous va permettre de gagner la compétition INJAZ par la suite.

Et voilà la trace de vote qui nous a permis de choisir le projet sur le quel on va travailler :

- Gestion horaire autobus (3)/(5)
- Création d'une plateforme éducative (3)
- Réseau sociaux pour les universités (4)
- Réseau sociaux pour les radios (8)/(6)/(4)
- Réseau sociaux pour les services (10)/(10)/(12)
- Gestion Parking (2)
- Guide Touristique (4)/(5)
- Détection d'accident (8)
- Géo-localisation des salariés (3)
- Gestion des dépenses (3)
- Chauffeur livreur (4)
- Contrôle à distance via Smartphone (12)/(6)/(8)

- ❖ **Description du projet choisi**

Notre application est une application complexe, qui apporte un service de réseau social améliorés par de nouvelles dimensions qui sont : se localiser pour inviter les utilisateurs à proximité à entamer une discussion et localiser les emplacements par rapport au besoin.

Cette plateforme a comme objectif de faciliter la recherche des emplacements en ayant une description complète et aussi un feedback pour savoir les avis des utilisateurs.

Chaque fonctionnalité a désormais une importance indépendante au sein de la plateforme. Les utilisateurs ont la possibilité de consulter le service de localisation des endroits pour découvrir de nouveaux lieux qui correspondent à leurs intérêts et donner leur avis et voir même contacter le propriétaire. On vous aide à entrer en contact avec toutes les personnes que vous avez croisé ou qui se trouvent dans votre voisinage et ceci en activant la localisation. Cette plateforme est conçue sur un modèle d'abonnés et abonnements permettant aux utilisateurs de suivre les activités de leurs amis et commencer une discussion via le chat. Grâce à ses riches fonctionnalités, vous pouvez garder le contact avec vos amis, découvrir de nouveaux utilisateurs et lieux, cultiver vos intérêts dans une plateforme facile et unique.

Cinquième séance :

But de la séance :

« Créez les Conditions de la Coopération »

Une fois le produit/service choisi pour notre entreprise, nous avons tous travailler ensemble à créer un climat de coopération efficace et agréable, nous nous avons mis d'accord sur les valeurs et standards de l'entreprise que nous allons créer ensemble et allons explorer notre vision et les objectifs de notre entreprise.

Déroulement du séance :

On a travaillé avec le conseiller Mme Souad pour établir les objectifs généraux de notre future entreprise en respectant les étapes suivantes :

-
1. Participer à un brainstorming pour développer les objectifs de notre entreprise.
 2. Regrouper les objectifs qui se ressemblent.
 3. Retravailler les objectifs pour qu'ils soient atteignables.
 4. Évaluer les objectifs selon un ensemble de critères.

❖ **Les objectifs de l'entreprise :**

- ✓ La Richesse
- ✓ ~~La Réussite~~
- ✓ ~~Etre Célèbre~~
- ✓ Faciliter la vie aux consommateurs
- ✓ ~~Gagner la compétition finale~~
- ✓ Marqué son nom sur le marché
- ✓ ~~Avoir un bon Avenir~~
- ✓ Développer son portefeuille client

❖ **Les valeurs de l'entreprise :**

- ✓ Esprit d'équipe
- ✓ Responsabilité
- ✓ Innovation
- ✓ Satisfaction Client
- ✓ Respect
- ✓ Qualité
- ✓ ~~Excellence~~
- ✓ ~~Partage~~
- ✓ ~~Punctualité~~
- ✓ ~~Intégrité~~

Séance six:

But de la séance :

« Identifier les Fonctions de l'Entreprise »

Maintenant que le cœur du projet d'entreprise est défini, nous allons détailler les rôles et responsabilités de chaque département de l'entreprise.

Déroulement du séance :

Après le dégagement des objectifs et les valeurs de notre entreprise, il est temps de choisir le comité de direction et on a se divisé sous forme des départements par les compétences de chacun et par le vote aussi.

Et voilà l'organigramme de notre entreprise étudiante :

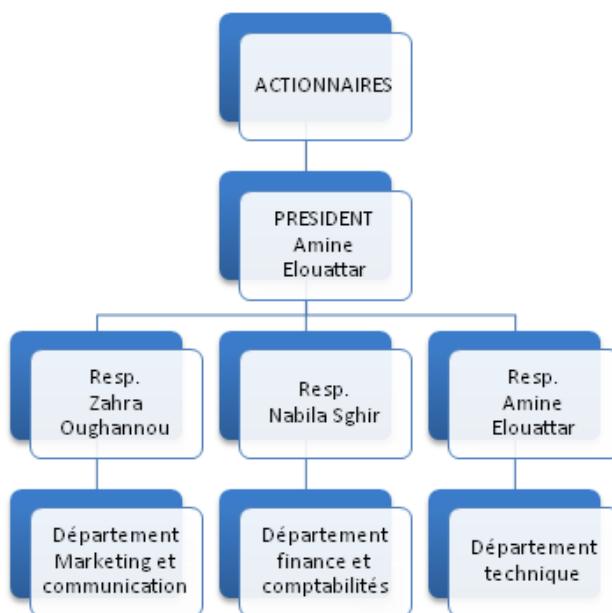


Figure 2 : L'organigramme de notre entreprise

A. Département Marketing et communication

Le marketing, c'est « le processus par lequel on planifie et effectue la conception, la fixation du prix, la promotion et la distribution d'idées, de biens et de services pour engendrer des échanges qui permettent d'atteindre des buts individuels et organisationnels »

La communication, Il développe la création, la qualité et la cohérence des formes et des contenus de communication interne et externe en adéquation avec la stratégie de communication. Il réalise aussi une partie des activités techniques de communication et organise les évènements du Groupe (séminaire d'entreprise, participation au salon national des Services à la Personne, ...).

Le département marketing et communication regroupe les éléments suivants :

- ❖ La publicité est une forme de communication de masse, dont le but est de fixer l'attention d'une cible visée (consommateur, utilisateur, usager, électeur, etc.) afin de l'inciter à adopter un

comportement souhaité : achat d'un produit, élection d'une personnalité politique, incitation à l'économie d'énergie, etc.

❖ L'événement professionnel :

C'est une Action de communication interne ou externe destinée à promouvoir l'entreprise et son image.

L'organisation d'un événement professionnel répond à plusieurs objectifs :

- ❖ Motiver ses collaborateurs
- ❖ Renforcer la cohésion d'équipe
- ❖ Faciliter la communication, les échanges entre les participants
- ❖ Impliquer les participants dans la vie de l'entreprise
- ❖ Développer son business/marché
- ❖ Garder un lien durable avec ses clients existants et futurs
- ❖ Promouvoir l'entreprise, ses produits, ses projets

❖ **Les missions du département :**

- ❖ S'occuper des études de marché : chercher à connaître et analyser la demande;
- ❖ Élaborer des stratégies de fixation des prix
- ❖ Élaborer des stratégies de distribution de produits : planifier et développer des concepts de produits ou de services;
- ❖ Élaborer des stratégies de promotion et de publicité : communiquer aux consommateurs des informations pertinentes sur le produit ou le service;
- ❖ Création des événements

- ❖ **Les membres**

- ❖ **Chef de département :** Zahra Oughannou.

- ❖ **Membres :**

- ❖ Charifa Leghrida

- ❖ Ayoub El Hassani

- ❖ Hasnae Fourkane

- ❖ Mouad Dloo

- ❖ Loubna Zahir

- ❖ Rajaa Hadir

- ❖ El Mehdi Zakri

B. Département FINANCE et comptabilités

- ❖ **Les missions du département :**

- **Donner des informations sur la situation financière de l'entreprise :**

Le département fournit plusieurs documents dont les plus importants sont :

- ❖ le bilan qui est une sorte de photographie du patrimoine de l'entreprise à un moment donné.
- ❖ le compte de résultat qui calcule l'enrichissement (ou l'appauvrissement) de l'entreprise du fait de son activité pendant une période donnée
- ❖ le tableau des flux de trésorerie : les encaissements et les décaissements (les entrées et sorties d'argent) de l'entreprise pendant une période.

- **Faciliter la prise de décision en regroupant des données économiques :**

La vie d'une entreprise est faite de très nombreuses décisions.

Faut-il vendre sur tel marché ? Faut-il acheter telle machine ? Faut-il continuer à fabriquer et vendre tel produit ? ...

Afin de répondre à toutes ces questions, les managers ont besoin d'informations sur le fonctionnement de leur entreprise.

La comptabilité de gestion a donc pour vocation de présenter les informations de l'entreprise d'une façon qui aidera à prendre les décisions.

- **Trouver les capitaux nécessaires au développement de l'entreprise :**

L'entreprise peut utiliser plusieurs moyens dont les principaux sont :

- ❖ Utiliser l'argent dont elle dispose pour financer ses investissements : l'entreprise peut choisir l'option de l'autofinancement si cela est moins coûteux pour elle que d'emprunter à d'autres personnes.
 - ❖ Emprunter auprès d'une banque.
 - ❖ Récolter des fonds sur les marchés financiers.
 - ❖ En émettant des actions.
-
- ❖ **Les services de département :**

A. SERVICE COMPTABLE

S'occupe de l'élaboration des états comptables.

B. SERVICE DE TRESORERIE

Fait le suivi de la situation de la trésorerie à la caisse et autres situations financières.

C. SERVICE DE BUDGET

Etudie les projets et la réalisation des entrées et des sorties de fonds.

- ❖ **Les membres :**

- ❖ **Chef de département :** Nabila Sghir.

- ❖ **Membres :**

- ❖ Amine Elouattar

- ❖ Hamza Frikhi

- ❖ Yassine Chaoui

- ❖ Soufiane Boussetta

-
- ❖ Mehdi Birouk
 - ❖ Anass Jabiri
 - ❖ Soukaina Naoui

C. Département Technique

❖ **Les membres :**

- ❖ **Chef de département :** Amine Elouattar.

On a proposé 3 projets pour 3 équipes (Groupe PFE) dans le département technique.

Projet 1 : création d'une plateforme pour la gestion des services.

Projet 2 : Services de géolocalisation et le BackOffice.

Projet 3 : création d'un réseau social.

Business Plan du projet

Fiche d'inscription du projet

Porteur de projet

Nom	Prénom	CIN	D.naissance	profile professionnel
ELOUATTAR	Amine	G683769	14/10/1995	Directeur général

Tableau 5 : Porteur du projet

Personne à contacter (nom, prénom) : ELOUATTAR Amine.

Téléphone : 0696581783

E-mail : Elouattar@gmail.com

Adresse : 21 BLOC D VAL FLEURY KENITRA

Ville/village/localité : Kenitra

Définition initiale du projet

Descriptif du projet : Localisation des besoins avec un service de réseau social intégré amélioré par de nouvelles dimensions.

L'objectif est de faciliter le mode de vie des utilisateurs en localisant les différents besoins quotidiens et de fournir un grand nombre d'atouts ou bien de fonctionnalités qui permettent aux utilisateurs de s'exprimer en leur offrant la possibilité de communiquer entre eux.

Branche d'activité : Développement informatique.

Lieu d'implantation : ESTS

1ère estimation du coût du projet : 8000 Dhs

Apport personnel : 500 dhs

Nature de la clientèle : consommateurs individuels, Les chefs de restaurants

Position géographique de la clientèle : National

Fournisseurs : Google

Position géographique des fournisseurs : international

Motivations du porteur du projet

- ❖ L'indépendance
- ❖ Créer pour développer une entreprise
- ❖ Créer pour vivre un partenariat
- ❖ La recherche du pouvoir

Aspects juridiques de l'activité ou micro-entreprise

La Société à Responsabilité Limitée (SARL) :

- ❖ Elle permet la création d'une société avec peu de capitaux
- ❖ Elle conserve un caractère familial à l'entreprise
- ❖ Elle limite la responsabilité des associés au montant de leurs apports

Étude du marché

Produit

Présentation du produit/service :

Notre projet est un produit informatisé, qui apporte un service de réseau social riche par des nouveaux aspects à savoir : l'affichage de la position actuelle de l'utilisateur et inviter les autres utilisateurs à proximité pour entamer de nouvelles discussions.

Cette plateforme a comme objectif de faciliter la recherche des emplacements en ayant une description complète et aussi un feedback pour savoir les avis des utilisateurs.

Cette plateforme est conçue sur un modèle d'abonnés et abonnements permettant aux utilisateurs de suivre les activités de leurs amis et commencer une discussion via le chat.

Les utilisateurs ont la possibilité de consulter le service de localisation des endroits pour découvrir de nouveaux lieux qui correspondent à leurs intérêts et donner leur avis et voire même contacter le propriétaire.

Ce projet va aider l'utilisateur d'être en contact avec toutes les personnes qui le croise ou bien qui se trouvent à côté.

❖ **Caractéristiques techniques du produit ou service:**

- ❖ Ce projet est un produit informatique..
- ❖ Un projet qui facilite la tache sur l'utilisateur en utilisant la géo localisation.
- ❖ Un aspect du chat intégré dans un réseau social. .
- ❖ Trouver les restaurants les plus proches de l'emplacement de l'utilisateur.

❖ **Points forts du produit ou service:**

- ❖ En plus du réseau social offert par ce projet, cette plateforme offre un service de géo localisation des besoins à savoir le service de géo localisation des restaurants les plus proches de la courante position de l'utilisateur.
- ❖ Ce projet sera gratuit pour les utilisateurs en premier lieu.
- ❖ Cette application donne accès même au petit snack.
- ❖ Gamified social network.

❖ **Points faibles du produit ou service:**

- ❖ L'autre application donne accès seulement aux grands restaurants qui sont à proximité.
- ❖ Certaines applications ne donnent pas le filtrage des restaurants par distance.

❖ **Plus-value du produit ou service:**

- ❖ Réseau social implicite.
- ❖ Service adapté au contexte marocain.

❖ **Marché cible :**

- ❖ Les utilisateurs normaux qui vont utiliser l'application.
- ❖ Les chefs des restaurants qui vont s'inscrire sur l'application pour marquer leur présence.

Analyse de la demande

Analyse de la demande	
Connaît-elle le produit/service	Oui
Le produit/service est-il suffisamment répandu	Le produit est dans sa première apparition, On est entrain de faire de la publicité sur internet et dans l'entourage.
Les clients sont-ils satisfaits de l'offre existante	Les clients sont très satisfaits du produit livré, et ils nous encouragent d'aller plus loin avec ce produit.
Catégorie de clientèle ciblée	Les propriétaires des restaurants et les consommateurs individuels.
Prix moyen du produit ou du service	Abonnement mensuel pour les propriétaires des restaurants et gratuit pour les consommateurs.
Lieux de vente et canaux de distribution	Dans le Play Store.

Tableau 6 : Caractéristique de la clientèle

Catégorie	Intitulé	Localisation (locale, régionale, nationale ou internationale)
Entreprises	Restaurants (McDonalds....)	National
Particuliers (hommes, femmes, enfants...)	N'importe qui	National

Analyse de l'offre

Concurrents (noms)	Emplacement	Régularité de l'offre	Prix de vente	Qualité du Produit ou service
La Fourchette	France	Disponible sur Play Store	Gratuit	Utilise le programme de fidélité Donne des conditions: la date l'heure et le nombre de personnes,

Concurrents (noms)	Emplacement	Régularité de l'offre	Prix de vente	Qualité du Produit ou service
FOOD	-	Disponible sur Play Store	Gratuit	Affiche tous les restaurants existants Autour de l'emplacement de l'utilisateur Bien organisé
Restaurant	Etats-Unis	Disponible sur Play Store	Gratuit	Affiche l'état de chaque restau (ouvert/fermé) avec le temps d'ouverture
YELP	San Francisco	Disponible sur Play Store	Gratuit	Exactitude de géocodage L'ajout des opinions

Tableau 7 : La concurrence(Forces et faiblesses)

Mix Marketing

Élément de la stratégie	Actions
Le produit/service	<p>La création d'une entreprise dans le secteur informatique, c'est être constamment sur le fil du rasoir en jonglant entre croissance, rentabilité et opportunité. Cela implique du dirigeant une compétence technique, managériale qui se traduit au quotidien par une veille permanente et l'étude des business modèles de ses concurrents.</p> <p>Notre entreprise Junior est destinée à la réalisation d'une application qui rend purement des services que les gens ont besoin dans leur vie quotidienne, elle offre le service de localiser les restaurants les plus proches dans une certaine zone selon les prix et les menus, ainsi que le réseau social implicite, spécial et gamifié intégré dans l'application donne la possibilité d'inviter des amis à un certain restaurant, ...</p>

Élément de la stratégie	Actions
Le prix	Déplacement : 1500 DH Fiches publicitaires : 2000 DH Photocopies : 500 DH
La distribution	notre application sera sous forme d'une application mobile téléchargeable disponible dans Play-Store, comme on aura une version sous forme d'un site web disponible sur Internet....
La communication	Les actions de communication peuvent concerner les trois autres points du plan commercial : prix, produit, distribution. On peut distinguer trois grands types d'actions : Celles qui visent à « attirer le consommateur vers le produit » Celles qui visent à « pousser le produit vers le consommateur » Celles qui visent à « établir un contrat direct avec le consommateur » : le marketing direct Les actions de communication reposent en grande partie sur des outils élémentaires (carte de visite, papier à en-tête, plaquette commerciale, petites annonces, site Internet ...)

Étude Technique

Phases de fabrication du produit ou offre de service

Phase 1

- ❖ **Phase de préparation: Expression de besoin:**
- ❖ Étude sur les besoins que la nouvelle application va couvrir
- ❖ Rédaction d'un document d'expression de besoins
- ❖ Étude de faisabilité
- ❖ **Étude détaillée et technique :**
- ❖ Identifier au plus Tôt les contraintes techniques
- ❖ Identifier au plus tôt la charge de travail nécessaire
- ❖ **Synthèse : Définition des objectifs généraux**

Phase 2

- ❖ Phase de planification
- ❖ Réalisation du cahier des charges
- ❖ Élaboration du budget
- ❖ Définition des délais
- ❖ Affectation de l'équipe du projet
- ❖ Planification des tests d'utilisation
- ❖ Démarrage du projet

Phase 3

- ❖ Phase de réalisation
- ❖ Lancement du projet
- ❖ Chiffrement du coût, détermination du planning et du délai.
- ❖ Mise en place du planning
- ❖ Développement :
 - ❖ - Préparation du concept UML(les diagrammes UML)
 - ❖ - Développement sur le web et le mobile

Phase 4

❖ Phase de fin d'études

Recette :

- ❖ Consiste à tester le programme et à
- ❖ Vérifier son fonctionnement
- ❖ Établissement de plan de recette (Recette technique, Recette fonctionnel)
- ❖ Validation de la livraison
- ❖ Mise en production
- ❖ Installer les programmes sur leur environnement réel

Exploitation

Fournisseur	Conditions d'achat	Quantité	Coût
GOOGLE API SERVICE	Avoir Un compte mail	illimité	0Dh(Sous un compte standard)
Hostinger		Un compte Premium	200Dh
Mindomo		Un compte Premium	360 Dh
Udemy		Un compte Premium	300 Dh
ShapeBootstrap		Un compte Premium	240 Dh
Justinmind		Un compte Premium	570 Dh

Coût de l'investissement

Rubrique	Coût
Acquisition/location du local, de l'atelier ou bâtisse	Gratuit (ESTS)
Aménagements	Gratuit(ESTS)
Equipements	1740 DHS

Étude financière

Chiffre d'affaire prévisionnel de la 1ère année

Produits	Quantités	Prix de vente unitaire	Montant en DH
Service de Publicité	100	400 DH (mensuel)	40000*12=480000 DH
Service d'abonnement	100	30 DH (mensuel)	3000DH*12=36000 DH
Total	100	430 DH	516000 DH

Les achats de la 1 ère année

Intrants	Quantités(par unité)	Prix d'achat unitaire	Montant en DH
Hébergeur	Un compte premium	1.99€	20DH (1Mois)
Outil de prototypage	Un compte premium	19 \$ (mensuel)	570Dh (3Mois)
Compte GOOGLE STORE	Un compte premium	25\$	250DH
Outils de Mind Mapping	Un compte premium	36 \$	360DH
Template		24 \$	240DH
Formations en ligne	Un compte premium	30 \$	300DH

Programme d'investissement

Rubriques	Valeur en DH	Valeur en %
Frais d'établissement	Gratuit (ESTS)	0 %
Terrain	0 DH	0 %
Aménagements	0 DH	0 %
Matériel et outillage	1740 DH	21 %
Divers et imprévus	0 DH	0 %
Coût total de l'investissement	1740 DH	21 %
Besoins en Fonds de Roulement	8000 DH	100 %

Introduction du projet

Détermination du projet

Détermination du sujet :

Problématique :

Chaque personne cherche à faciliter sa vie, avec une simple clique sur son Smartphone.

La pression quotidienne de la vie et le manque du temps incite les personnes à trouver le moyen le plus facile pour réaliser ce qui est nécessaire à savoir l'alimentation.

La majorité est censé de trouver les restaurants les plus proches pour gagner du temps avec certains contraintes, car la majorité ne trouve le temps de préparer à manger, et même elles n'ont pas le temps pour chercher ou ils vont prendre leurs repas avec certains contraintes, donc notre application vise à résoudre cette problématique. En tant que des licenciés en ingénierie d'application mobile.

Contexte du projet:

Dans le cadre de notre projet de fin d'étude, en convention avec l'association d'INJAZ AL-MAGHRIB, après avoir passé par plusieurs étapes pour choisir une idée sur laquelle on a travaillé, cette idée était la géo localisation des restaurants intégrée dans un réseau social, c'est un projet global sur lequel toute la classe travaille en répartissant le projet sur trois grandes tâches.

Notre groupe s'est chargé de la partie de la géo localisation des restaurants les plus proches de la courante position de l'utilisateur en respectant certaines contraintes et l'administration globale du site à savoir la gestion des services, statistiques....

Utilisateurs potentiels de l'application:

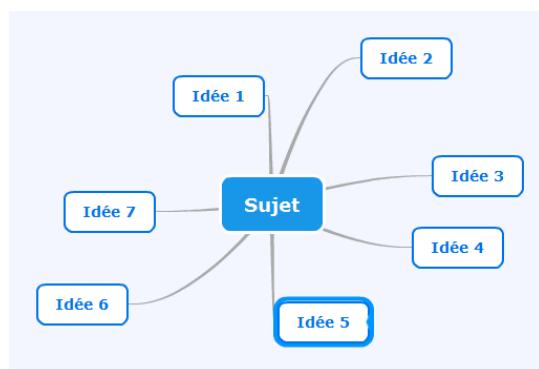
Notre projet sera utilisé principalement par trois types des utilisateurs

- ❖ La première partie celle qui est principale est dédiée aux utilisateurs ordinaires dont le but de s'exprimer ou bien d'exploiter les atouts et services offerts par cette application ainsi de visionner les différentes fonctionnalités (consulter, commander, réserver et payer).
- ❖ La deuxième partie concerne les utilisateurs qui possèdent des restaurants, magasins, etc dont le but de poster, annoncer, partager et de mettre en valeur ce qu'ils vendent avec le privilège de la modification de ces informations.
- ❖ La troisième partie sera manipulée par (le / les) administrateur(s), dont le but d'offrir un service disponible pour 24h / 7j et de le maintenir autant que c'est nécessaire ainsi de gérer la partie web et mobile : le front-end et back-end de cette dernière.

Assemblage d'idée :

L'élément qu'on trouve le plus souvent dans n'importe quel projet est le remue-ménage .Surtout si c'est un nouveau projet qu'on construit . cette étape nous permettra d'aller chercher les idées les idées les plus originales à mettre dans notre application.

Pour cette étape c'est mieux de prendre une feuille de papier blanc avec un crayon la main et d'y écrire nos pensés.



Lorsque on ressemble nos idées , on doit ne se limiter pour l'instant mais plutôt écrire vraiment tout ce qui peut être pertinent pour notre application .

Ensuite, allons plus loin et pour que ces idées soit parfaitement rassemblé , il suffit 'aller analyser des Persona(Figure 40,41) et chercher les idées commun entre ces persona et le mettre dans votre feuille , cela va aider notre application à prendre une forme de plus en plus .

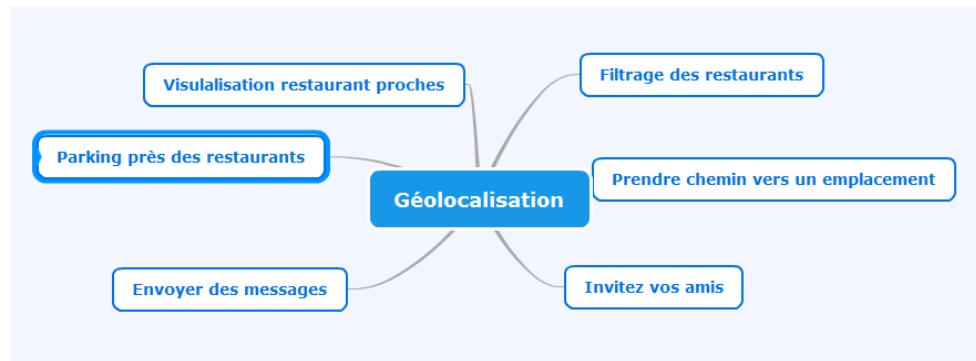


Figure 3 : Assemblage d'idée

L'ensemble de ces fonctionnalités on va les traiter ultérieurement dans les prochains chapitres .

Étude de l'existant :

Restaurant Finder:



A) Description :

Guide des restaurants offre un moyen pratique pour trouver les restaurants autour de vous, et ce choix de restaurant fait par l'utilisateur par certains critères cités tel la distance, le rating, l'adresse, etc.

aussi il est possible trouver les restaurants autour de vous, pouvez rechercher
pouvez rechercher des restaurants à proximité ou taper une adresse ou un code postal.

pouvez afficher des informations sur le restaurant comme les heures d'ouverture, de numéro de téléphone et des menus alimentaires.

B) Qualité

- 1.L'application à beaucoup des restaurants
- 2.Le contenu est simple
- 3.Permet le filtrage sur les restaurants
- 4.Affiche l'état de chaque restaurant (ouvert/fermé) avec le temps d'ouverture dans la journée
- 5.Restaurant est visualiser sur carte pour aider l'utilisateur à situer leur position

C) Défaut

- 1.Filtrage non spécifique, manque d'autre type de filtrage (filtrage par prix par ex)
- 2.Liste des restaurants non à jour, manque d'ajout d'autre restaurant
- 3.Manque description sur les restaurants, manque d'image
- 4.Manque de classement de différents restaurants par ville, pays, etc.
- 5.Manque de création compte, dont le but de sauvegarder vos favoris etc.

Yelp:



A) Description :

A la recherche d'un restaurant mexicain ouvert maintenant ? Un pub irlandais à proximité ? Une station service où faire le plein avant que votre réservoir ne soit vide ? Yelp pour Android est là pour vous aider. Utilisez-nous pour rechercher des endroits où manger, faire du shopping, boire un verre, se détendre et s'amuser ensuite lisez les avis d'une communauté active de locaux bien informés.

et parmi les fonctionnalités de cette application on constate :

- ❖ Rechercher des commerces à proximité en utilisant l'outil de géolocalisation intégrée de l'Android.
- ❖ Utiliser les liens rapides pour trouver des bars, des restaurants, des cafés et plus encore, à proximité.
- ❖ Affiner votre recherche par quartier, distance, prix et ce qui est ouvert maintenant.
- ❖ Parcourir les avis pour lire ce qui est bon (et moins bon) dans votre ville.
- ❖ Ajouter des Astuces, des photos et rédiger des avis sur vos commerces favoris.
- ❖ Rechercher les adresses et numéros de téléphone de milliers de commerces, ensuite les appeler ou les localiser sur une carte depuis votre Android.

B) Qualité

- 1.L'application à beaucoup des restaurants
- 2.L'exactitude du géocodage
- 3.L'ajout des opinions des clients est important
- 4.Le design est ergonomique
- 5.L'application est facile à utiliser

C) Défaut

- 1.L'apparition de l'inscription dérange des clients
- 2.Des problèmes avec le GPS
- 3.Impossible de publier des avis depuis l'application
- 4.Les adresses de l'application ne sont pas à jour pour plusieurs commerces
- 5.Elle n'est pas disponible dans l'Afrique
- 6.Le moteur de recherche n'est pas bon
- 7.Des problèmes lors de l'inscription

La Fourchette:



Parmi les fonctionnalités de cette application on constate :

- ❖ Il donne la case de recherche au niveau d'adresse ou bien la ville ou bien restaurant
- ❖ cette application affiche la date l'heure et les participants
- ❖ cette application permet de saisir la date, l'heure et le nombre de personnes

A) Qualité

- 1.Elle utilise le Programme de fidélité
- 2.On peut rechercher par prix
- 3.Elle donne certaines conditions, comme la date l'heure et le nombre de personnes

B) Défaut

- 1.On ne trouve pas tous les restaurants
- 2.On ne peut pas rechercher par distance

Capture des besoins :

Objectif de l'application:

D'après cette première démarche de l'analyse des différents idées et analyse des personna et des applications déjà existe on ait finalement préparer les objectifs de notre applications , qui va faciliter de vue à une autre à l'utilisateur la vie quotidienne,à savoir la localisation des besoins nécessaires des besoins nécessaires, à leur tête la restauration qu'on va traiter comme titre d'exemple.

Notre futur application doit permettre à l'utilisateur de :

-
- ❖ Réaliser une application mobile pour la géolocalisation des restaurants proches de l'utilisateur
 - ❖ Géolocaliser les restaurants par certains critère de distance,cuisine,ville,rating,autre
 - ❖ Donne la main à l'utilisateur de savoir l'itinéraire d'une place définie à une restaurant choisi
 - ❖ Affichage de la liste des utilisateurs proches par distance
 - ❖ Invitation des utilisateurs proches en envoyant un message ou en appelant
 - ❖ Donner plus de liberté à l'utilisateur de choisir son restaurant préféré ainsi que les parkings proches qui joue un rôle au choix de restaurant
 - ❖ Notre projet va gérer un divers types et quantités de données, donc un site de back-office doit être établie pour analyser les données et les contrôler. Notre site Web nous permettra de gérer nos utilisateurs leurs publications et les pages de services, il va aider l'administrateur à répondre aux rapports d'abus et de réagir.
 - ❖ l'analyse des données, notre site va générer une grande quantité de statistiques utiles qui aident à améliorer le site.

Spécification et planification du projet

Spécification du projet

Contrainte du projet

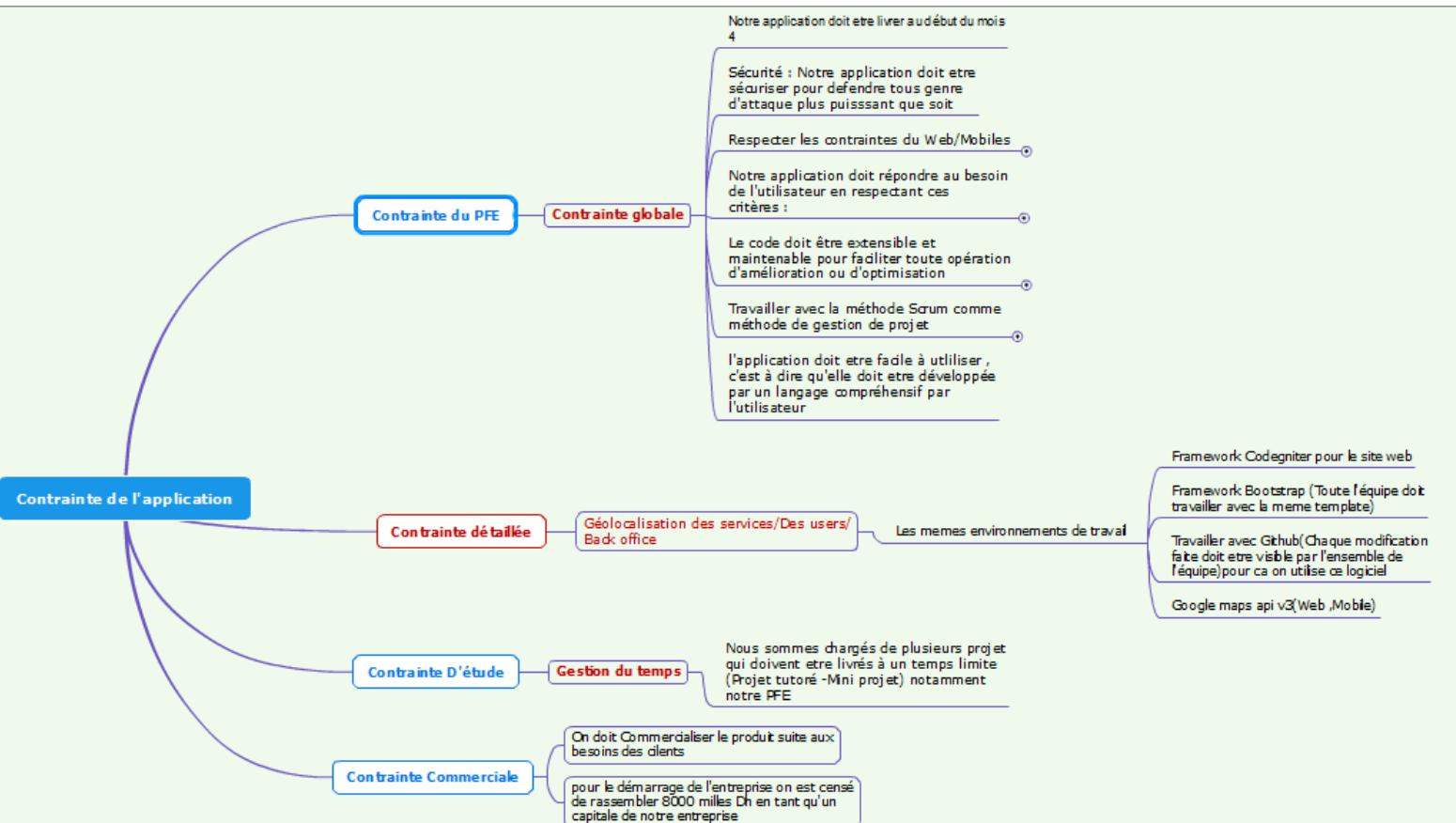


Figure 4 : Contraintes de notre projet

Études des besoins

Exigences fonctionnelles

❖ Géolocalisation :

- ❖ Filtrage restaurants par cuisine, distance, prix (min/ max), plats, Restaurants (ouverts/ fermer) ,autre

-
- ❖ Géolocaliser les parkings proches d'un restaurant et selon le choix de l'utilisateur visualiser ce parking sur map
 - ❖ Trouver des amis proches : envoyer des messages/démarrer une conversation(chat)
 - ❖ Trouver des amis proches : inviter les amis proches
 - ❖ Identifier les restaurants proches
 - ❖ Localiser la position de l'utilisateur
 - ❖ Tracking
 - ❖ Détail des restaurants : Chemin vers cette restaurant(à pied/avec voiture)
 - ❖ Simulation à travers l'ajout d'un marqueur sur map
- ❖ **L'administration :**
- ❖ Statistique : des restaurants et des utilisateurs
 - ❖ L'aspect gestion : gestion des utilisateurs et restaurants

Exigences non fonctionnelles

Les besoins non fonctionnels spécifient les propriétés du système telles que les contraintes d'environnement et d'implémentation, la performance, la maintenance, l'extensibilité et la flexibilité. Certains besoins non fonctionnels sont généraux et ne peuvent pas être rattachés à un cas d'utilisation particulier.

❖ **Besoins ergonomiques :**

Pour notre application, nous devons obéir aux contraintes ergonomiques suivantes : Permettre un accès rapide de l'information. Interface simple et compréhensible. L'application doit guider l'utilisateur pour avoir sa demande.

❖ **Besoins techniques :**

Il faut que toute interface de notre application soit homogène. Le code doit être extensible et maintenable pour faciliter toute opération d'amélioration ou d'optimisation.

❖ **La sécurité de l'accès aux informations critiques :**

nous devons prendre en considération la confidentialité des données de clients surtout au niveau de l'authentification. Pour cela nous devons restreindre l'accès à ces informations à l'administrateur.

Planification du projet

Scrum introduction

Dans ce projet on va appliquer le Scrum comme méthode de gestion de projet en respectant toutes les notions de cette dernière, ex :

La réalisation de:

- ❖ **Product backlog**
- ❖ **Sprint**
- ❖ **Tableau de tâches qui sera manipulé au fur et à mesure du projet**
- ❖ **Burndown Chart pour savoir le reste du travail à faire au jour le jour.**

Pourquoi scrum ?

« Scrum signifie mêlée au rugby. Scrum utilise les valeurs et l'esprit du rugby et les adapte aux projets de développement. Comme le pack lors d'un ballon porté au rugby, l'équipe chargée du développement travaille de façon collective, soudée vers un objectif précis. Comme un demi de mêlée, le Scrum Master aiguille les membres de l'équipe, les repositionne dans la bonne direction et donne le tempo pour assurer la réussite du projet. »

Scrum est issu des travaux de deux des signataires du Manifeste Agile, Ken Schwaber et Jeff Sutherland, au début des années 1990. Il appartient à la famille des méthodologies itératives et incrémentales et repose sur les principes et les valeurs agiles.

Le plus souvent, les experts de Scrum, même ses fondateurs, le décrivent comme un cadre ou un patron de processus orienté gestion de projet et qui peut incorporer différentes méthodes ou pratiques d'ingénierie.

Le principe de base de Scrum est le suivant :

- ❖ **Dégager dans un premier lieu le maximum des fonctionnalités à réaliser pour former le backlog du produit,**
- ❖ **En second lieu définir les priorités des fonctionnalités et choisir les quelles seront réalisées dans chaque itération,**
- ❖ **Par la suite focaliser l'équipe de façon itérative sur l'ensemble de fonctionnalités à réaliser, dans des itérations appelées Sprints,**
- ❖ **Un Sprint aboutit toujours sur la livraison d'un produit partiel fonctionnel appelé incrément.**

Le choix de Scrum comme une méthodologie de pilotage pour notre projet s'est basé sur les atouts de ce dernier.

Il se résume comme suit:

- ❖ **Plus de souplesse et de réactivité,**
- ❖ **La grande capacité d'adaptation au changement grâce à des itérations courtes,**
- ❖ **La chose la plus importante, c'est que Scrum rassemble les deux cotés théorique et pratique et se rapproche beaucoup de la réalité.**

Etapes dans un projet Scrum :

❖ Planification du sprint :

Elle s'appuie sur la planification de la « release » réalisée en pente. La première réunion du sprint ne se limite pas à planifier, on y trouve les activités suivantes :

- ❖ **Valider les « stories » du Backlog pris en compte dans le sprint, concevoir les solutions.**
- ❖ **Identifier et estimer les tâches.**

-
- ❖ **Prise des tâches par chacun des membres de l'équipe ...**

- ❖ **Revue du sprint :**

Elle permet de montrer les résultats du développement effectués au cours du sprint, seule une version opérationnelle est montrée.

- ❖ **Rétrospective :**

Elle est faite en interne en équipe (avec la présence du Scrum Master), l'objectif est de comprendre ce qui n'a pas bien fonctionné dans le sprint, les erreurs commises et de prendre des décisions pour procéder aux améliorations.

- ❖ **Scrum quotidien :**

il s'agit d'une réunion de synchronisation de l'équipe de développement qui se fait debout en 15 minutes maximum au cours de laquelle chacun répond principalement à 3 questions :

- ❖ **Qu'est-ce que j'ai fait hier ?**
- ❖ **Qu'est-ce que je ferai aujourd'hui ?**
- ❖ **Quels obstacles me retardent**

Pilotage du projet avec Scrum

Préparation du projet

« L'équipe a un rôle capital dans Scrum : elle est constituée dans le but d'optimiser la flexibilité et la productivité; pour cela, elle s'organise elle-même et doit avoir toutes les compétences nécessaires au développement du produit. Elle est investie avec le pouvoir et l'autorité pour faire ce qu'elle a à faire ».

Bref, Scrum définit trois rôles qui sont :

❖ **Le Product Owner (le propriétaire du produit) :**

c'est une personne qui porte la vision du produit à réaliser, généralement c'est un expert dans le domaine.

❖ **Le Scrum Master (le directeur de produit) :**

c'est la personne qui doit assurer le bon déroulement des différents sprints du release, et qui doit impérativement maîtriser Scrum.

❖ **Le Scrum Team (l'équipe de Scrum) :**

constitué des personnes qui seront chargées d'implémenter les différents besoins du client. Bien évidemment, cette équipe sera constituée des développeurs, des testeurs, etc.

Dans le contexte de notre projet, M. LEFDAOUI Youssef sera à la fois le propriétaire et le directeur de produit puisqu'il satisfait les différents prés-requis des deux rôles cités précédemment et notre groupe forme l'équipe Scrum.

Nom	Role
LEFDAOUI Youssef	Product Owner
OUATAR Amine	Scrum Master
EL HASSANI AYOUB	Développeur
ZAKRI El Mehdi	Développeur
NAOUI Soukaina	Développeur
HADIR Rajaa	Développeur

Product Backlog

Product Backlog					
ID	Nom	Importance	Estimation	Démonstration	Description
1	Visualisation des restaurants sur map	90	40	Clique sur page d'accueil de l'application une map s'affiche contient la liste des restaurants	Visualisation de l'ensemble des restaurants sur map
2	Filtrage des restaurants	90	40	Clique sur filtrage(multiple,simple) pour faire un filtrage à vous choix	Filtrage de l'ensemble des restaurants par prix,distane,ville,etc,,,
3	Concentration des restaurants	90	40	Zoomer sur map	Optimiser la visualisation des restaurants pour éviter la surcharge des marqueurs sur map
4	Géolocalisation des amis proches	85	30	Clique sur inviter amis,une activity s'affiche contient la liste des amis proches	Affichage de la liste des amis proches de vos entourage
5	L'invitation des amis proches	85	30	Clique sur inviter pour envoyer une invitation à un ami proche de vous	Invitez un ami(e) proche de vous à une restaurant
6	Chat entre amis	85	30	Clique sur chat pour démarrer une conversation	Démarrer une conversation avec un ami(e) proche
7	Informations détaillés sur chemin	85	30	Clique sur un marqueur sur map va afficher une alerte dialogue cliquer sur informations détaillé	Affichage des inforamtions détaillées sur le chemin [distance,départ,arrivé,trajet à passer]
8	Géolocalisation et affichage des parkings	80	25	Clique sur un marqueur sur map va afficher une alerte cliquer sur parkings	Affichage la liste des parkings proches à une restaurant par ditance
9	Gestion des utilisateurs(BackOffice)	75	20	Clique sur n'importe quelle button[ajouter,modifier,supprimer] fait le traitement	Ajouter,Modifier,Supprimer un utilisateur
10	Statistique(BackOffice)	75	20	Clique sur statistique va afficher des charts pour différents choix de statistique choisi	Statistiques des restaurants,utilisateurs,,,

Tableau 8 : Product backlog

User Story

❖ Sprint 3 : (Partie mobile)

User Story/Id	User Story	
1	En tant que	Utilisateur
	Je veux	Avoir plusieurss restaurants
	Afin de	Choisir parmi ces restaurants comme je veux
2	En tant que	Utilisateur
	Je veux	Faire des recherches directement sur le map
	Afin de	Connaitre les emplacements exactes des restaurant
3	En tant que	Utilisateur
	Je veux	Savoir mon emplacement par rapport les restaurants
	Afin de	Choisissez la bonne restaurant pour moi

Tableau 9 : User Story(Sprint 3,mobile)

❖ Sprint 4 : (Partie Web)

User story/id		Users story	
1	En tant que	Administrateur	
	Je veux	Visualiser des statiques sur la page d'accueil.	
	A fin de	Voir la charte chronologique des utilisateurs, le nombre des utilisateurs homme/femme, le nombre de connecté et les utilisateur qui sont signaler.	
2	En tant que	Administrateur	
	Je veux	Visualiser la liste des utilisateurs.	
	A fin de	De pouvoir consulter, modifier et supprimer leur informations.	

User story/id	Users story	
3	En tant que	Administrateur
	Je veux	Visualiser la liste des utilisateurs qui sont signaler.
	A fin de	Voir leur informations, consulter les plaintes, et pouvoir désactiver le compte.
4	En tant que	Administrateur
	Je veux	Visualiser la liste des publications qui sont signaler.
	A fin de	Consulter leur informations (date, id, celui qui a publier), naviguer sur les plainte contre la publication et la supprimer en cas d'abuse.

User story/id	Users story	
5	En tant que	Administrateur
	Je veux	Visualiser la liste des pages de services qui sont signaler.
	A fin de	Voir leur informations, consulter les plaintes, et pouvoir désactiver la page.
6	En tant que	Administrateur
	Je veux	Visualiser des statistiques globaux et particuliers.
	A fin de	Savoir le taux de satisfaction des utilisateurs sur les publications, et les services en analysant les commentaires avec un dictionnaire de satisfaction.

Tableau 10 : User Story(Sprint 4,Web)

❖ Sprint 4 : (Partie Mobile)

User Story/Id	User Story	
4	En tant que	Utilisateur
	Je veux	Visualiser les marqueurs concentrés sur map
	Afin de	D'éviter la surcharge du map

Tableau 11 : User Story(Sprint 4,Mobile)

❖ Sprint 5 : (Partie Mobile)

User Story/Id	User Story	
5	En tant que	Utilisateur
	Je veux	Filtrer les restaurants par type,distance,ville,prix
	Afin de	Choisir le restaurant correspondant à mon besoin
6	En tant que	Utilisateur
	Je veux	Faire le routage entre ma position actuelle ou ma position choisie sur map à une restaurant
	Afin de	Connaitre le bon chemin d'aller vers cette restaurant
7	En tant que	Utilisateur
	Je veux	Savoir les informations sur le chemin vers un restaurant et d'autre info sur restaurant
	Afin de	Savoir plus d'information sur le restaurant et le chemin à passer
8	En tant que	Utilisateur
	Je veux	Choisir une position sur map
	Afin de	Faire le routage vers cette position choisie ou savoir d'autre information à savoir le chemin

Tableau 12 : User Story(Sprint 5,Mobile)

❖ Sprint 6 : (Partie Mobile)

User Story/Id	User Story	
9	En tant que	Utilisateur
	Je veux	connaitre les parkings à coté le restaurant que je vais manger dedans
	Afin de	laisser ma voiture dans une place sécurisé
10	En tant que	Utilisateur
	Je veux	connaitre les personnes proches
	Afin de	les inviter à manger avec moi
11	En tant que	Utilisateur
	Je veux	inviter des personnes proches
	Afin de	minimiser le prix et d'assurer des nouvelles relations d'amitie
12	En tant que	Utilisateur
	Je veux	des instructions simples sur le chemin vers le restaurant
	Afin de	connaitre le chemin facilement

13	En tant que	Utilisateur
	Je veux	discuter avec les personnes proches avant et après le repas
	Afin de	connaitre s'ils sont disponibles ou non et pour les remercier après le repas

Tableau 13 : User Story(Sprint 6,Mobile)

Sprints

❖ Sprint 1 :

Estimation :

Vélocité estimé	30pts
Vélocité Réel	30pts
Formule de calcul	
Vélocité estimé	(Jours * Hommes disponible pour ce sprint)* Facteur de focalisation pour sprint précédent
Vélocité Réel	Ce qui était effectivement réalisé
Notes:	
pour le sprint 1, on n'a pas de facteur de focalisation juste on donne l'estimation donnée par l'équipe	

Figure 5 : Estimation Sprint 1

Taches Sprint1 :

Sprint 1	
Mise en place des formations	Apprendre utiliser Codegniter Apprendre utiliser Bootstrap Apprendre utiliser Google maps api Apprendre utiliser Github
Préparation des outils de travail	Android studio Github WampServer Codegniter

Tableau 14: Taches Sprint 1

Sprint Backlog :

Liste des Histoires	Sprint Backlog				
	Tâches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4
Mise en place des formations	Préparation de l'environnement du travail	4	3	1	0
	Planification du Sprint	4	3	1	0
	Préparation du template web	4	3	3	0
	Wireframing	4	3	1	0
Préparation des outils de travail	Android studio	3	2	1	0
	Wampserver	4	2	1	0
	Github	3	2	1	0
	Codegniter	4	4	2	0
Jours D'itération		Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Trajectoire Idéale		30	20	10	0
Trajectoire Réelle		30	22	11	0

Tableau 15 : Sprint 1 Backlog

Burndown Chart :

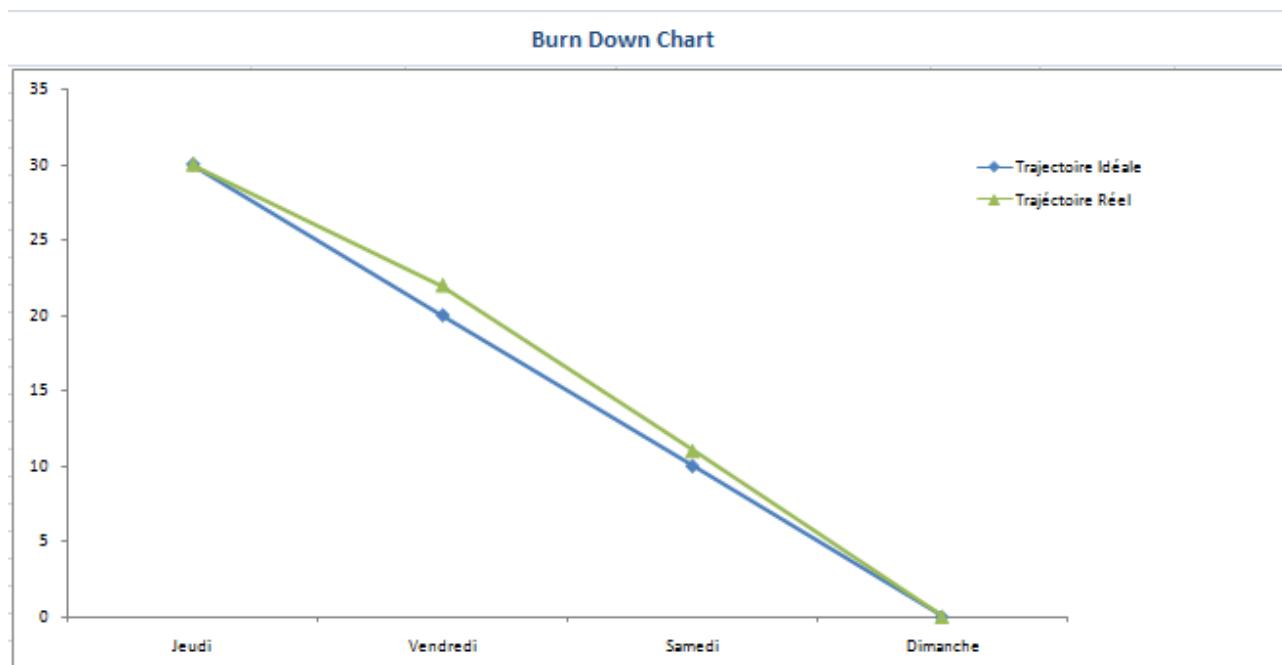


Figure 6 : Burndown Chart Sprint 1

❖ Sprint 2 :

Estimation :

Vélocité estimé	30pts	
Vélocité Réel	30pts	
Formule de calcul		Résultat
Vélocité estimé	(Jours * Hommes disponible pour ce sprint)* Facteur de focalisation pour sprint précédent	(4*5)*150% 30
Vélocité Réel	Ce qui était effectivement réalisé	
Facteur de focalisation	Vélocité réelle(du sprint précédent)/ Jours*hommes disponible (Sprint courant)	30/(4*5) 150%
Notes :	pour le sprint 2 ,on calcule le facteur de focalisation pour récupérer la vélocité estimé pour ce sprint	

Figure 7 :Estimation Sprint 2

Taches sprint 2 :

Sprint 2	
UX Design	La création des personnas Le sketching sur papier Le choix d'un UX Desing La création des maquettes
Analyse du projet	Architecture du projet Analyse et conception UML(Mobile)
Préparation de l'environnement	Setting up the map

Tableau 16 : Taches Sprint 2

Sprint Backlog :

		Sprint Backlog				
Liste des Histoires	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	
UX Design	La création des personnas	4	2	2	0	
	Le sketching sur papier	4	3	2	0	
	Le choix d'un UX Design	4	3	2	0	
	La création des maquettes	4	3	2	0	
Architecture du projet	Architecture du projet	4	3	2	0	
	Analyse et Conception UML(Mobile)	5	4	2	0	
Préparation de l'environnement	Setting up the map	5	4	2	0	
		Jours D'itération	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
		Trajectoire Ideale	30	20	10	0
		Trajectoire Réelle	30	22	14	0

Tableau 17 : Sprint 2 Backlog

Burndown chart :

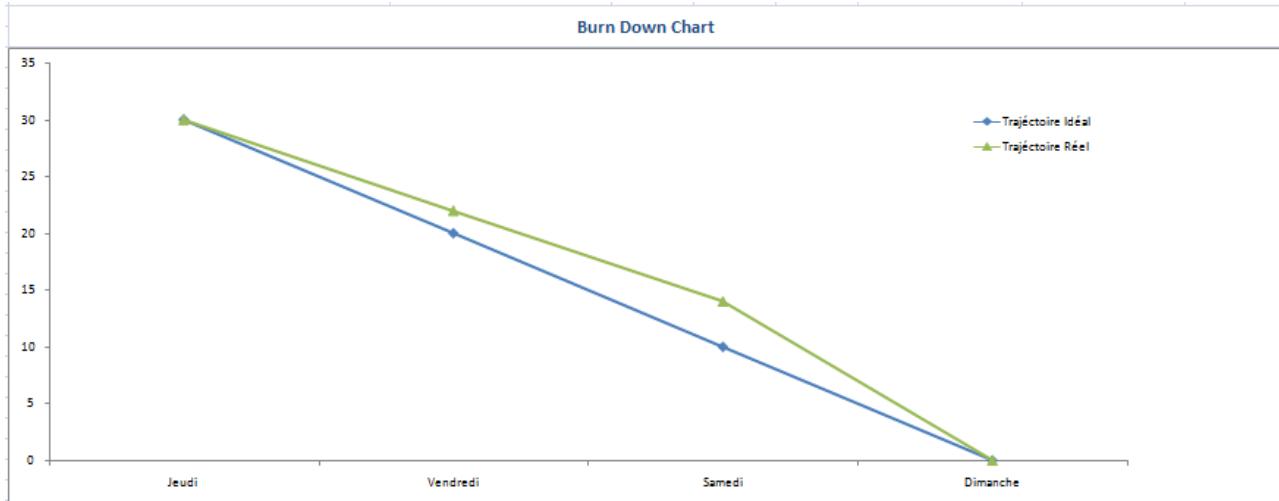


Figure 8 : Burndown Chart Sprint 2

❖ Sprint 3 :

Estimation :

Vélocité estimé	30pts		
Vélocité Réel	30pts		
Formule de calcul			Résultat
Vélocité estimé	(Jours * Hommes disponible pour ce sprint)* Facteur de focalisation pour sprint précédent	(4*5)* 150%	30
Vélocité Réel	Ce qui était effectivement réalisé		
Facteur de focalisation	Vélocité réelle(du sprint précédent)/ Jours*hommes disponible (Sprint courant)	30/(4*5)	150%
Notes :	pour le sprint 3 ,on calcule le facteur de focalisation pour récupérer la vélocité estimé pour ce sprint		

Figure 9 : Estimation Sprint 3

Taches sprint 3 :

		Sprint 3
Data		DataScraping
Visualisation des restaurants		Affichage des restaurants Affichage l'emplacement courant
Base de donn		Prparation et hbergement de la Base de donn

Tableau 18 : Taches Sprint 3

Sprint backlog :

	Sprint Backlog	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4
Liste des Histoires	Taches				
Data	DataScraping	8	7	5	0
Visualisation des restaurants(Mobile)	Affichage des restaurants(map)	8	5	3	0
	Affichage de l'emplacement courant(map)	6	4	1	0
Base de donn	Prparation et hbergement de la Base de donn	8	5	3	0
	Jours D'itration	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
	Trajctoire Idale	30	20	10	0
	Trajctoire Relle	30	21	12	0

Figure Tableau 19 : Sprint 3 Backlog

Burndown chart :

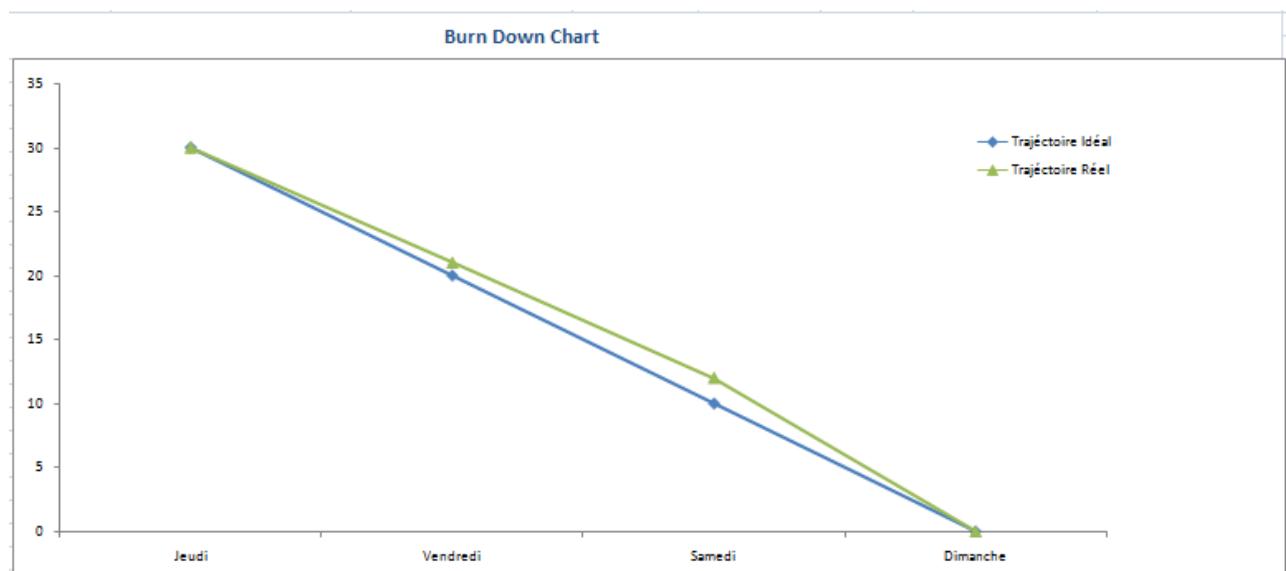


Figure 10 : Burndown Chart Sprint 3

❖ Sprint 4 :

Estimation :

Vélocité estimé	30pts	
Vélocité Réel	30pts	
		Résultat
Vélocité estimé	(Jours * Hommes disponible pour ce sprint)* Facteur de focalisation pour sprint précédent	(5* 5)* 100%
Vélocité Réel	Ce qui était effectivement réalisé	
Facteur de focalisation	Vélocité réelle(du sprint précédent)/ Jours*hommes disponible (Sprint courant)	30/ (5*5)
Notes :	pour le sprint 4 ,on calcule le facteur de focalisation pour récupérer la vélocité estimé pour ce sprint	

Figure 11 : Estimation Sprint 4

Taches sprint 4 :

Sprint 4	
Visualisation concentrés en map	La concentration des marqueurs La gestion des utilisateurs
Gestion site administratif	Statistiques(nombre d'utilisateurs enregistrés,en ligne,bloqués,posts,pages,...) La gestion des posts La gestion des pages

Tableau 20 : Taches Sprint 4

Sprint backlog :

	Sprint Backlog					
Liste des Histoires	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
Visualisation concentrés en map	La concentration des marqueurs sur map	6	5	3	2	0
Gestion administratif	La gestion des utilisateurs Statistiques(nombre des utilisateurs enregistrés,en ligne,bloqués,posts,pages,...) Gestion des posts Gestion des pages	6	4	3	2	0
	Jours D'itération	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
	Trajectoire Idéale	30	22	14	7	0
	Trajectoire Réelle	30	19	14	12	0

Tableau 21 : Sprint 4 Backlog

Burndown chart :

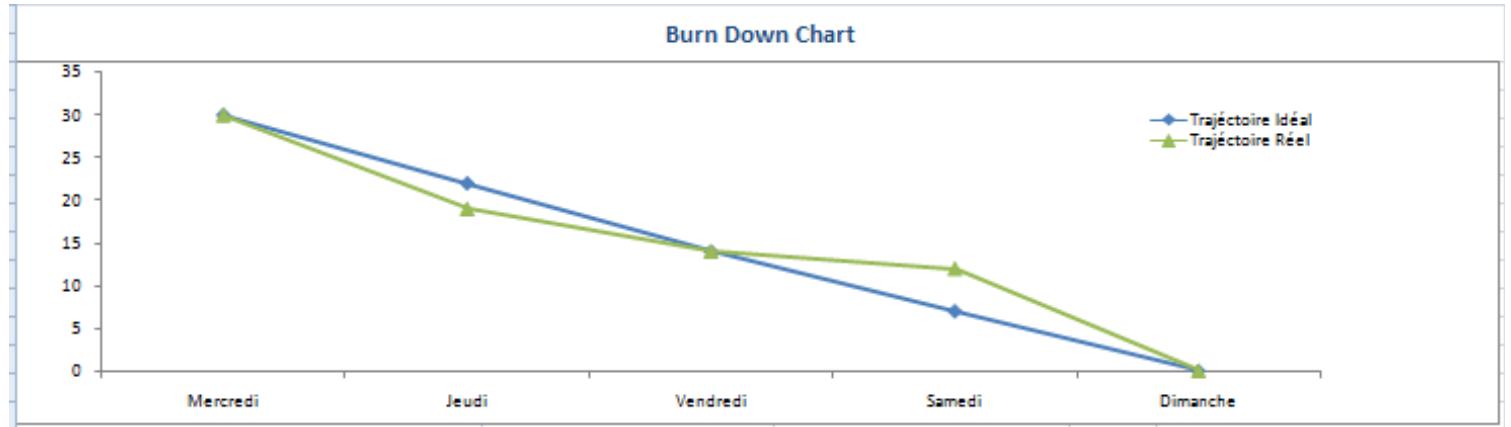


Figure 12 : Burndown Chart Sprint 4

❖ Sprint 5 :

Estimation :

Vélocité estimé	30pts		
Vélocité Réel	30pts		
Formule de calcul			Résultat
Vélocité estimé	(Jours * Hommes disponible pour ce sprint)* Facteur de focalisation pour sprint précédent	(6* 5)* 100%	30
Vélocité Réel	Ce qui était effectivement réaliser		
Facteur de focalisation	Vélocité réelle(du sprint précédent)/ Jours*hommes disponible (Sprint courant)	30/ (6*5)	100%
Notes :	pour le sprint 5 ,on calcule le facteur de focalisation pour récupérer la vélocité estimé pour ce sprint		

Figure 13 : Estimation Sprint 5

Taches Sprint 5 :

Sprint 5	
Filtrage restaurants	Filtrage simple des restaurants Filtrage multiple des restaurants
Rooting	Routage entre restaurant et(position utilisateur ou position choisi) Affichage informations détaillés sur le chemin
Simulation	Simulation du chemin d'une position choisi à un restaurant

Tableau 22 : Sprint 5 Taches

Sprint Backlog :

		Sprint Backlog					
Liste des Histoires	Tâches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6
Filtrage restaurants	Filtrage simple	6	6	5	5	3	0
	Filtrage multiples	6	6	5	4	3	0
Rooting	Rootage entre restaurant et (position utilisateur ou position choisi)	5	5	4	2	1	0
	Information détaillé sur le chemin(départ-arrivée-distance-chemin-d'autre info)	7	7	7	5	4	0
Simulation	Simulation du chemin d'une position choisi à un restaurant	6	6	6	5	4	0
		Jours D'itération	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
		Trajectoire Idéale	30	24	18	12	6
		Trajectoire Réelle	30	30	27	21	15
							0

Tableau 23 : Sprint 5 Backlog

Burndown Chart :

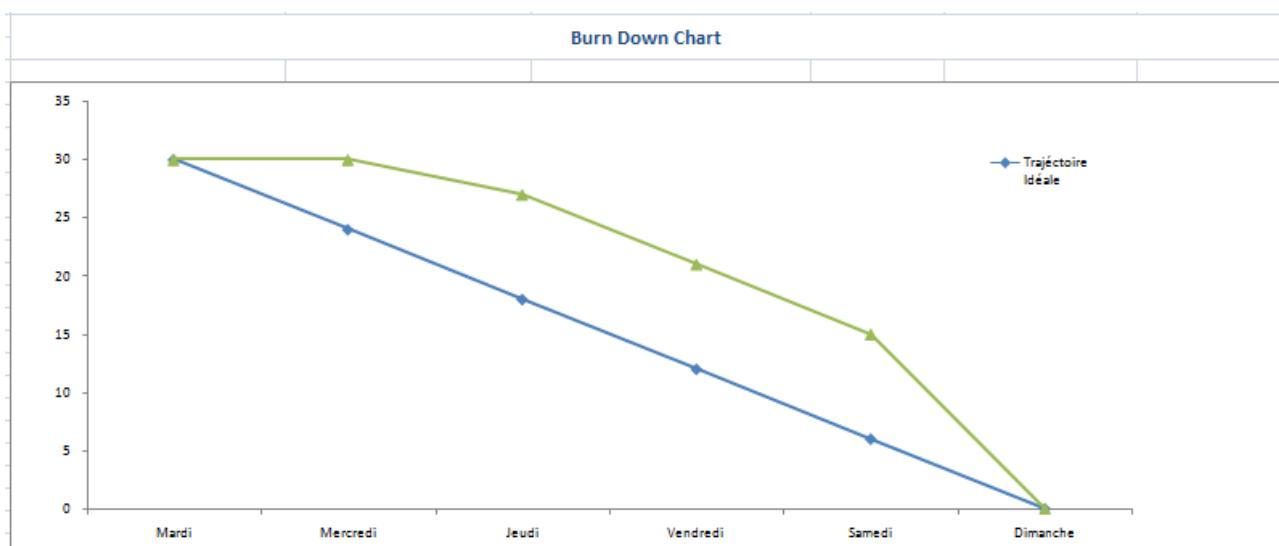


Figure 14 : BurndownChart Sprint 5

❖ Sprint 6 :

Estimation :

Vélocité estimé	30pts		
Vélocité Réel	30pts		
Vélocité estimé	Formule de calculé Hommes disponible pour ce sprint)* (Jours * Facteur de focalisation pour sprint précédent	(4* 5)* 150%	Résultat 30
Vélocité Réel	Ce qui était effectivement réaliser		
Facteur de focalisation	Vélocité réelle(du sprint précédent)/ Jours*hommes disponible (Sprint courant)	30/ (4*5)	150%
Notes :	pour le sprint 6 ,on calcule le facteur de focalisation pour récupérer la vélocité estimé pour ce sprint		

Figure 15 :Estimation Sprint 6

Taches sprint6 :

Sprint 6	
Filtrage et visualisation des parkings proches	L'affichage des parkings proches dans le map L'affichage des parkings proches dans une liste (recyclerView)
Filtrage et visualisation des amis proches	L'affichage des amis proches dans le map L'affichage des amis proches dans une liste (recyclerView) Le filtrage des amis proches par (distance, nombre des j'aime, par age, par genre..) L'invitation des amis proches La reception des notifications Le chat entre les utilisateurs
Informations détaillés sur le chemin v2	Le chemin vers le restaurant sous forme des instructions simples affiché par catégorie(pied/voiture)

Tableau 24 :Taches Sprint 6

Sprint Backlog :

	Sprint Backlog				
Liste des Histoires	Taches	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4
Filtrage et visualisation des parkings proches	L'affichage des parkings proches dans le map	2	2	1	0
	L'affichage des parkings proches dans une liste (recyclerView)	3	3	2	0
Filtrage et visualisation des amis proches	L'affichage des amis proches dans le map	2	2	2	0
	L'affichage des amis proches dans une liste (recyclerView)	4	3	3	0
Information détaillés sur le chemin V2	Le filtrage des amis proches par (distance, nombre des j'aime, par age, par genre..)	2	2	2	0
	Le chat entre les utilisateurs	6	5	4	3
	L'invitation des amis proches	4	3	3	2
	La reception des notifications	3	2	2	2
Information détaillés sur le chemin V2	Le chemin vers le restaurant sous forme des instructions simples affiché par catégorie(pied/voiture)	4	3	2	0
	Jours D'itération	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
	Trajectoire Idéale	30	20	10	0
	Trajectoire Réelle	30	25	21	7

Tableau 25 :Backlog Sprint 6

Burndown Chart :

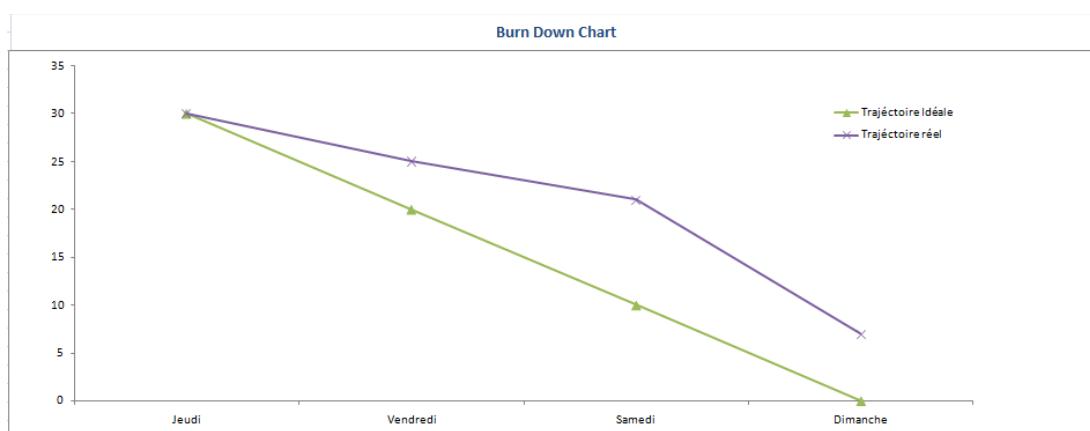
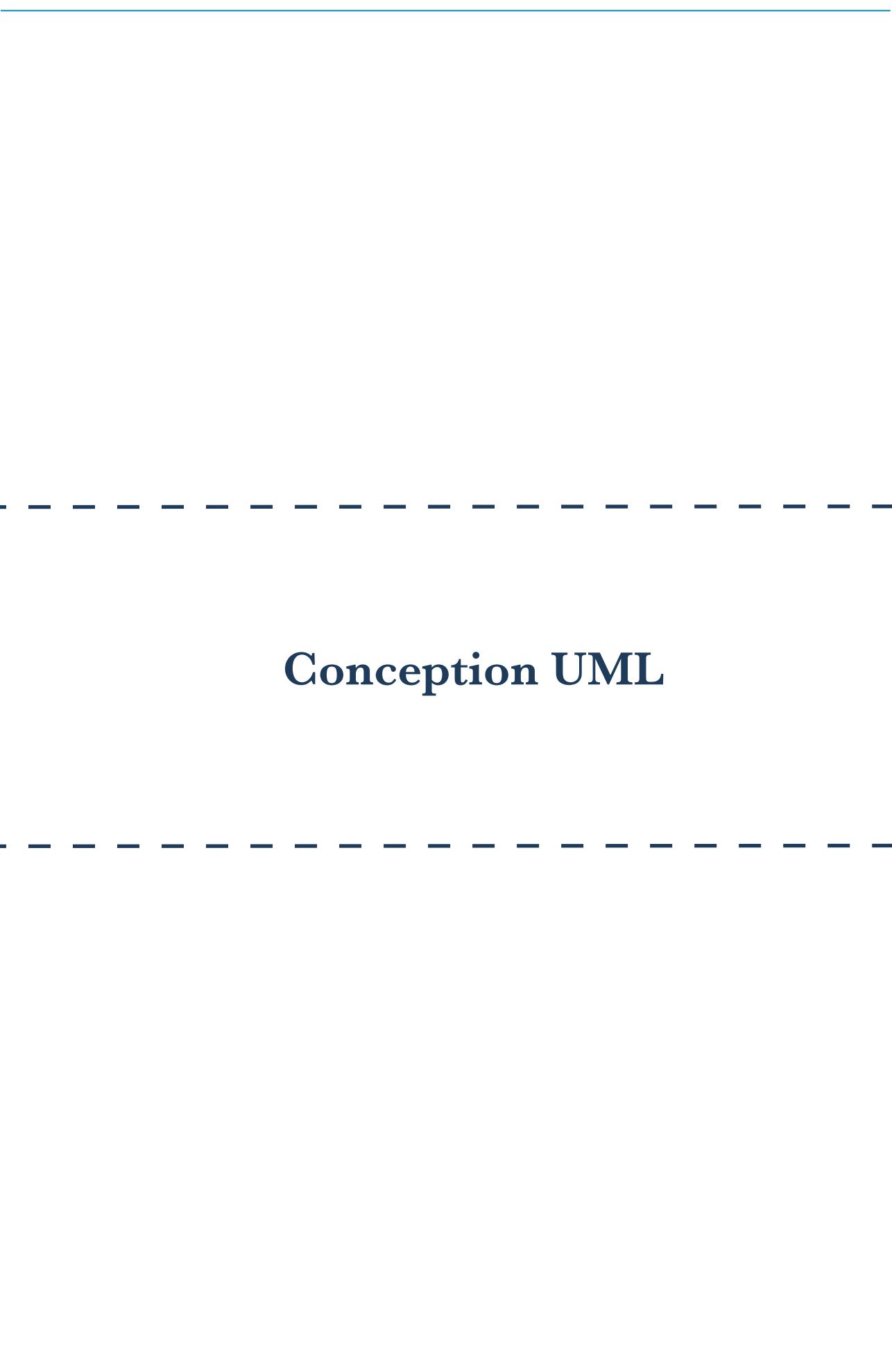


Figure 16 :BurndownChart Sprint 6

Retour d'expérience

- ❖ L'ensemble de l'équipe à bien compris l'objectif du projet ce qu'il facilite le déroulement des sprints.
- ❖ Les taches sont divisées selon les capacités et les connaissances de chaque membre de l'équipe.
- ❖ La communication entre les membres de l'équipe et le chef du projet est transparente en cas de problème.
- ❖ Le client est présent du début à la fin du projet.
- ❖ Des difficultés connues au niveau de l'utilisation des nouveaux outils de partage (github) et même les nouveaux langages de programmation à savoir (CodeIgniter).
- ❖ Se familiariser avec les nouvelles technologies.
- ❖ Apprendre à travailler selon la méthode agile.
- ❖ Apprendre à travailler en collaboration.



Conception UML

Introduction

❖ UML :

UML est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir un méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système.

Il est couramment utilisé en développement logiciel et en conception orientée objet. On a utilisé ce langage pour identifier les besoins et transformer notre idées sur un modèle visuel.

❖ Pourquoi utilisé UML ? :

UML est d'abord et avant tout un outil de communication, il vous aide à communiquer des idées à d'autres personnes de votre équipe (ou à vous-même trois mois dans le futur), et en tant que telle, doit être évalué en fonction de la façon dont il est facile d'exprimer ce que vous avez à l'esprit .

❖ Utilisation d'UML :

UML est composé d'une liste de diagrammes qu'on peut utiliser chacun son besoin, on a le choix d'utiliser les diagrammes par ordre ou désordre

❖ **Diagramme des cas d'utilisation** : il permet d'identifier les possibilités d'interaction entre le système et les acteurs (intervenants extérieurs au système), c'est-à-dire toutes les fonctionnalités que doit fournir le système.

❖ Diagramme d'activité : permet de décrire sous forme de flux ou d'enchaînement d'activités le comportement du système ou de ses composants.

❖ **Diagramme de séquence** : représentation séquentielle du déroulement des traitements et des interactions entre les éléments du système et/ou de ses acteurs.

Conception Mobile

Diagramme de cas d'utilisation

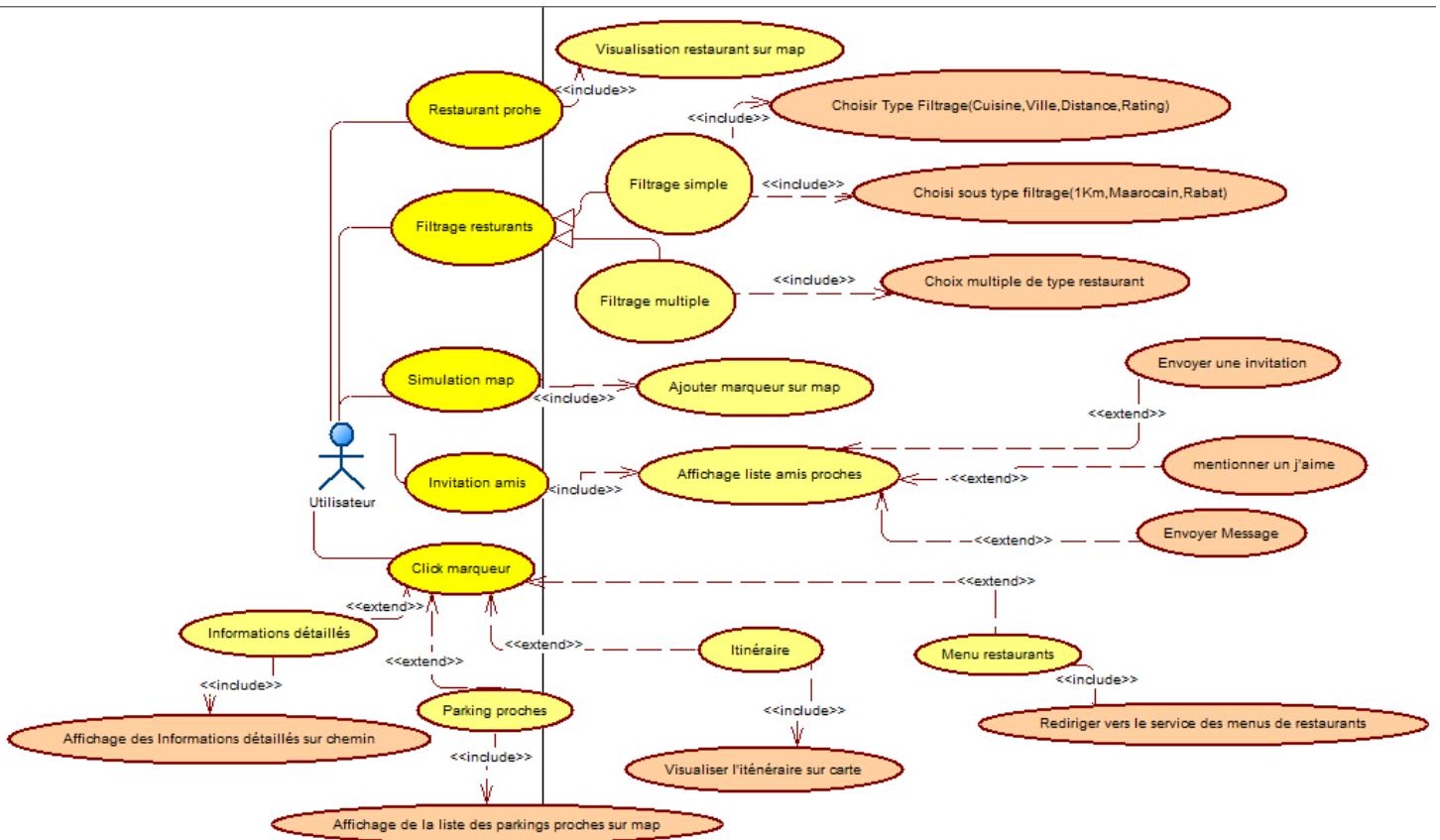


Figure 17 : Cas d'utilisation UML

Les principaux cas d'utilisation dans notre application c'est :

Restaurants proches : Visualiser la liste des restaurants sur map

Filtrage restaurants : Filtrage de l'ensemble des restaurants

Simulation map : Ajouter un marqueur sur map pour faire une simulation du chemin vers un restaurant

Invitation amis : Affichage de la liste des amis autour de vous en envoyant une invitation ou envoyer un message

Click marqueur : Événement de click sur un marqueur pour afficher l'ensemble des fonctionnalités (Itinéraire, Plus d'information vers un chemin, Parking proche, Service de restaurant)

Diagramme d'activité

Restaurant proches

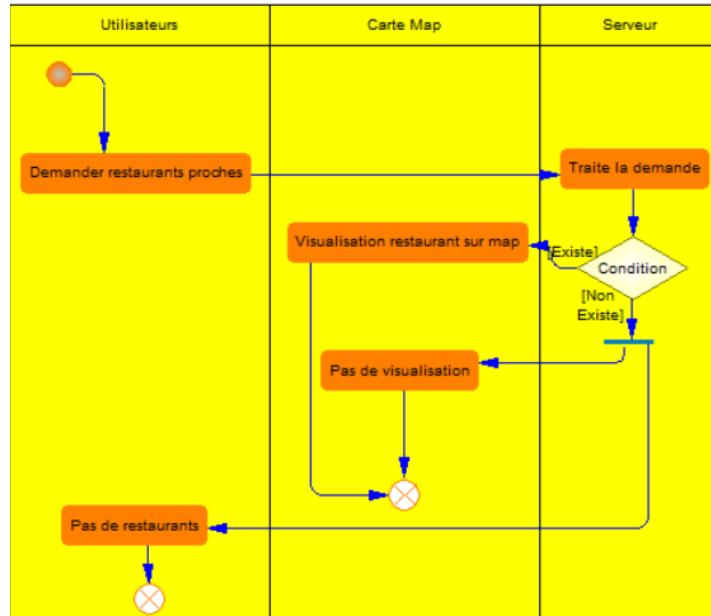


Figure 18 : Diagramme d'activité restaurants proches

Filtrage restaurants

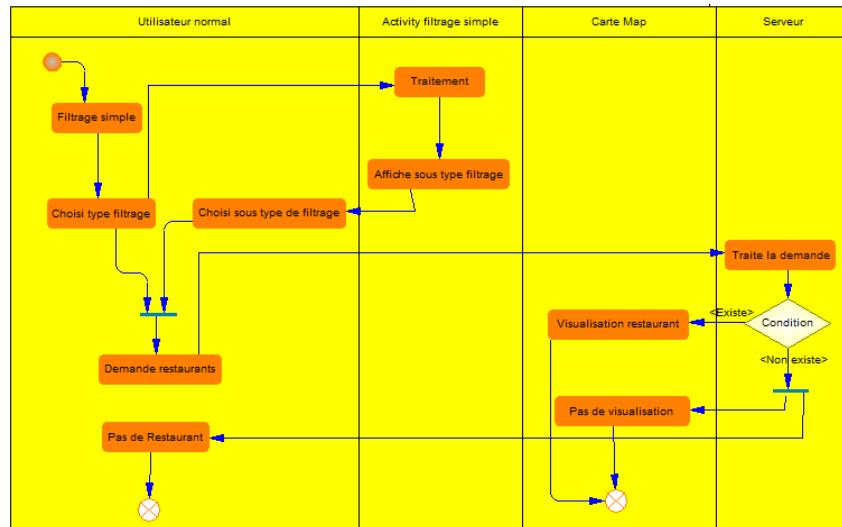


Figure 19 : Diagramme d'activité filtrage restaurant

Simulation map

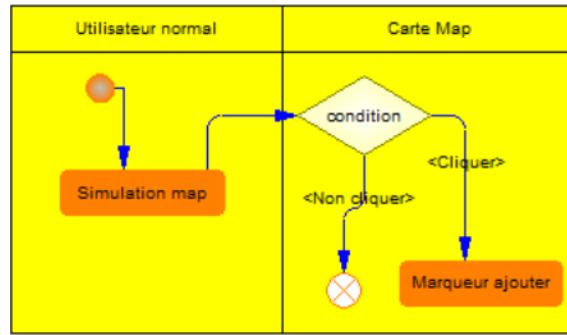


Figure 20 : Diagramme d'activité simulation map

Invitation amis

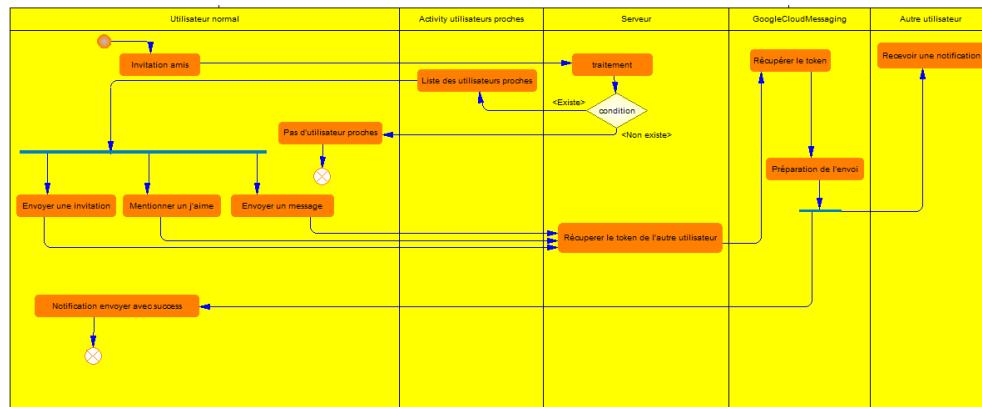


Figure 21 : invitation amis

Click marqueur

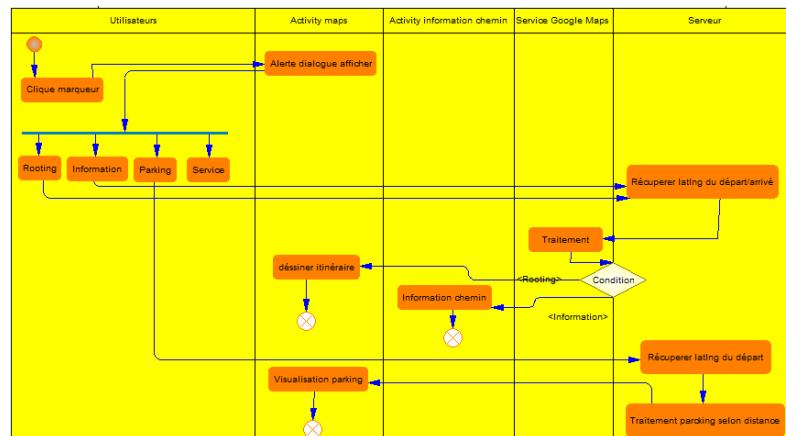


Figure 22 : Diagramme activité click marqueur

Diagramme de séquence

Restaurant proches

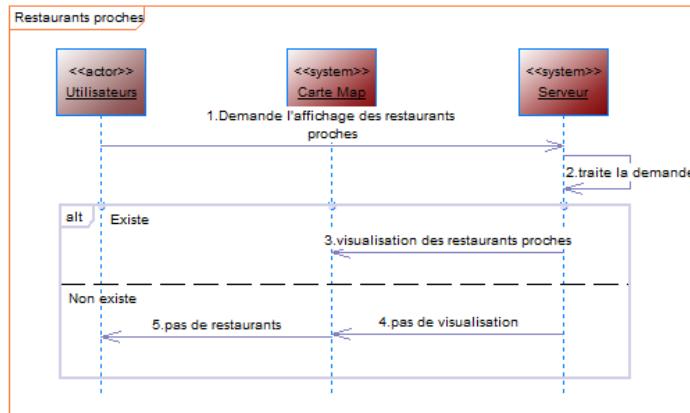


Figure 23 : Diagramme séquence restaurant proches

Filtrage

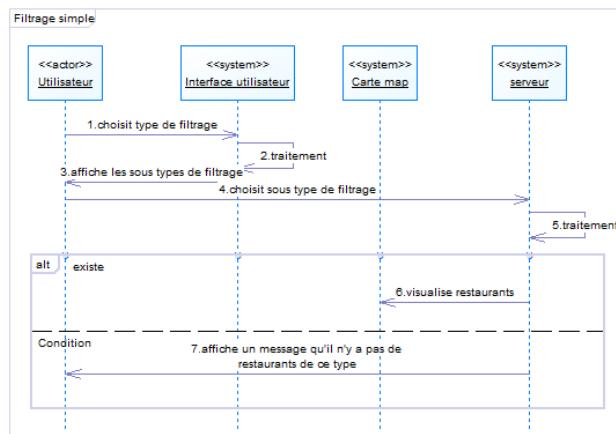


Figure 24 : Diagramme séquence filtrage restaurants

Simulation Map

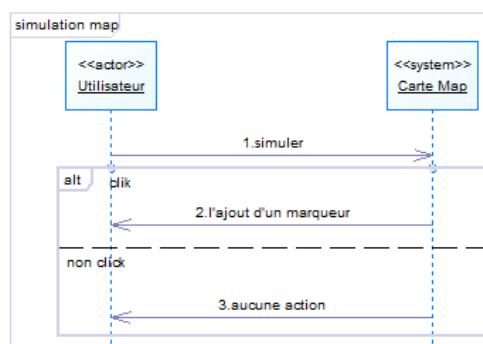


Figure 25 : Diagramme séquence simulation map

Invitation amis

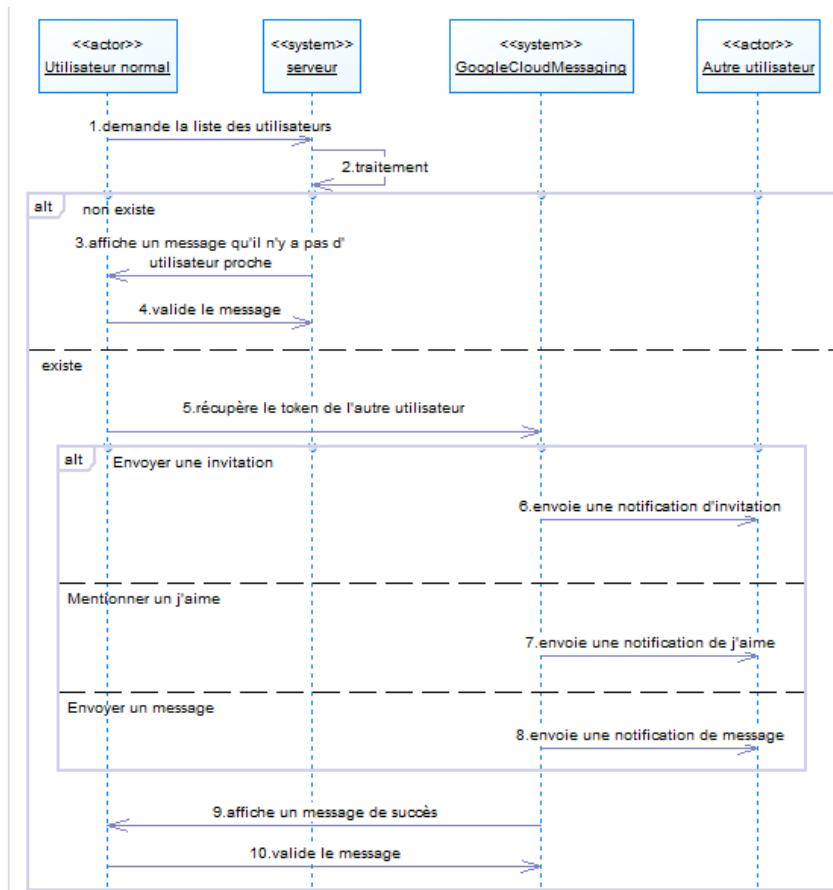


Figure 26 :Diagramme séquence Invitation amis

Clique marqueur

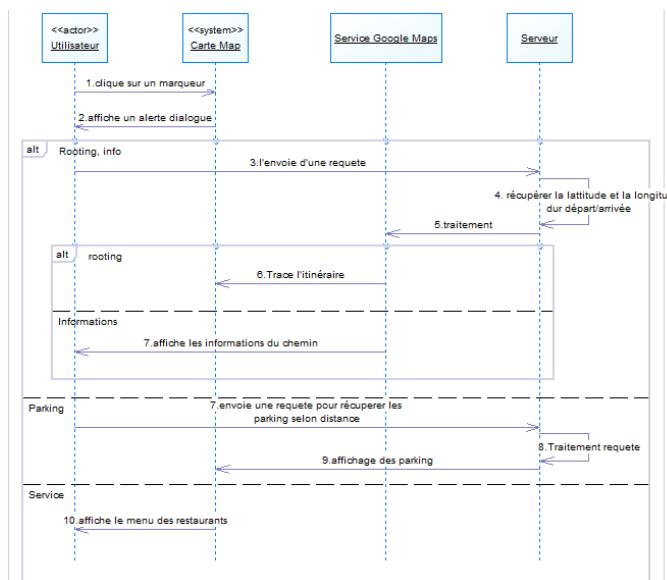


Figure 27 :Diagramme séquence clique marqueur

Scénario

❖ Restaurants proches

Nom : Restaurants proches

Acteur : Utilisateur

Date : 28/03/2016

Description : Ce cas d'utilisation indique les restaurants les plus proches de l'utilisateur.

Scénario nominale

1.1-L'utilisateur demande les restaurants les plus proches.

1.2-le système affiche les restaurants proches de l'utilisateur.

Scénario alternatif

1.1-Si il n'y a pas de restaurants proches.

1.2-Le système affiche qu'il n'y a pas de restaurants proches.

❖ Clique marqueur

Nom : Clique marqueur

Acteur : Utilisateur

Date : 28/03/2016

Description : Ce cas d'utilisation permet à l'utilisateur de tracer un chemin vers le restaurant souhaité et avoir plus d'informations sur ce chemin.

Scénario nominale

1.1-L'utilisateur clique sur le marqueur.

1.2-le système affiche le menu comprend Routing, Information, Parking, Services.

Scénario alternatif

1.1-Si l'utilisateur clique sur Routing.

1.2-Le système récupère les données de latitude et de longitude depuis le serveur et il trace l'itinéraire.

2.1-Si l'utilisateur clique sur information.

2.2- Le système récupère les données de latitude et de longitude depuis le serveur et il affiche les informations sur le chemin.

3.1-Si l'utilisateur clique sur le parking.

3.2-Le système traite les parkings selon la distance, et affiche à l'utilisateur les parkings.

4.1-Si l'utilisateur clique sur service.

4.2-Le système affiche le menu des restaurants.

❖ **Simulation map**

Nom : Simulation map

Acteur : Utilisateur

Date : 28/03/2016

Description : Ce cas d'utilisateur permet de simuler la carte map.

Scénario nominale

1.1-L'utilisateur clique sur la carte map.

1.2-le système ajoute un marqueur sur la carte map.

Scénario alternatif

1.1-Si l'utilisateur n'a pas cliqué sur la map.

1.2-Le système n'affiche rien.

❖ **Invitation amis**

Nom : Invitation amis

Acteur : Utilisateur

Date : 28/03/2016

Description : Ce cas d'utilisateur permet à l'utilisateur d'inviter d'autres utilisateurs.

Scénario nominale

1.1-L'utilisateur demande la liste des utilisateurs proches.

1.2-le système affiche la liste des utilisateurs.

Scénario alternatif

1.1-Si l'utilisateur invite un autre utilisateur.

1.2-Le système affiche un message qu'il n ya pas d'utilisateurs proches.

1.3-L'utilisateur valide le message.

2.1-S'il existe des utilisateurs proches.

2.2-Le système affiche une liste des utilisateurs

2.3-Si l'utilisateur envoie une invitation.

2.4-Le système envoie à l'autre utilisateur une notification d'invitation.

2.5-Si l'utilisateur mentionne un j'aime.

2.6-Le système envoie à l'autre utilisateur une notification de j'aime.

2.7-Si l'utilisateur envoie un message à l'autre utilisateur.

2.8-Le système envoie à l'autre utilisateur le message.

❖ **Filtrage des restaurants**

Nom : Filtrage des restaurants

Acteur : Utilisateur

Date : 28/03/2016

Description : Ce cas d'utilisateur permet à l'utilisateur d'inviter de filtrer les restaurants selon des critères.

Scénario nominale

1.1-L'utilisateur choisit un type des restaurants.

1.2-le système affiche les types de filtrage.

1.3- L'utilisateur choisit un sous type des restaurants.

1.4-le système affiche les sous types de filtrage.

Scénario alternatif

1.1-Si les restaurants demandés n'existent pas.

1.2-Le système affiche un message qu'il n'existe pas.

Conception Web

Diagramme de cas d'utilisation

Générale

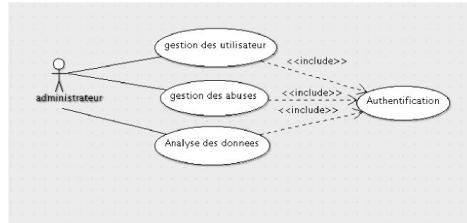


Figure 28 :Cas d'utilsiation generale

Gestion utilisateurs

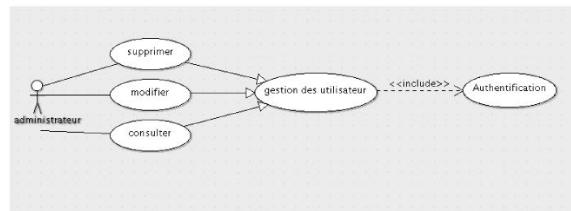


Figure 29 :Cas d'utilisation gestion utilisateurs

Gestion des pages

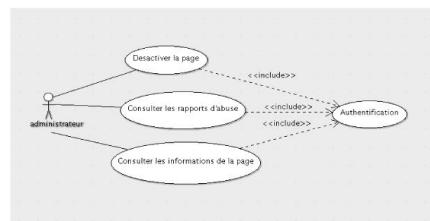


Figure 30 :Cas d'utilisation gestion des pages

Gestion des publications

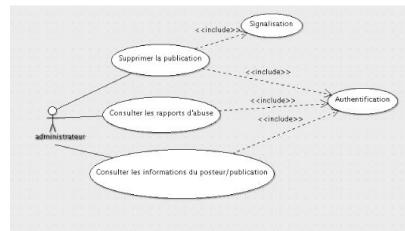


Figure 31 :Cas d'utilisation gestion des publications

Diagramme d'activité

Gestion utilisateurs

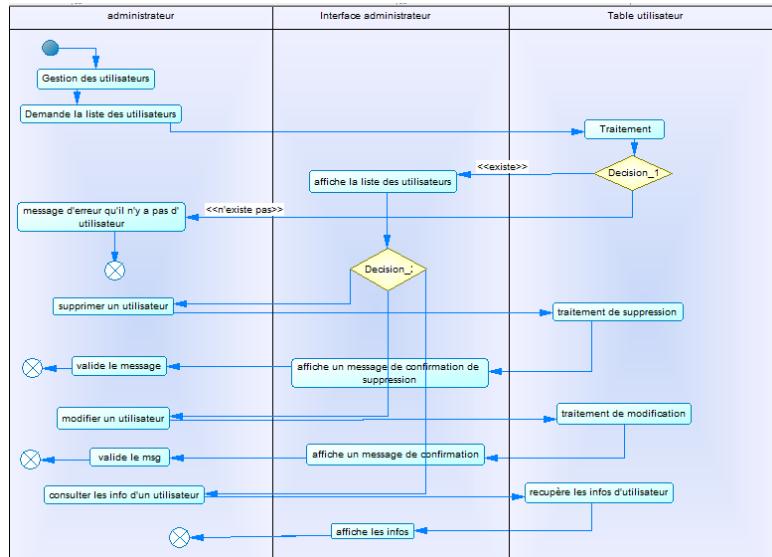


Figure 32 :Diagramme activité gestion des utilisateurs

Gestion utilisateurs signalées

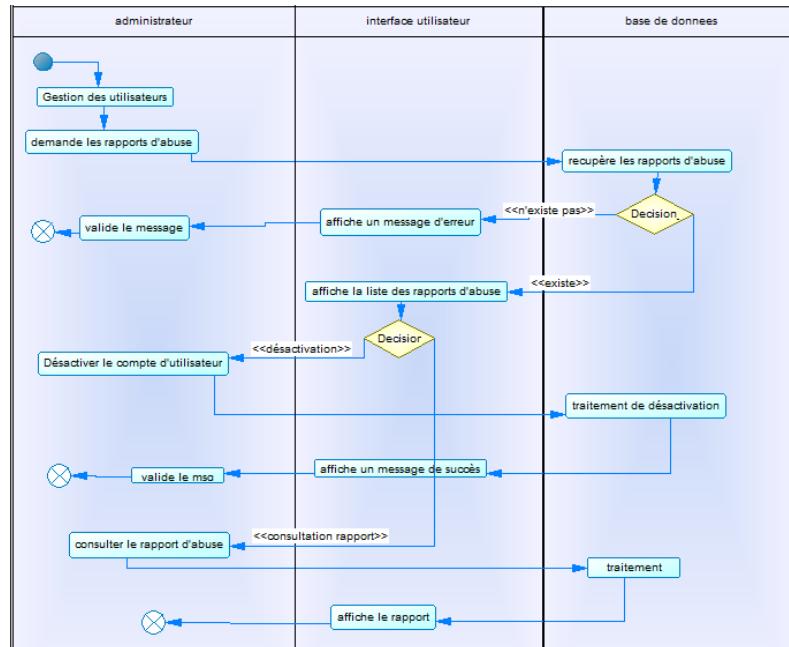


Figure 33 :Diagramme activité gestion des utilisateurs signalés

Gestion des publications

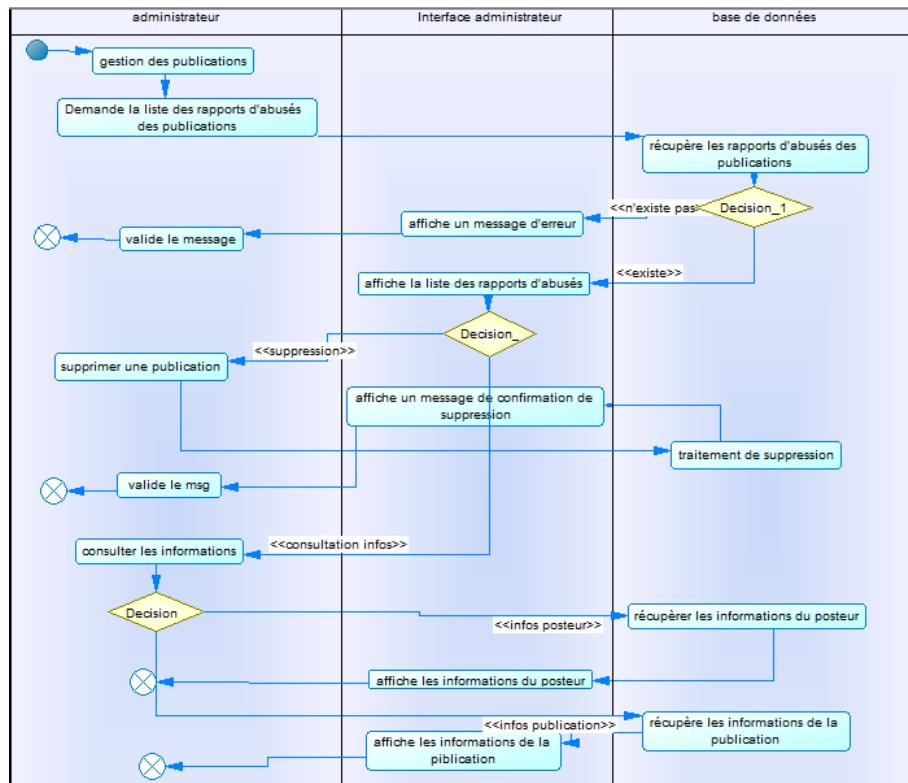


Figure 34 :Diagramme activité gestion des publications

Gestion des pages

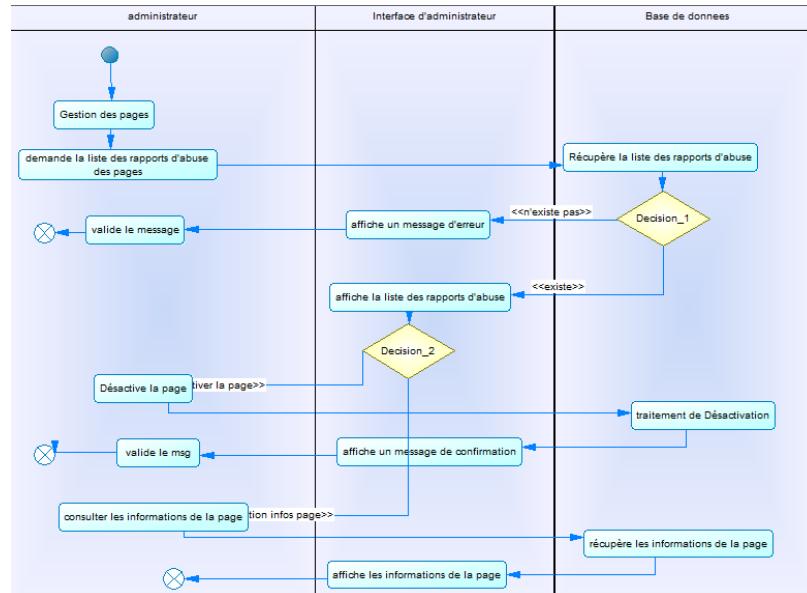


Figure 35 :Diagramme activité gestion des pages

Diagramme de séquence

Gestion utilisateurs

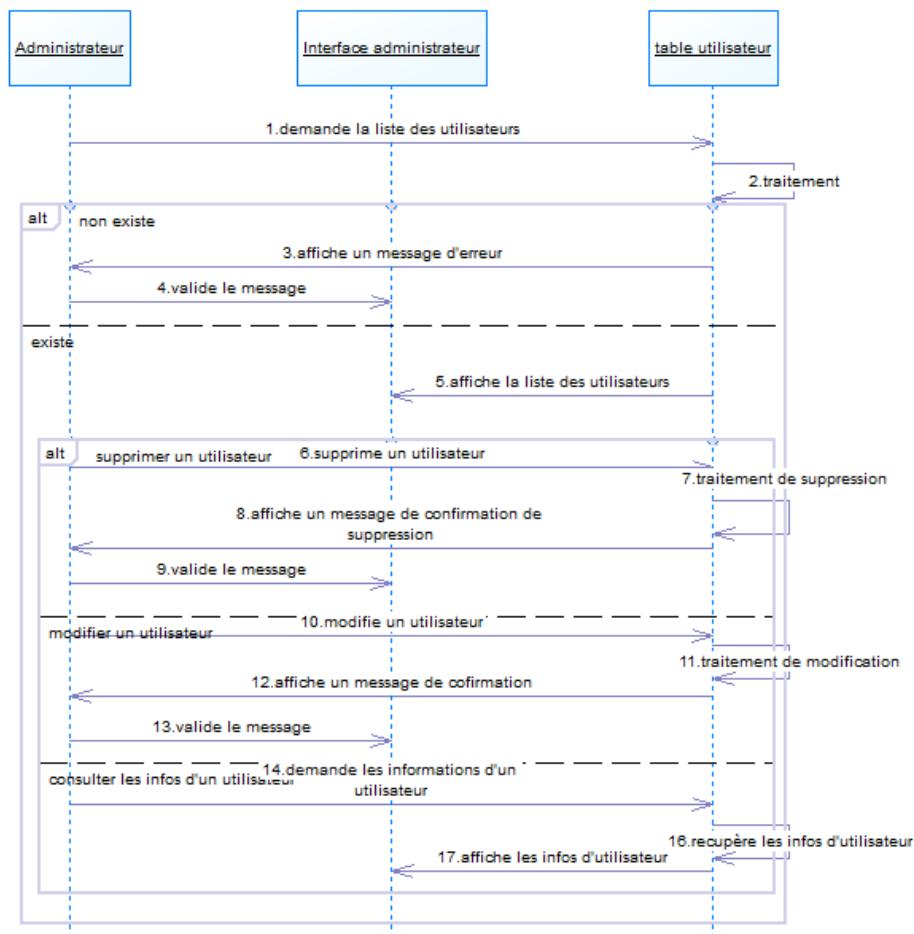


Figure 36 :Diagramme séquence gestion des utilisateurs

Gestion utilisateurs signalés

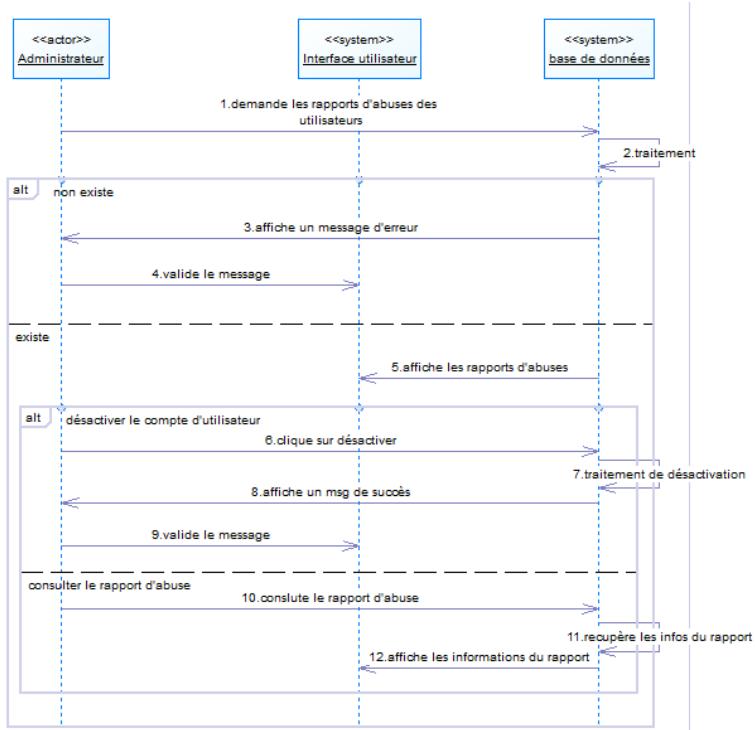


Figure 37 :Diagramme séquence gestion des utilisateurs signalés

Gestion des pages

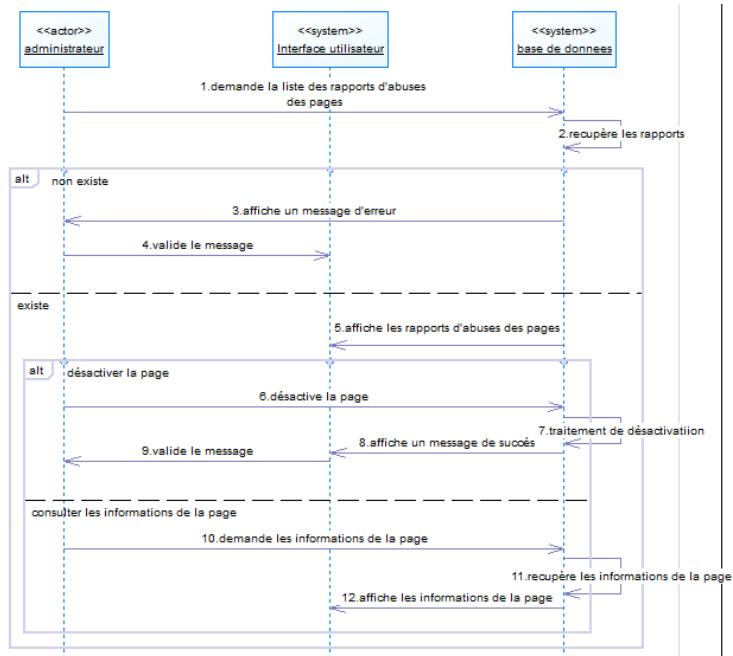


Figure 38 :Diagramme séquence gestion des pages

Gestion des publications

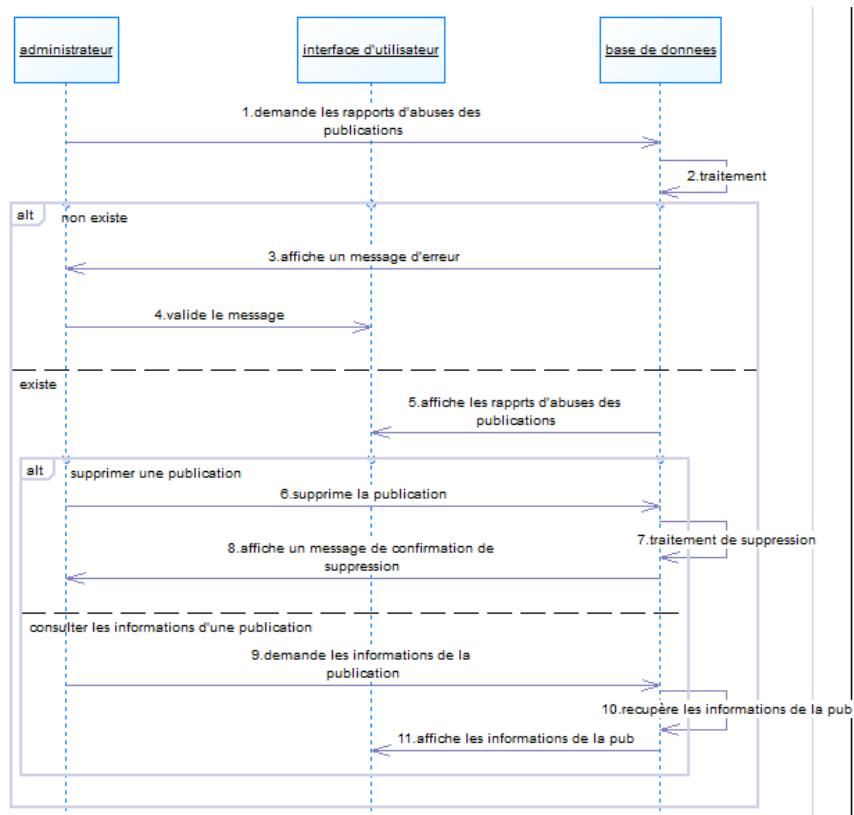


Figure 39 :Diagramme séquence gestion des publications

Scénario

❖ Gestion des utilisateurs 1

Nom : Gestion des utilisateurs 1

Acteur : Administrateur

Date : 30/03/2016

Description : Ce cas d'utilisation indique la suppression, la consultation et la modification des utilisateurs.

Scénario nominale

1.1-L'administrateur demande les la liste des utilisateurs.

1.2-Le système affiche la liste des utilisateurs.

Scénario alternatif

1.1-Si il n y a pas d'utilisateurs.

-
- 1.2-Le système affiche qu'il n'y a pas d'utilisateurs.
 - 2.1-Si l'administrateur veut supprimer un utilisateur.
 - 2.2-Le système traite la demande et affiche un message de confirmation de la suppression.
 - 3.1-Si l'administrateur veut modifier un utilisateur.
 - 3.2-Le système traite la demande de modification et affiche un message de modification.
 - 4.1-Si l'administrateur veut consulter la liste des utilisateurs.
 - 4.2-Le système affiche les informations des utilisateurs existants.

❖ **Gestion des utilisateurs 2**

Nom : Gestion des utilisateurs 2

Acteur : Administrateur

Date : 30/03/2016

Description : Ce cas d'utilisation indique les rapports abusés des utilisateurs.

Scénario nominale

- 1.1-L'administrateur demande les rapports d'abusés des utilisateurs.
- 1.2-Le système affiche à l'administrateur la liste des rapports abusés des utilisateurs.

Scénario alternatif

- 1.1-Si il n'y a pas de rapports abusés.
- 1.2-Le système affiche qu'il n'y a pas de rapports.
- 2.1-Si l'administrateur veut désactiver le compte d'utilisateur.
- 2.2-Le système traite la demande de désactivation et affiche un message de confirmation.
- 3.1-Si l'administrateur veut consulter les rapports d'abusés.
- 3.2-Le système traite la demande de consultation et affiche le résultat pour l'administrateur.

❖ **Gestion des pages**

Nom : Gestion des pages

Acteur : Administrateur

Date : 30/03/2016

Description : Ce cas d'utilisation indique la gestion des pages.

Scénario nominale

- 1.1-L'administrateur demande les rapports d'abusés des pages.
- 1.2-Le système affiche à l'administrateur la liste des rapports d'abusé.

Scénario alternatif

- 1.1-Si il n'y a pas de rapports abusés pour les pages.
- 1.2-Le système affiche qu'il n'y a pas de rapports.
- 2.1-Si l'administrateur veut désactiver une page.
- 2.2-Le système traite la demande de désactivation et affiche un message de confirmation.
- 3.1-Si l'administrateur veut consulter les informations de la page.
- 3.2-Le système traite la demande de consultation et affiche le résultat pour l'administrateur.

❖ **Gestion des publications**

Nom : Gestion des publications

Acteur : Administrateur

Date : 30/03/2016

Description : Ce cas d'utilisation indique la gestion des publications.

Scénario nominale

- 1.1-L'administrateur demande les rapports d'abusés des publications.
- 1.2-Le système affiche à l'administrateur la liste des rapports d'abusés des publications.

Scénario alternatif

- 1.1-Si il n'y a pas de rapports abusés pour les publications.
- 1.2-Le système affiche qu'il n'y a pas de rapports.
- 2.1-Si l'administrateur veut supprimer une publication.
- 2.2-Le système traite la demande de suppression et affiche un message de confirmation.
- 3.1-Si l'administrateur veut consulter les informations d'une publication.
- 3.2-Le système traite la demande de consultation et affiche les informations de la publication.
- 4.1-Si l'administrateur veut consulter les informations d'un poster.
- 4.2-Le système traite la demande de consultation et affiche les informations du poster.

UX Design

Personna

❖ Définition du Personna :

Un Personna est une personne fictive qui représente un groupe cible. Lors de la construction de la persona, cette personne fictive se voit assigner une série d'attributs qui enrichissent son profil pour mieux exprimer les caractéristiques du groupe cible. Grâce à ces caractéristiques, les équipes créent des scénarios d'utilisation d'un produit ou d'un service, définissent une stratégie de positionnement, de promotion ou de distribution. Généralement la persona est considérée comme une partie très importante dans le Design UX, il est aussi utilisé dans le cadre de la conception centrée sur l'utilisateur pour la conception d'un service ou d'un produit ou système.

❖ Personna 1 :

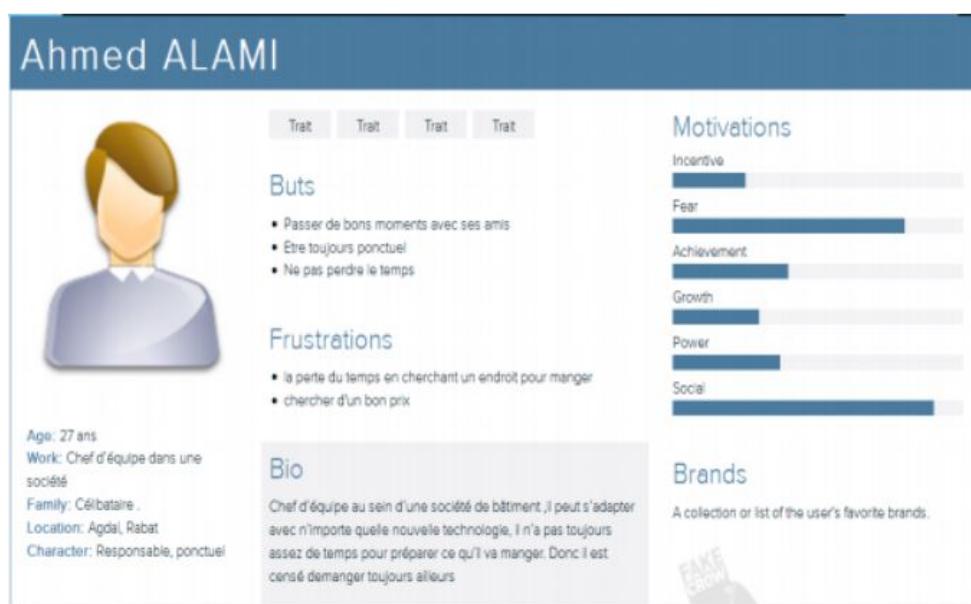


Figure 40 :Personna 1

En tant que chef d'équipe au sein d'une société de bâtiment, mon salaire est fixe à un montant limité, avec les contraintes du travail, je suis censé toujours de manger dehors de ma maison en cherchant des restaurants de bon prix.

❖ Personna 2 :



Figure 41 :Personna 2

En tant que chef d'équipe au sein d'une société de bâtiment, mon salaire est fixe à un montant limité, avec les contraintes du travail, je suis censé toujours de manger dehors de ma maison en cherchant des restaurants de bon prix.

❖ Design UX est -il présent dans Notre Application ?

Pour réaliser et affiner une application il faut valider certaines disciplines et critères qui font le pivot et la radier de l'UX design qui sont "look","feel","usability".

Les bases de User Experience sur notre projet

Look & Feel



L'apparition (LOOK) et le style interactif (FEEL), le caractère unique à une plate-forme ou une application particulière définit l'esthétique et les valeurs de cette demande et comment les utilisateurs réagissent subjectivement avec elle.

Notre application possède une interface conviviale et facile à gérer. Et les couleurs sont bien choisis.

Feeling



Le contenu est très simple, parce qu'il présente tous les composants 'Menu qui oriente l'utilisateur où il veut accéder, l' accès au map...' de l'application qui donne le pouvoir d'accès aux différents services fournis par l'application.

(Le feeling est présent cette fois grâce à la joie d'utilisation et l'interaction entre l'utilisateur et l'application).

Usability



Usability en français l'Utilisabilité: un produit très utilisable permet à l'utilisateur d'atteindre leurs objectifs rapidement, avec un minimum d'erreur et temps. L'Usability est bien forcément présente et joue son rôle qui se voit depuis :

Learnability



L'utilisateur n'a pas besoin de faire un grand effort et le temps pour apprendre comment interagir avec l'application est minimale, car l'application simple et importante aussi elle englobe beaucoup d'utilités satisfaisantes pour l'utilisateur : Accéder rapidement au map pour sélectionner le missionnaire, afficher les mission par le type qu'il a choisi, faire un appel

Efficiency



Cet application est efficace, car elle rend l'objectif d'utilisateur ne prend que quelque secondes pour accéder au son besoin.

Memorability



Cette application ne demande pas de consommer la mémoire et de faire un grand effort afin de comprendre car il dispose d'une icône « Menu» sur tous les pages et aussi il affiche le chemin actuel de l'utilisateur.

Errors



Cette application est vraiment intéressante car elle est bien finalisé, il ne donne presque aucune chance de faire une erreur parce qu'elle dispose d'une interface claire et des icônes signifiant, et il aide l'utilisateur d'éviter tout genre des erreurs et elle est plus aisée.

Satisfaction



L'application va être satisfait pour l'utilisateur parce qu'elle contient tous les concepts qu'elle doit avoir une interface plus conviviale, des fonctionnalités nouvelles et importantes. En outre le niveau de la jouissance est élevé lors de l'utilisation, et le bien fourni par l'application s'adapte totalement aux besoins d'utilisateur).

Visibility



Visibility est l'un des aspects les plus importants dans la conception des interfaces qui doivent posséder des caractéristiques visibles qui prennent toutes les options nécessaires pour une tâche donnée visible sans distraire l'utilisateur avec des informations superficielles ou redondantes, car l'interaction de l'utilisateur se fait

premièrement d'après comment l'utilisateur voit l'interface, parce que si les utilisateurs ne peuvent pas «voir» comment utiliser l'interface, il ne respecte pas le principe de visibilité de la conception de l'interface utilisateur. En outre, une application avec des interfaces utilisateur ne sera pas évalué que lorsque les interactions de l'utilisateur à atteindre leur but. Notre application répond bien au critère de la visibilité car elle dispose d'une interface simple et conviviale avec l'utilisateur, cette simplicité vient d'éléments utilisés dans les interfaces sont des éléments très connus lesquels l'utilisateur avait l'habitude d'interagir avec elles, des boutons personnalisés pour plus d'ergonomie et des listes bien organisées

Applications contraintes

❖ **La connexion 3G, 4G ou WIFI**

La connexion joue une partie très importante dans l'application web et l'application mobile. Le débit de la 3G n'est pas comparable à celui du wifi. Il est alors primordial de faire en sorte que les contenus utilisés soient les plus légers possibles pour permettre un chargement rapide des liens de l'API Google Map.

❖ **Taille de l'écran**

Un gros challenge lors de la réalisation de l'application mobile ou web est dû à la diversité des supports et des résolutions. Chaque terminal a une résolution différente qu'il est important de prendre en compte pour éviter tout désagrément de navigation entre les types d'utilisateurs. Le format de la taille de l'écran impose de connaître les règles et usages mobiles, mais aussi une parfaite maîtrise de l'ergonomie web par la création des responsive.

❖ **Tactile ou le non tactile**

Cette différence aura un énorme impact sur l'expérience de l'utilisateur car certaines actions seront plus facilement réalisables sans tactile alors que d'autres ne le seront pas. Il est ainsi important de faire en sorte que l'application soit adaptée aux différents supports existants.

❖ **Mémoire et la batterie**

L'application doit être développée autour d'une architecture logicielle économique en ressources matérielles. Notre application n'utilise pas beaucoup de ressources alors moins de consommation de la batterie et moins de stockage.

Services

Dans un gros projet client - server comme le nôtre , des données lourdes circule à travers la plate-forme , à cet effet un système de notification est fortement recommandé pour garder une trace de ces données . Au lieu de construire un nouveau système de notification , nous sommes allés avec le célèbre **Google Cloud Messaging** afin de bénéficier de sa compatibilité multiplateformes . Avec **GCM** nous pouvons facilement envoyer des données de notre serveur aux périphériques de nos utilisateurs , et recevoir des messages provenant d'appareils sur la même connexion . Le service de **GCM** gère tous les aspects de la file d'attente de messages et de livraison à des applications client fonctionnant sur les équipements cibles , et il est totalement gratuit.

Le thème principale de notre projet est la cartographie , il est donc évident que nous avons besoin d' un fournisseur de cartographie ou d'une API ,on n'a pas trouvé une difficulté à choisir un, il y a juste une API qui mène le marché qui est **Goole Maps API** .

Il y a en fait une variété de **Google Maps API** , y compris **Embed API**, **Maps Images API** , **Places API**, **Web Services API** et **Google Maps API for Work** .

Google fournit une documentation très détaillée de l'API , ainsi que des exemples de code , des bibliothèques , SDKs et d'autres outils de cartographie numérique . Il y a aussi un sélecteur de API que les développeurs peuvent utiliser pour trouver l'API de cartographie droit pour leurs projets.

Prototypages

Le prototypage est la démarche qui consiste à réaliser un prototype. Ce prototype est un exemplaire incomplet et non définitif de ce que pourra être le produit ou l'objet final. Après avoir se mettre d'accord sur le style des interfaces de notre site web, nous avons essayé de réaliser les prototypages pour le site web et l'application mobile de notre projet à l'aide du logiciel BalsamiqMokups.

Partie Mobile

L'affichage des restaurants dans le map avec une concentration des restaurants



Figure 42:Affichage des restaurants

Une menu sous forme d'une Navigation Drawer pour faciliter la navigation dans l'application



Figure 43 :Navigation Drawer

Filtrage simple par un seul critère et chaque marqueur a une InfoWindow qui affiche les informations importantes



Figure 44: Filtrage simple

Filtrage multiple pour aider l'utilisateur à choisir le restaurant qu'elle veut



Figure 45: Filtrage multiple

Un marqueur de simulation pour aider l'utilisateur à connaitre le chemin vers le restaurants depuis n'importe qu'elle place



Figure 46: Marqueur de simulation

Boîte de dialogue contient plusieurs fonctionnalités (Rooting, des informations sur le restaurants, les parkings à coté, les menus du restaurants, ..

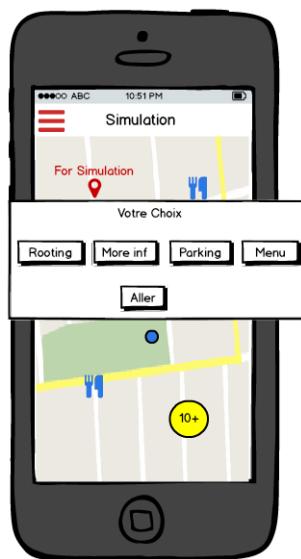


Figure 47: Alerte dialogue des options

Le traçage de l'itinéraire vers le restaurant



Figure 48 : Itinéraire vers le restaurants

L'affichage des informations textuelles sur le chemin vers le restaurant pour deux modes soit en pieds soit par voiture



Figure 49 : Information sur le chemin

L'affichage de toutes les parkings qui se trouvent à coté les restaurants



Figure 50: Parking à coté

La visualisation des parkings sur le map



Figure 51: Parking à coté sur map

La liste des utilisateurs qui sont près à être invitées par l'utilisateur de l'application



Figure 52: Liste utilisateurs proches

La mise en place d'une "chat" pour aider les utilisateurs à discuter entre eux librement



Figure 53: Chat

Une Notification qui déclare la réception des invitations



Figure 54: Notification

Partie Web

Affichage des statistiques générales (les utilisateurs enregistrées, les utilisateurs en ligne, les utilisateurs mal intentionnés)

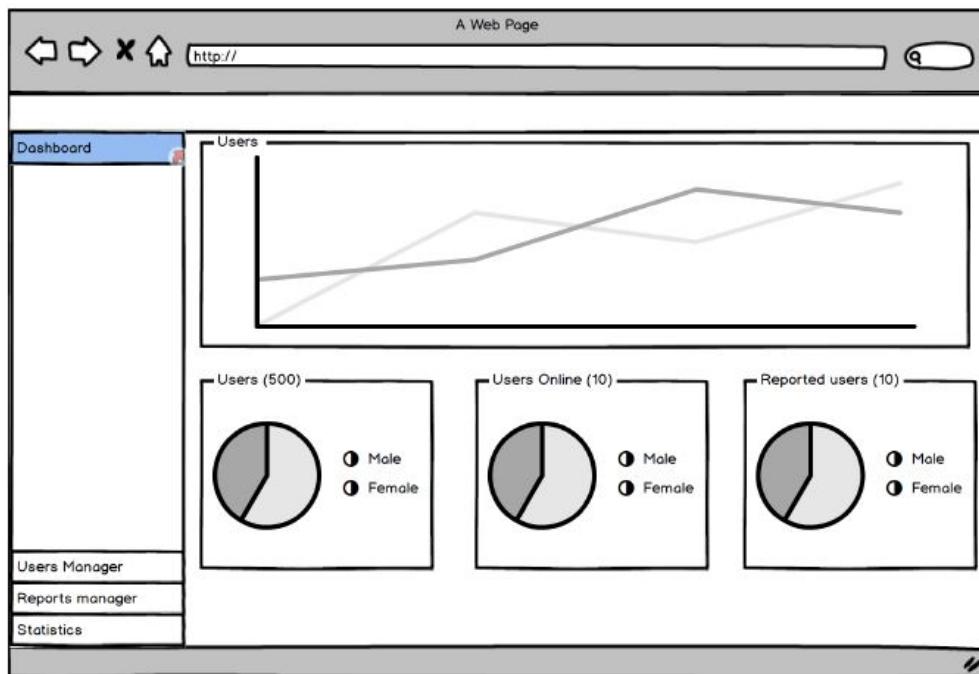


Figure 55: Accueil

La liste de toutes les utilisateurs avec la possibilité de modification ou de suppression

The screenshot shows a web page titled 'A Web Page' with a browser header. On the left is a sidebar with 'Dashboard' selected, and 'Users Manager', 'Reports manager', and 'Statistics' buttons. Under 'Users Manager', 'Users list' is selected. The main area has a title 'Users Lits' with a search bar. It displays a table of user data with columns: Name, username, e-mail, type, last login, edit, and delete. The table shows multiple entries for 'Amine Elouattar'. At the bottom, there is a navigation bar with pages 2, ..., 17.

Name	username	e-mail	type	last login	edit	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmc	normal	yesterday at 23:42	edit	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmc	normal	yesterday at 23:42	edit	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmc	normal	yesterday at 23:42	edit	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmc	normal	yesterday at 23:42	edit	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmc	normal	yesterday at 23:42	edit	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmc	normal	yesterday at 23:42	edit	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmc	normal	yesterday at 23:42	edit	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmc	normal	yesterday at 23:42	edit	delete

Figure 56: Liste des utilisateurs

Les pages qui sont signalées par d'autres utilisateurs

page id	owner	more info	browse reports	deactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate
532432	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	desactivate

2 ... 17

Figure 57: pages signalées

Les publications signalées par les utilisateurs

post id	date	Poster	post	browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete
532432	14-10-2015	amine.elouattar	Clique here	Clique to browse reports	delete

2 ... 17

Figure 58: publications signalés

Les utilisateurs signalées

The screenshot shows a web-based application interface titled "A Web Page". In the top left corner, there is a back arrow icon and a search bar with the placeholder text "double-click to edit tp://". The main content area is titled "Reported users". On the left side, there is a vertical sidebar with the following menu items:

- Dashboard
- Users Manager** (selected)
- Users list
- Reported Users** (selected)
- Reports manager
- Statistics

The "Reported Users" section contains a table with the following data:

Name	username	e-mail	type	Brows reports	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmx.de	normal	Clique to browse reports	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmx.de	normal	Clique to browse reports	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmx.de	normal	Clique to browse reports	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmx.de	normal	Clique to browse reports	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmx.de	normal	Clique to browse reports	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmx.de	normal	Clique to browse reports	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmx.de	normal	Clique to browse reports	delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmx.de	normal	Clique to browse reports	delete

At the bottom of the table, there is a navigation bar with the numbers 2, ..., 17.

Figure 59: Utilisateurs signalés

— — — — —

Réalisation du projet

— — — — —

Environnement de travail

Matériel disponible :

Pour la réalisation du projet nous avons utilisé :

❖ Acer Aspire Timeline U

❖ Macbook pro

❖ Hp

❖ Hp 620

❖ Toshiba satellite 655

❖ Nexus 5

❖ Samsung S6

Logiciel de développement :



Notre partie est concentré sur le développement mobile , c'est pour ca on a utiliser l'environnement Android Studio pour notre développement de notre application au lieu d'utiliser eclipse, car il est mieux performant .

2.Php Mysql :



Dans notre projet, la majorité de nos codes sont écrits en JavaScript, mais il était nécessaire, au coté serveur, de gérer quelques algorithmes, les connexions à la base de données et les traitements qui sont connus entre tous les langages des serveurs. Nous avons choisi de coder avec PHP qui est un langage de programmation sympathique et vivant et qui dispose d'une importante communauté qui aident à résoudre les problèmes, mais plus important encore, il devient de jour en jour plus mûr grâce au mise à jour et l'amélioration mensuelle.

3.Codegniter :



L'autre coté de notre projet et de développer un site administratif pour la gestion de tous les autres service , on a choisi Codegniter comme outils de développement car il est plus sécurisé et facile à apprendre

4.Bootstrap :



Avec la diversité des dispositifs que possède un navigateur Internet aujourd’hui, nous nous sommes retrouvés obligés de construire un site qui est compatible sur tout type d’écran qui permettra d’améliorer l’expérience utilisateur, avec des interfaces sophistiquées des utilisateurs et des conceptions modernes. Voir encore il fait gagner un temps considérable ce Framework contient une très grande collection de composants. Donc, notre choix est allé sur le cadre html/CSS leader du marché : Bootstrap, Grâce à son puissant système de grilles, de colonnes et de widgets modernes nous a estimé qu'il est le choix parfait pour nous de construire notre site

5.XAMP :



XAMPP est une distribution Apache entièrement gratuite, facile à installer qui contient MariaDB, PHP et Perl. Le package open source XAMPP a été mis en place pour être incroyablement facile à installer et à utiliser.

Notre choix fais sur XAMP car il nous donnent plus de fonctionnalité que WAMP ou d'autre environnement de développement.

6.Sublime Text :



Nous avons utilisés Sublime Text ,Comme notre éditeur de texte ,il est riche en pleine de fonctionnalités aussi il est gratuit et disponible sur tous les plateformes (Windows-Mac-Linux)

Logiciel de partage :

1.Github :



Il est difficile aujourd'hui de travailler sur une structure de grand projet comme le nôtre avec d'autres membres, ce qui nous a poussé à chercher un outil qui pourra traiter le processus de 11 développement et facilite le développement de coopération entre les membres de l'équipe. La solution est la suivante est : utiliser VSC (Versioning System Control), mais il y en a beaucoup, est ce qu'elle nous convient ? Après de longues recherches, nous avons décidé de travailler avec la version GitHub Desktop, cet outil puissant qui nous permet d'envoyer des mises à jour sur le projet principal par un simple clic de souris, pas de commandes nécessaires, et dispose des fonctionnalités supplémentaires comme offrant un entassement de projets gratuitement sur le Cloud.

2.Google Drive :



Nous avons utilisés Google drive entre l'ensemble du groupe ,pour le partage des fichiers à voir diagramme UML, rapport .etc

Logiciel de Conception :

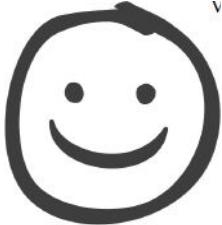
1.Power Amc :



PowerAMC est un logiciel de conception créé par la société SDP, qui permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées. Notre équipe utilisés c logiciel pour la conception et modélisation des diagrammes UML

Logiciel de Wireframing :

1.Balsamiq Mockups :



- ✓ Durant chaque projet vous êtes obligés de réaliser des maquettes pour faciliter à l'équipe ainsi que votre client de comprendre le déroulement de votre application , c'est pour ça on est fais le choix sur cette outils de wireframing , simple à utiliser donne plusieurs fonctionnalités comme le drag & drop et définit les interactions telles que la liaison l'enchainement entre les interfaces etc .

Logiciel pur l'enchainement des idées :

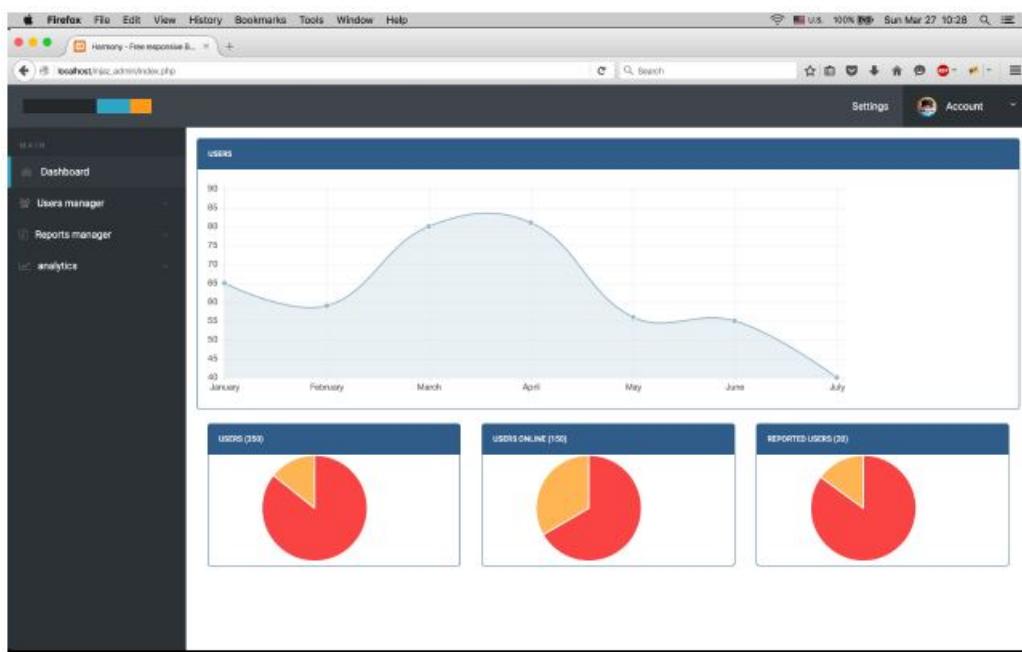
1.Minddomo :



Après d'avoir compléter l'analyse d'application et inspiration des autres application de même domaine, on a eu une vision sur l'application et ses fonctionnalités. On a trouver un programme qui sert a visionner et partager les idées par une carte heuristique (est un schéma, supposé refléter le fonctionnement de la pensée qui permet de représenter visuellement et de suivre le cheminement associatif de la pensée), ce programme est appelé Mindomo, Vous pouvez accès a les fonctionnalités de Mindomo sur votre propre navigateur.

Démo de l'application

Partie Web :



La page d'accueil du site administratif

The screenshot shows the 'users list' page of the administrative site. It displays a table of users with columns for Name, Username, E-mail, Type, Last Login, Edit, and Delete. The table shows 10 entries. The left sidebar contains navigation links for Dashboard, Users manager, Users list, Reported users, Reports manager, and analytics.

Name	Username	E-mail	Type	Last Login	Edit	Delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmail.com	normal	hier à 23:01		
Anissa Jabbri	jabbri.anissa	Jenass@gmail.com	normal	Hier à 05:20		
Aycoub ElHassani	ayoub.elhassani	ayoubelhassani@gmail.com	normal	Vendredi à 17:01		
Hamza Frikhi	frikhi.hamza	hamzafrikhi@gmail.com	normal	25-01-2016		
Hassene Fourkane	fourkane.hassene	hassenefourkane@gmail.com	normal	Hier à 15:30		
Loubna Zahir	loubna.zahir	loubna2@gmail.com	normal	Hier à 20:30		
Mouad Diao	diao.mouad	mouadD@gmail.com	normal	Hier à 09:55		
Soufiane Bousseta	soufiane.bousseta	soufiane@gmail.com	normal	Hier à 21:30		
Yassine Chaoui	chaoui.Yassine	ChaouiYASSINE@gmail.com	normal	Hier à 20:21		
Zahra Oughanou	oughanou.zahra	Zoughanou@gmail.com	normal			

La liste des utilisateurs

The screenshot shows a Firefox browser window displaying the 'Reported Pages' section of the Harmony admin interface. The URL is `localhost/njaz_admin/reported_pages.php`. The page title is 'REPORTED PAGES'. On the left, there's a sidebar with 'Dashboard', 'Users manager', 'Reports manager' (which is selected), and 'analytics'. The main content area has a table titled 'REPORTED PAGES' with columns: 'Page id', 'Owner', 'More informations', 'Browse reports', and 'Disable'. There are 10 entries listed, each with a 'clique here' link and icons for more actions. At the bottom, it says 'Showing 1 to 10 of 10 entries' and has 'PREVIOUS' and 'NEXT' buttons.

Page id	Owner	More informations	Browse reports	Disable
079	moued.dloo	clique here		
123	amine.elouattar	clique here		
123	rajaa.hadir	clique here		
243	charifa.leghridat	clique here		
356	hasnae.fourkane	clique here		
543	ayoub.elhassani	clique here		
653	soukaina.naoui	clique here		
4132	yassine.chaoui	clique here		
4352	frikhi.hamza	clique here		
7654	elmehd.zakri	clique here		

La liste des pages signalées

The screenshot shows a Firefox browser window displaying the 'Reported Posts' section of the Harmony admin interface. The URL is `localhost/njaz_admin/reported_posts.php`. The page title is 'REPORTED POSTS'. On the left, there's a sidebar with 'Dashboard', 'Users manager', 'Reports manager' (selected), 'Reported Posts' (selected), and 'Reported pages'. The main content area has a table titled 'REPORTED POSTS' with columns: 'Post id', 'date', 'Poster', 'Post', 'Browse reports', and 'Delete'. There are 10 entries listed, each with a 'clique here' link and icons for more actions. At the bottom, it says 'Showing 1 to 10 of 10 entries' and has 'PREVIOUS' and 'NEXT' buttons.

Post id	date	Poster	Post	Browse reports	Delete
079	25-10-2014	mouad.dloo	clique here		
123	25-10-2014	amine.elouattar	clique here		
356	25-10-2014	amine.elouattar	clique here		
365	25-10-2014	frikhi.hamza	clique here		
543	25-10-2014	ayoub.elhassani	clique here		
543	25-10-2014	frikhi.hamza	clique here		
4352	25-10-2014	frikhi.hamza	clique here		
6345	25-10-2014	frikhi.hamza	clique here		
6543	25-10-2014	frikhi.hamza	clique here		
7654	25-10-2014	ayoub.elhassani	clique here		

La liste des publications signalés

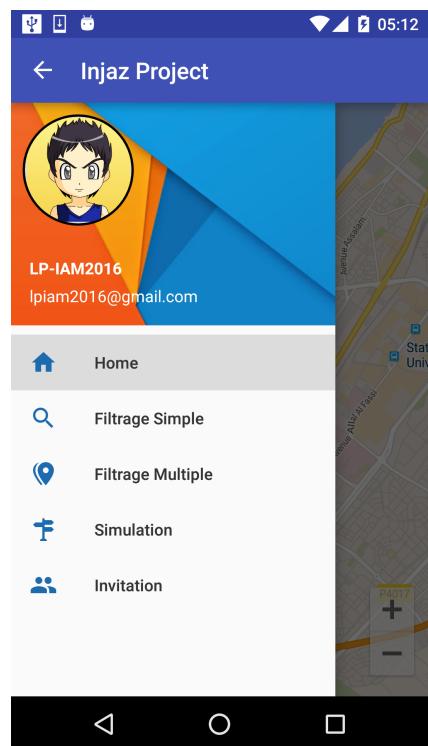
Name	Username	E-mail	Type	Browse reports	Delete
Amine Elouattar	amine.elouattar	elouattar@gmail.com	normal		
Ayoub ElHassani	ayoub.elhessani	ayoubelhassani@gmail.com	normal		
Charifa Leghrifat	charifa.leghridat	charifaleghridat@gmail.com	normal		
El Mehdi Zakri	mehdi.zakri	zakrimehdi@gmail.com	normal		
Hamid Bou Tebssil	tebssil.hamid	itebssil@gmail.com	normal		
Hamza Frikhi	frikhi.hamza	hamzafrkhi@gmail.com	normal		
Mehdi Birouk	birouk.mehdi	biroukmehdi@gmail.com	normal		
Mouad Diou	diou.mouad	mouadD@gmail.com	normal		
Nabila Sghir	sghir.nabila	Nsghir@gmail.com	normal		
Yassine chaoui	chaoui.yassine	yassinechaoui@gmail.com	normal		

La liste des utilisateurs signalés

Partie Mobile :

Navigation Drawer montre le menu principale de notre application qui contient :

- ❖ Une page d'accueil (map)
- ❖ Filtrage simple (pour filtrer les restaurants)
- ❖ Filtrage multiple (pour filtrer les restaurants par critère)
- ❖ Simulation
- ❖ Invitation(Afficher les utilisateurs proches et l'inviter à une restaurant)

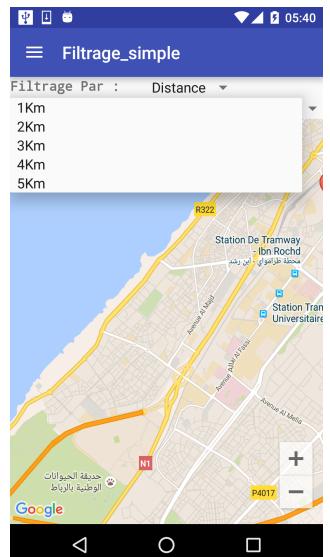


Visualisation concentrés des restaurants sur map :



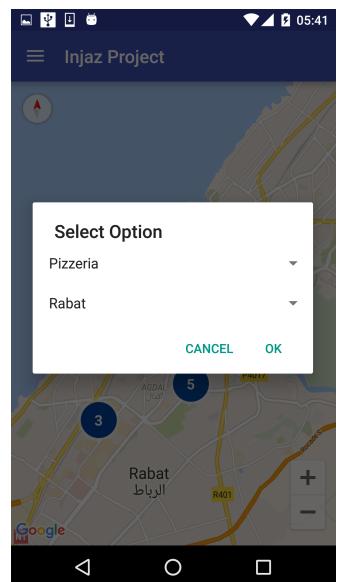
Filtrage simple des restaurants par :

- ❖ Distance
- ❖ Cuisine
- ❖ Ville
- ❖ Plats
- ❖ Rating
- ❖ Autre



Filtrage multiples des restaurants par :

- ❖ Distance
- ❖ Cuisine
- ❖ Ville
- ❖ Plats
- ❖ Rating
- ❖ Autre

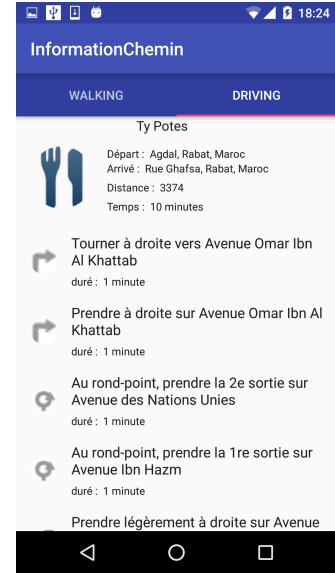
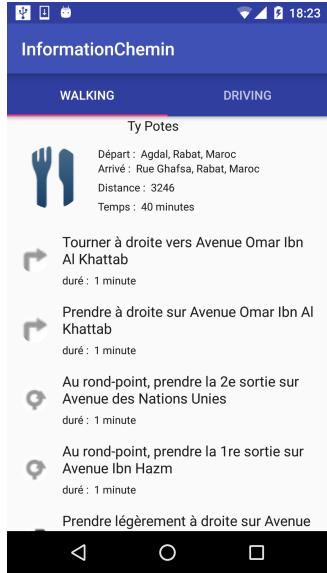


Informations détaillés sur le chemin vers un restaurant(position actuelle vers restaurant choisi || position choisi vers restaurant choisi)

On distingue entre 2 types des informations du chemin soit :

❖ A pied

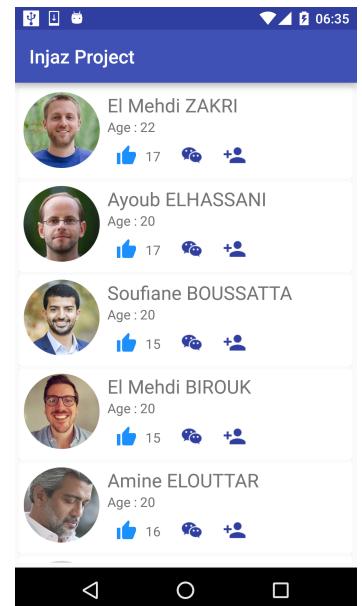
❖ Avec voiture



Le routage vers un restaurant choisi

Affichage de la liste des utilisateurs proches dans une liste

- ❖ On peut :
- ❖ Envoyer une invitation à un utilisateur
- ❖ Envoyer un message
- ❖ Mentionner un j'aime



Envoyer un message à un utilisateur proche

Conclusion

A l'issue de la réalisation de ce travail, nous pouvons affirmer que notre projet nous a été d'une grande utilité dans la mesure où il nous a permis de nous améliorer dans le travail sur la plate-forme Android. Non seulement, les bénéfices ont été réalisés sur le plan technique mais aussi sur le plan social.

Nous avons pu avoir un aperçu du travail au sein de notre école. L'intégration d'une équipe de travail a été une expérience qui marquera la période de réalisation du projet.

Nous avons confronté des contraintes techniques dans la phase de développement. En effet, nous avons passé beaucoup de temps à créer les fondements de ce système, qui n'apparaissent pas forcément, mais qui sont nécessaires pour créer un service fiable et fonctionnel.

Pour conclure, notre travail peut être sujet à des extensions. Le besoin peut évoluer avec le temps et un projet n'est jamais vraiment terminé que quand il n'y a plus personne.