



# Crok'eco

## Projet de Programmation 2

BATATAY Mallory  
KEGLO Partice

Informatique  
Faculté des Sciences  
Université de Montpellier

2024 - 2025



**Résumé**

**Remerciement (Si nécessaire)**

## Table des matières

1	Spécification du sujet .....	5
1.1	Enjeux climatiques .....	5
1.2	Approche du sujet .....	5
2	Gestion du projet .....	7
3	Choix technique .....	8
4	Architectures .....	9
4.1	Modele Statique .....	9
4.2	Architectures de l'application .....	9
5	Application .....	11
5.1	Base de donnée .....	11
5.1.1	Recherche .....	11
5.1.2	Modélisation .....	11
5.1.3	Implémentation .....	12
5.2	Application utilisateur .....	12
5.2.1	Analyse d'un menu .....	12
5.2.2	Recherche .....	12
5.2.3	Ajout de plat et vote .....	12
5.2.4	Design .....	12
5.3	Fonctionnalités non implémenté .....	13
5.4	Statistiques .....	13
6	Algorithmes (Si il y en a 1 ou 2 d'intéressants) .....	14
7	Conclusion .....	15
8	Bibliographie .....	16

## **Introduction**

Nous réalisons ce projet dans le cadre de notre 3e en Licence Informatique. Le projet a débuté en décembre 2024 et nous a accompagné tout au long de notre 2e semestres. Ce projet s'inscrit dans la continuité de celui commencé l'année précédente par des étudiants de Coursus Master en Ingénierie (CMI) Informatique en 3e année. Le sujet que nous avons choisi est celui de Monsieur Bourreau. Le but du projet est de créer une application permettant de noter l'impact écologique avec une couleur. Celle-ci peut être de couleur Verte, Orange ou Rouge respectivement d'une empreinte carbone faible à élevée.

Ce projet a été réalisé avec KEGLO Patrice, BARATAY Mallory et PHILIPOT Ewen. PHILIPOT Ewen ayant arrêté la Licence avant les vacances de février, nous avons réalisé la majeure partie du projet à deux.

# 1 Spécification du sujet

## 1.1 Enjeux climatiques

Selon l'INSEE, en 2018, l'alimentation représenté 22% de l'empreinte carbone de la France. Que ce soit lié au transport de la nourriture, à l'élevage des animaux, à la quantité d'eau utilisée tout au long de la production, il y a beaucoup de facteurs polluants pour amener la nourriture dans nos assiettes. Une majorité de la population n'est pas informée sur ce sujet et ne pense pas à l'impact que sa nourriture a sur la planète.

Des solutions sont déjà présentes pour réduire l'émission de gaz à effet de serre qu'en notre nourriture. Effectivement, tous les aliments ne se valent en matière de pollution. Certains aliments tels que la viande et le poisson ont un impact écologique bien plus important, que les fruits, légumes ou céréales. Le fait de consommer des produits de saison et locaux permet aussi de réduire l'émission due à notre alimentation.

Entre 2009 et 2019, la quantité de viande consommée baisse de 5 % en France métropolitaine selon l'INSEE. On constate donc une volonté en France de vouloir consommer plus écologiquement et la demande concernant des applications permettant de se renseigner devient de plus en plus grande. On note également une augmentation de projets allant dans ce sens, que ce soit avec la nourriture mais également d'autres produits du quotidien comme les cosmétiques et les textiles qui sont des domaines eux aussi très polluants.

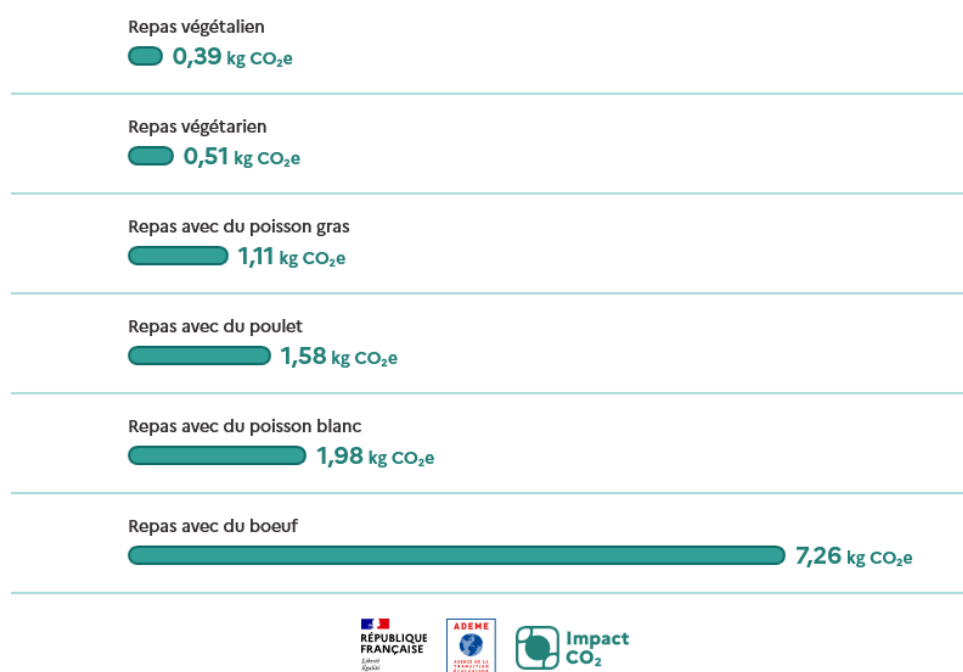


Fig. 1. – Emission de kg de CO<sub>2</sub> en fonction du type de repas

Source: ADEME

## 1.2 Approche du sujet

Afin d'aider la population à faire des gestes écologiques, il est important de lui donner les outils permettant d'atteindre ses objectifs. La composition d'un plat étant la première cause de l'impact écologique du plat, il serait intéressant de pouvoir être informé sur l'empreinte écologique du plat que l'on souhaite manger. Afin de pallier à ce problème, nous avons imaginé plusieurs solutions :

Afin de faire profiter une solution au étudiant dans un premier, il serait possible de s'accorder avec le Crous ou les gérant des restaurants de la Faculté des Sciences pour faire afficher sur les téléviseurs du crous l'impact écologique de chaque plat. L'affichage pourrait ce faire à l'aide d'une pastille de couleur.

Sinon, nous pourrions afficher le résultat à l'aide d'un QR Code. Le QR Code redirigerai vers une page qui détaillera l'empreinte carbone de chaque plat.

Cette solution avait déjà été envisagée l'année dernière mais sans succès car, comme la première, elle possède un problème. En effet, elle nécessite un accord avec les gérant des restaurant qui sont assez réticent à voir l'impact écologique de leurs plats révélé. De plus, mais s'il avait été possible d'avoir l'accord pour les restaurants de la Faculté des Sciences, ces solutions demanderait énormément d'effort pour être déployer à l'échelle de la France Car il nécessiterait l'accord de chaque restaurants.

Nous avons donc choisi de faire une application collaborative qui calcule l'impact écologique de tous les plats en scannant leurs noms sur le menu. Le but de cette dernière méthode est de permettre à tout le monde de participer à améliorer l'écologie en rendant l'application collaborative. Cette méthode peut fonctionner dans n'importe quel restaurant traditionnel et peut être étendu au self et cantine scolaire.

## 2 Gestion du projet

Le projet c'est déroulé en < étapes principale qui ont été la base de donnée, le développement des fonctionnalités de l'application, la création du serveur distant et enfin le design de l'application.

Globalement, le temps estimé pour chaque étapes du projet a été respecté selon nos prévisions, à part pour la base donnée que nous du retravaillé au cours du projet a cause de changement imprévu.

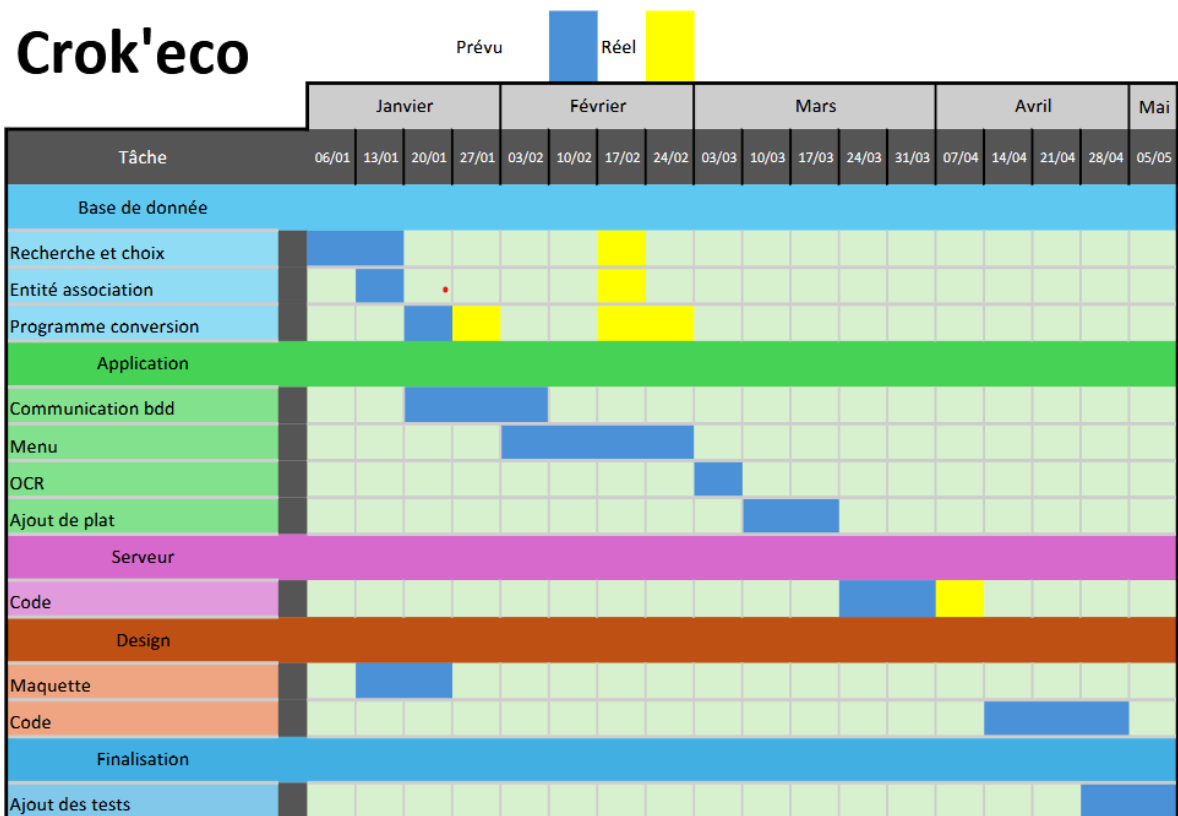


Fig. 2. – Diagramme de Gantt

### 3 Choix technique

Le développement de l'application a été réalisé en TypeScript, un sur-ensemble typé de JavaScript, afin de bénéficier d'un typage statique, d'une meilleure lisibilité du code et d'une maintenance facilitée.

Nous avons utilisé le framework React Native, couplé à Expo, pour accélérer le processus de développement multi-plateformes (Android et iOS). Outils et bibliothèques principaux :

- Pandas(Python) pour la gestion de donnée en CSV

L'application a été testée à la fois sur simulateurs Android via Android Studio et sur appareils physiques pour s'assurer d'une bonne compatibilité et d'une expérience utilisateur fluide.

Nous avons utilisé GitHub comme plateforme de gestion de version tout au long du projet afin de collaborer efficacement, et d'avoir un historique clair des modifications. Les branches ont été utilisées pour séparer le développement des différentes fonctionnalités, ce qui a facilité l'intégration progressive des différentes parties de l'application dans la branche principale.

Les données que nous utilisons pour notre base donnée proviennent toutes du programme de collecte de donnée AGRIBALYSE 2.0.



## 4 Architectures

### 4.1 Modele Statique

UML Entité association

### 4.2 Architectures de l'application

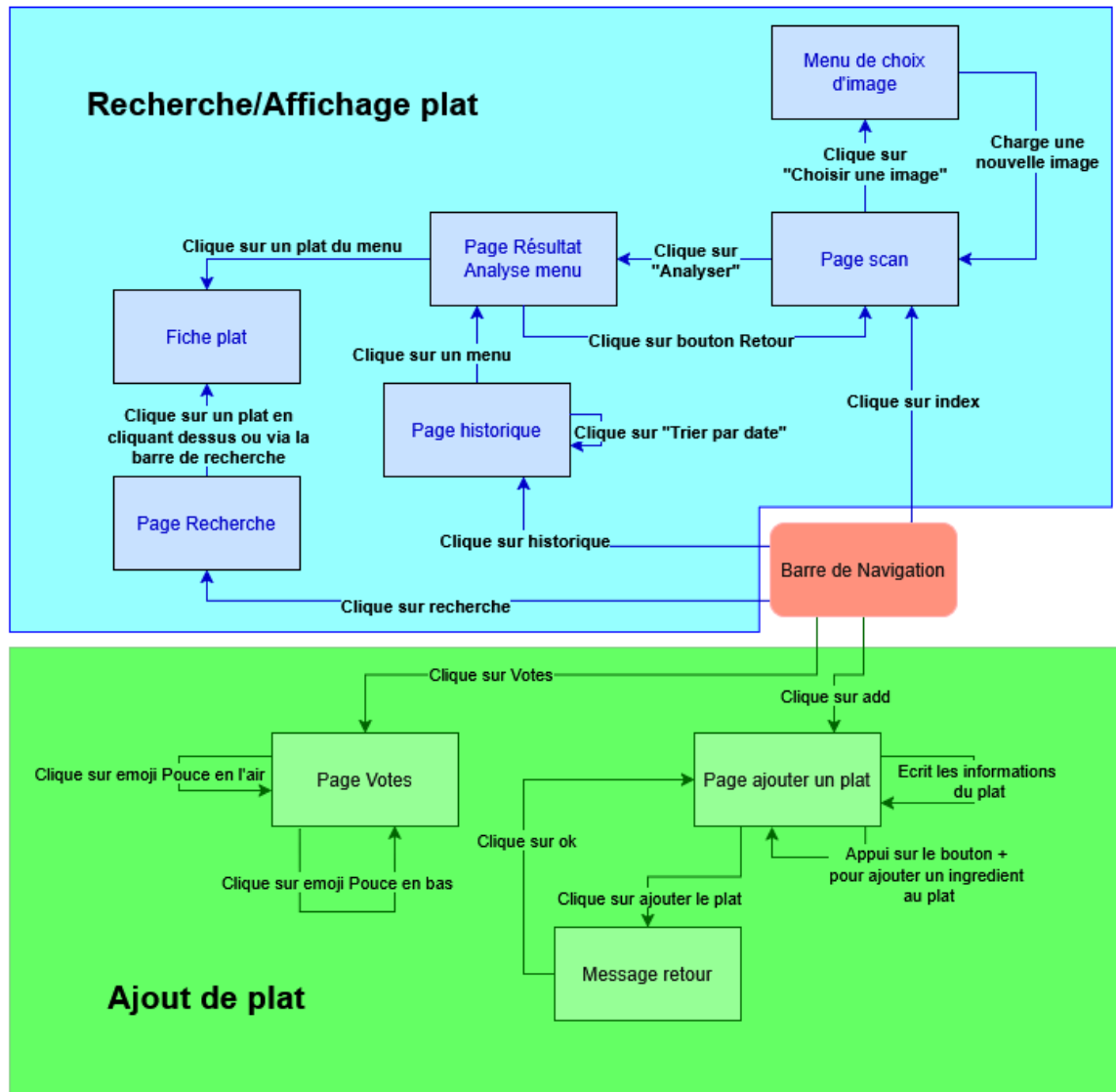


Fig. 3. – Architecture de l'application

La Fig. 3 illustre l'architecture de notre application du point de vue de l'utilisateur. L'application s'organise autour de la barre de recherche qui permet d'atteindre les 5 pages principales (Scan, Historique, Recherche, Votes, add). Ces 5 pages peuvent être redivisé en 2 catégories. Les pages permettant de rechercher et d'afficher la composition d'un plat et la partie permettant d'ajouter un plat à la base de données.

Dans la partie de recherche et d'affichage de plat on retrouve dans un premier temps la page scan(index). Cette page est la première qui s'ouvre lorsque l'on ouvre l'application. Elle a pour but de lancer l'analyse d'une image. Elle se compose de deux boutons. Le premier bouton, « Choisir une image », ouvre la médiathèque du téléphone pour que l'utilisateur sélectionne une image. Quand une image est

choisit un menu s'ouvre pour proposer à l'utilisateur de modifier l'image en la rognant par exemple. Ensuite, l'image sélectionnée apparaît sur la page scan. L'utilisateur peut ensuite appuyer sur le bouton analyser.

## 5 Application

### 5.1 Base de donnée

#### 5.1.1 Recherche

Afin de connaître l'impact écologique d'un plat nous avons choisi dans un premier temps de se servir de la base de donnée fournie par l'ADEME. La base de l'ADEME sur la consommation CO2 est une immense base regroupant tout les types d'émission de gaz à effet de serre tel que celle du au textiles, à l'industrie ou autres, ainsi que toute les émissions liée à l'alimentation.

En inspectant la base de données nous avons remarqué que toutes les informations liée à la nourriture provenait de 2 base de donnée qui sont AGRIBALYSE et AGRIBALYSE 2.0. AGRIBALYSE est un programme collectif et innovant qui met à disposition des données de référence sur les impacts environnementaux des produits agricoles et alimentaires à travers une base de données construite selon la méthodologie des Analyses du Cycle de Vie. Il est possible de se servir du site web d'AGRIBALYSE pour connaître l'impact environnemental d'un aliment ou bien de télécharger leur base de donnée.

Nous avons donc télécharger la base de données concernant dans un premier temps uniquement les plats ayant nécessité une transformation. Cette base de donnée était disponible au format CSV. Afin de traiter de rendre les donnée utilisable nous avons coder un programme python servant à initialiser une base de donnée en sql comportant tous les plats décrit dans le CSV.

Le CSV était construit de la maniere suivante : par plat présent dans la base, il y avait une ligne pour chaque ingredient. Cela signifie qu'on retrouve l'impact écologique d'un ingredient pour que dans chaque plats comportant cette ingredient, mais l'impact différé en fonction de la proportion de cette aliment dans le plat. En analysant plus precisement nos besoin nous avons remarqué qu'il manqué trop de plats dans la base de données actuel. Afin de pallier a ce probleme nous avons changé une nouvelle fois de base de donnée pour prendre finalement celle comportant uniquement les ingredients avec l'impact associé par kilo d'aliment. Pour connaître l'impact écologique d'un plat, on doit donc réalisé la somme de l'impact de chaque plat et faire un produit en croix pour le ramener à un kilo de nourriture.

Pour connaître le poids de chaque aliment dans un plat et pour remplir la table sql des plat nous avons choisi de faire confiance au utilisateur de l'application. Une page de l'application permet d'enregistrer la composition d'un plat **voir partie**. Chaque plat nouvellement creer peut etre voter par un utilisateur afin d'etre ajouter par les modérateurs à la base de données comportant tous les plats.

#### 5.1.2 Modélisation

Pour l'application nous avons besoin d'une base de données regroupant d'une part les informations du CSV fournit par AGRIBALYSE ainsi que les nouvelles données tel que les plats, les menus, etc...

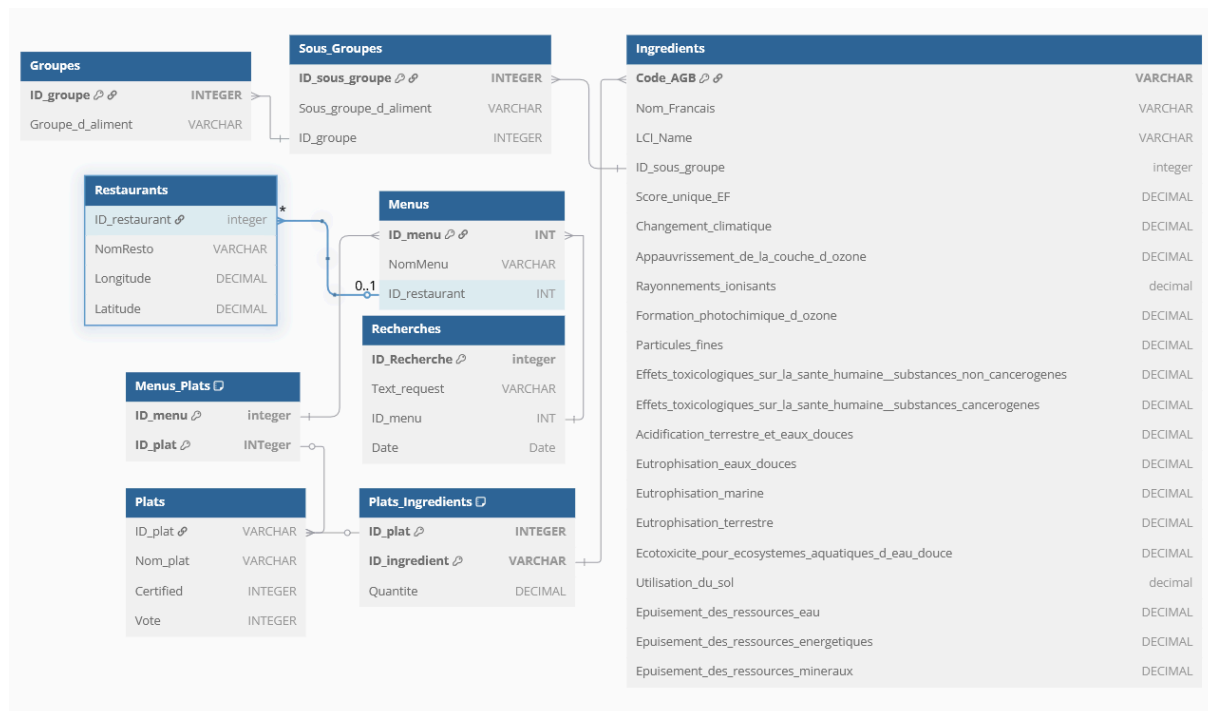


Fig. 4. – Schéma du modèle Entité Association de la base de données final

Nous avons donc défini un modèle Entité-Association qui sert à initialiser notre base de données. La Fig. 4 représente les différentes tables que comporte la base ainsi que les liaisons entre ces dernières.

### 5.1.3 Implémentation

Afin de convertir les données d'AGRIBALYSE dans notre base de données décrites dans la partie précédente, nous avons choisi de coder un programme Python. Le but du programme est de créer à partir de 0 la base de données.

Pour cela, on commence par créer le fichier qui contiendra la base de données. Ce fichier aura une extension .db et s'il était déjà existant, il est remplacé. Ensuite on importe le fichier .sql contenant l'agencement des tables décrit dans la partie Modélisation (voir Chapitre 5.1.2). Cela permet d'initialiser toutes les tables.

Ensuite,

Pour remplir la base de données on extrait les informations du fichier Excel d'AGRIBALYSE.

Au moment de remplir la base de données il est important de respecter les contraintes de clé étrangère. Pour cela il est impératif de programmer en Python.

## 5.2 Application utilisateur

### 5.2.1 Analyse d'un menu

### 5.2.2 Recherche

### 5.2.3 Ajout de plat et vote

### 5.2.4 Design

Nous avons commencé par faire des croquis de l'application sur Figma afin de réfléchir à quelle fonctionnalité nous allons implémenter. ...

### **5.3 Fonctionnalités non implémenté**

Malgré que l'application soit fonctionnel, plusieurs fonctionnalités non pas pu être implémenté. Ces fonctionnalités non pas été implémenté par manque de temps, ou par lacune technique. Nous allons présenter les pistes les plus intéressantes sur lesquels nous pourrions travailler pour une future version de l'application.

Dans la première page du menu, nous souhaitons dans un premier que l'utilisateur puisse choisir entre prendre une photo directement dans l'application ou la sélectionné dans la galerie de son appareil.

Caméra Localisation Compte user Amélioration des suggestions

### **5.4 Statistiques**

## **6 Algorithmes (Si il y en a 1 ou 2 d'intéressants)**

## **7 Conclusion**

## 8 Bibliographie

base ademe : <https://base-empreinte.ademe.fr/>

site AGRIBALYSE : <https://doc.agribalyse.fr/documentation>

2009/2019 : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/7728873?sommaire=7728903>

22% : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/7728883?sommaire=7728903>

## Tables des figures

Fig. 1: Emission de kg de CO2 en fonction du type de repas

Source: ADEME ..... 5

Fig. 2: Diagramme de Gantt ..... 7

Fig. 3: Architecture de l'application ..... 9

Fig. 4: Schéma du modèle Entité Association de la base de données final ..... 12