

Cahier des spécifications

Partie 1 : Synthèse

Le projet

Nous vous présentons notre projet qui est une application nommée Found'em.



Membres de l'équipe

Notre équipe est composée de 4 étudiants Master 1 MIAGE de l'université Paris Nanterre. Fatimata Soumaré, Rizlane Abalil, Raphael Meissonnier et Imane Kadi.

Présentation

Il nous est à tous arrivé de perdre un objet, se dire que ce serait génial qu'une personne le trouve et nous contacte pour nous le rendre, ou même de trouver un objet et de vouloir le rendre au propriétaire avec un moyen simple. Nous avons donc mis en place ce projet pour répondre à cette problématique. L'objectif est de créer une plateforme qui va permettre aux utilisateurs de gagner du temps et de l'argent dans leurs démarches à propos d'un objet perdu ou trouvé. Le fait que ce projet traite un problème dont la plupart de la population mondiale a déjà été confronté motive notre équipe à délivrer une solution et ainsi simplifier la vie des gens. Bien que ce problème touche tout le monde, il existe peu de solutions efficaces, souvent elles ne sont pas optimales au niveau du temps comme les services physiques d'objets trouvés (SNCF, RATP, Police...). Il existe tout de même des applications telles que Troov, ou Ppbot.

Personas et fonctionnalités de leur point de vue

1) Utilisateur :

- Il peut créer son espace personnel et s'y connecter.
- Il peut aussi remplir un formulaire via son espace personnel pour déclarer un objet qu'il a perdu ou qu'il a trouvé.
- Il peut faire une recherche via le moteur de recherche.
- Il peut trier et filtrer ses recherches par caractéristiques, catégories, date d'ajout.
- Il peut consulter la liste correspondante à sa recherche.
- Il peut consulter la fiche d'un objet.
- Il peut contacter le trouveur de l'objet via la fiche de l'objet.
- Il peut recevoir des notifications lorsqu'il reçoit un message via sa messagerie.
- Il peut via cette messagerie discuter avec des potentiels propriétaires d'objets trouvés.
- S'il pense avoir trouvé son objet, il peut remplir un formulaire de test d'authentification de propriétaire.
- S'il réussit ce test, il peut fixer un rendez-vous dans son agenda via son espace.
- Il peut supprimer son annonce via son espace personnel.
- Son solde de points de fidélité sera augmenté à chaque fois qu'un de ses objets qu'il a trouvé est restitué au propriétaire.

2) Administrateur Web :

- Signaler un utilisateur
- Bannir de l'application un utilisateur
- Supprimer une annonce
- Consulter KPI (nombres d'objets perdus, retrouvés, pourcentage objets restitués, ...)
- Attribuer des points de fidélité
- Contacter un utilisateur via la messagerie
- Ajouter des blocs de messages
- Consulter les avis des utilisateurs

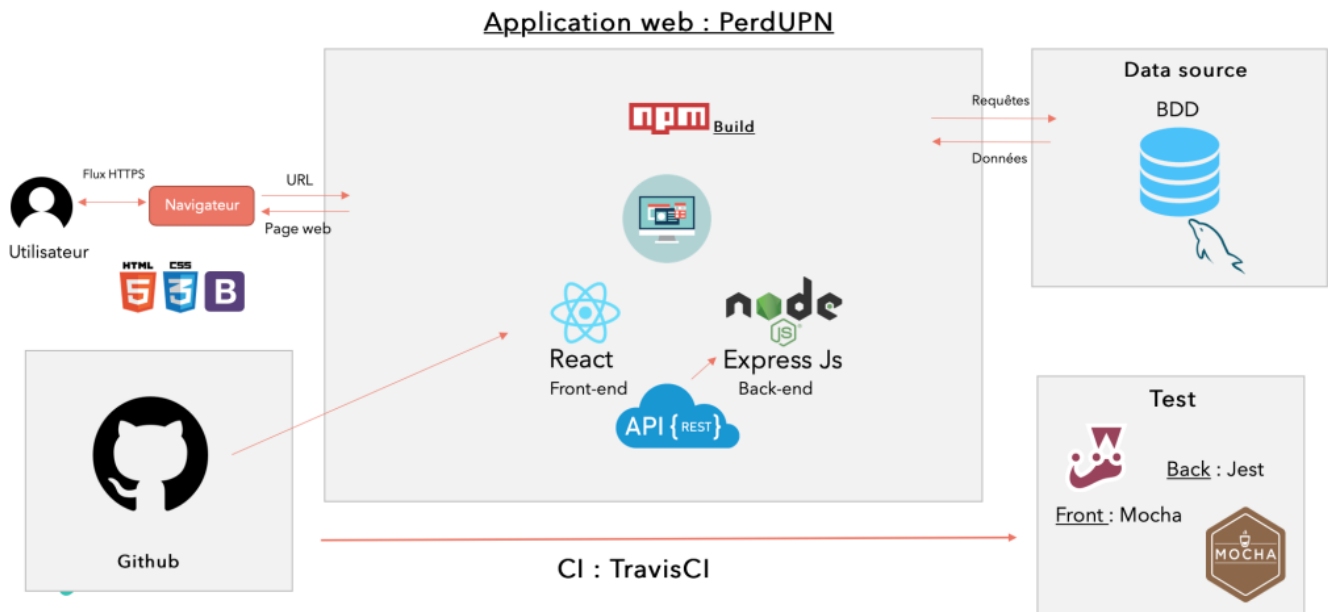
Prévisions marketing

La cible de notre produit est principalement les utilisateurs des réseaux. Pour cela, nous lancerons une campagne publicitaire sur les réseaux sociaux. Nous comptons aussi sur la bonne vieille méthode du bouche à oreille.

Partie 2 : Aspects techniques

Found'EM est une application Web.

Schéma d'architecture



Plateforme technologique

Found'Em est développée en :

- JavaScript avec React JS pour le front-end.
- Express JS pour le back-end.

Les tests se feront avec :

- Jest pour le back-end
- Mocha pour le front-end

L'ORM utilisé pour le lien entre la base de données et le code métier est Sequelize.

ExpressJS fera le lien métier et l'API.

La base de données sera en MySQL.

Plateforme opérationnelle

Gestion de versions = Git
Le build = npm
La qualité de code = sonarCloud
CI = Travis CI

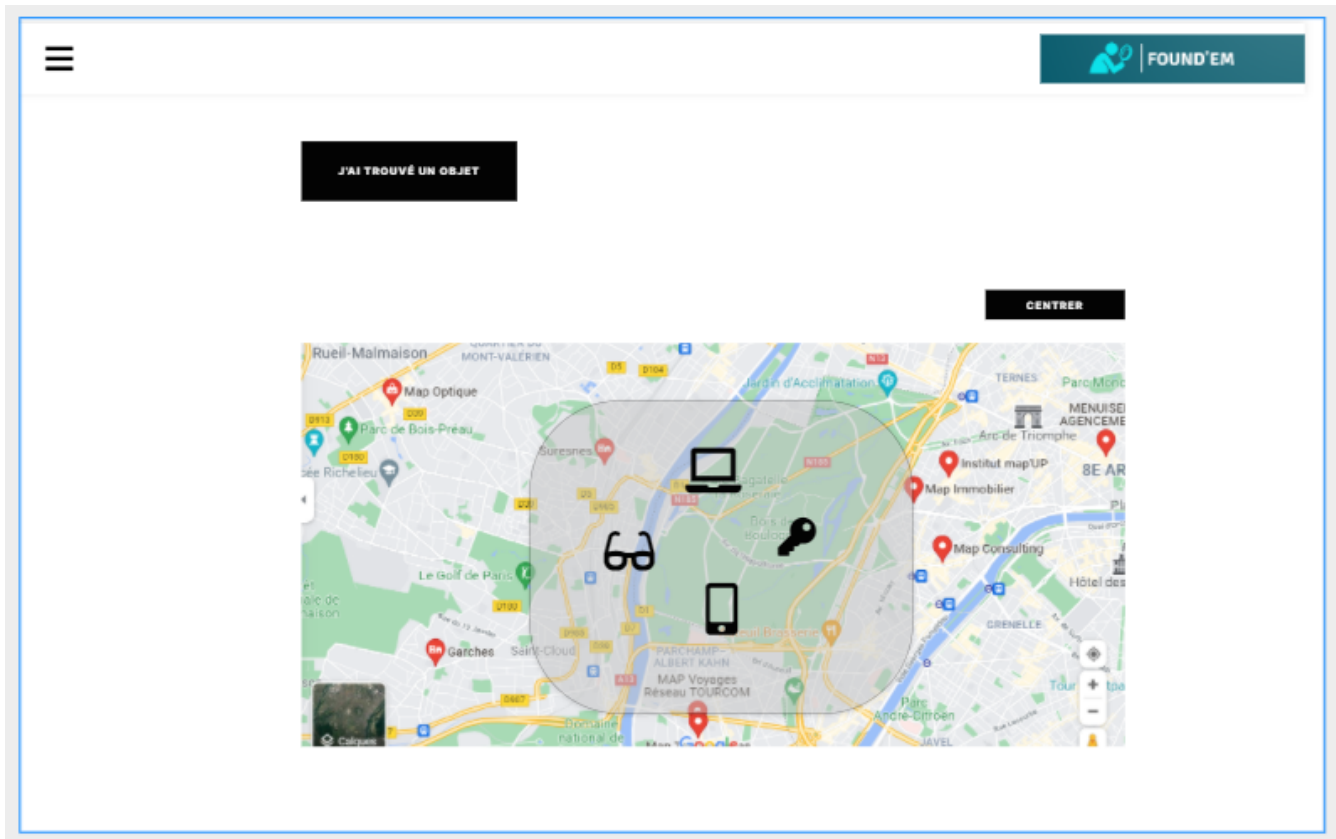
Nous allons utiliser plusieurs API distantes telles que OpenLayers pour la cartographie (map).

Concernant l'IA, nous pourrions comparer et mettre en relation des déclarations de pertes et

déclarations d'objets perdus similaires. Nous pourrions retrouver la personne dans la base de données grâce à certains objets (carte bancaire, CNI etc...). Nous pourrions également identifier les objets perdus grâce aux photos.

Partie 3 : Modélisation

Maquette du front



Je clique sur le bouton "J'ai trouvé un objet". Je suis redirigé sur une nouvelle page "Un objet retrouvé ?".

FOUND'EM

J'ai trouvé un objet

Intitulé

Dropdown

Description

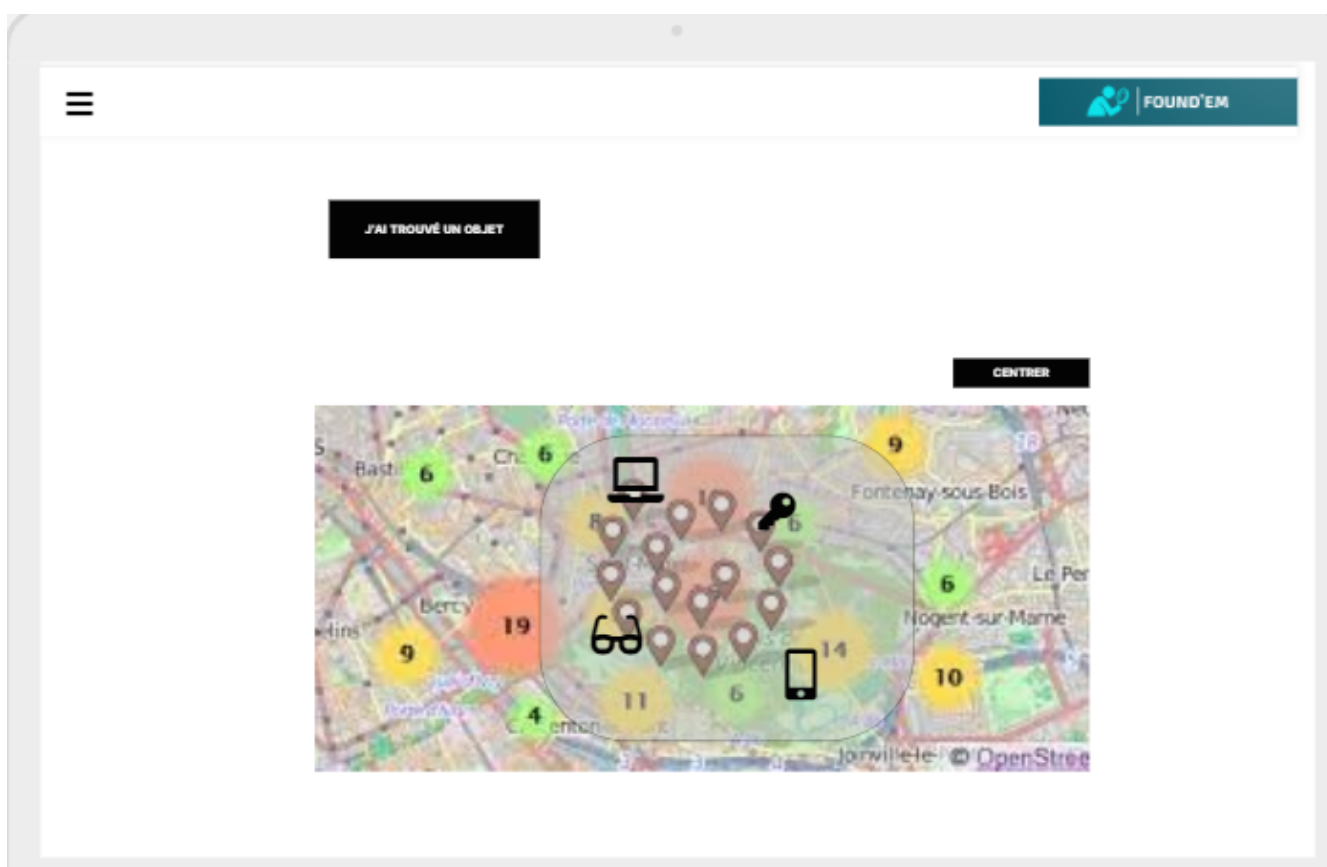
Date

Longitude

Latitude

Valider

Je remplis le formulaire détaillé. Je valide. Je suis redirigé vers la page d'accueil.



Lorsque l'utilisateur dézoome la carte, les icônes fusionnent.

J'ai trouvé un objet

Intitulé	Description
Date	Longitude
Latitude	Contact
Valider	

J'ai trouvé un objet perdu. Je signale cet objet sur l'application web Found'Em. Je suis sur la page d'accueil Home de Found'em. Je clique sur le bouton "J'ai trouvé un objet". Je suis redirigé sur une nouvelle page "Un objet retrouvé ?". Je remplis le formulaire détaillé. Je valide.

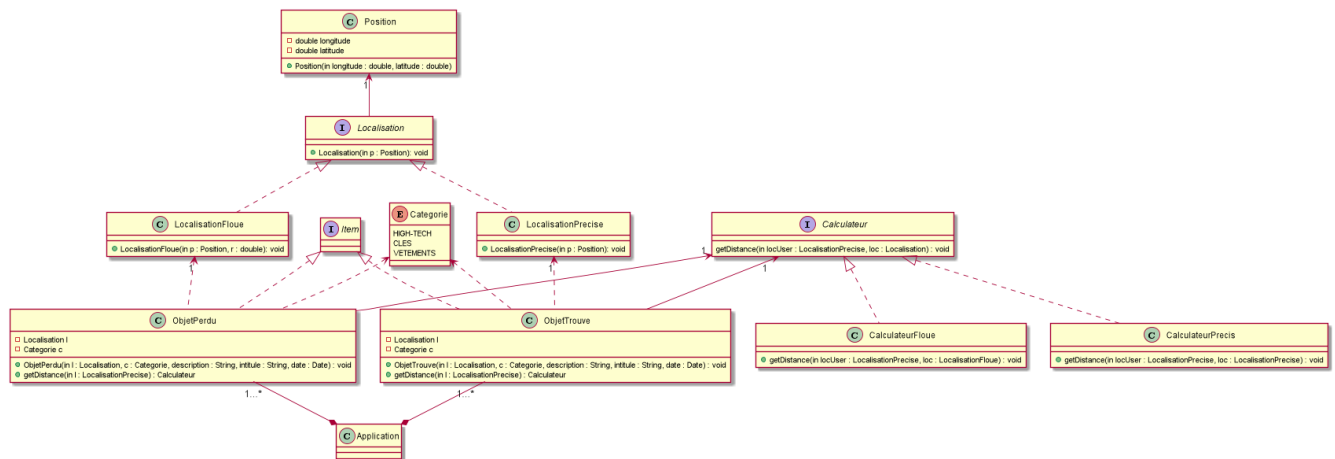
CENTRER



Catégorie : ...
Intitulé : ...
Description : ...

L'utilisateur pourra distinguer les points sur la carte. Chaque point sur la carte correspondra à un objet perdu. L'utilisateur pourra avoir des informations sur l'objet perdu en question. L'utilisateur pourra centrer la map.

Diagramme de classe

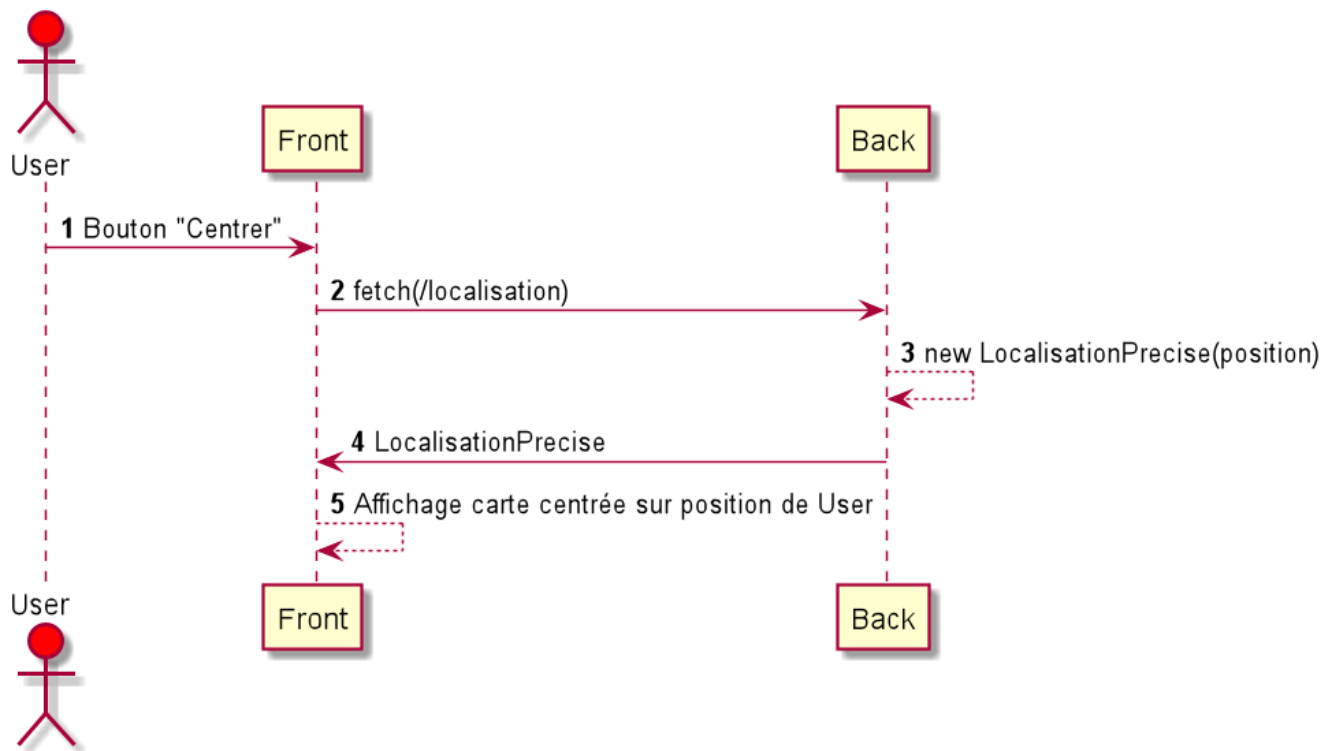


Description de l'API

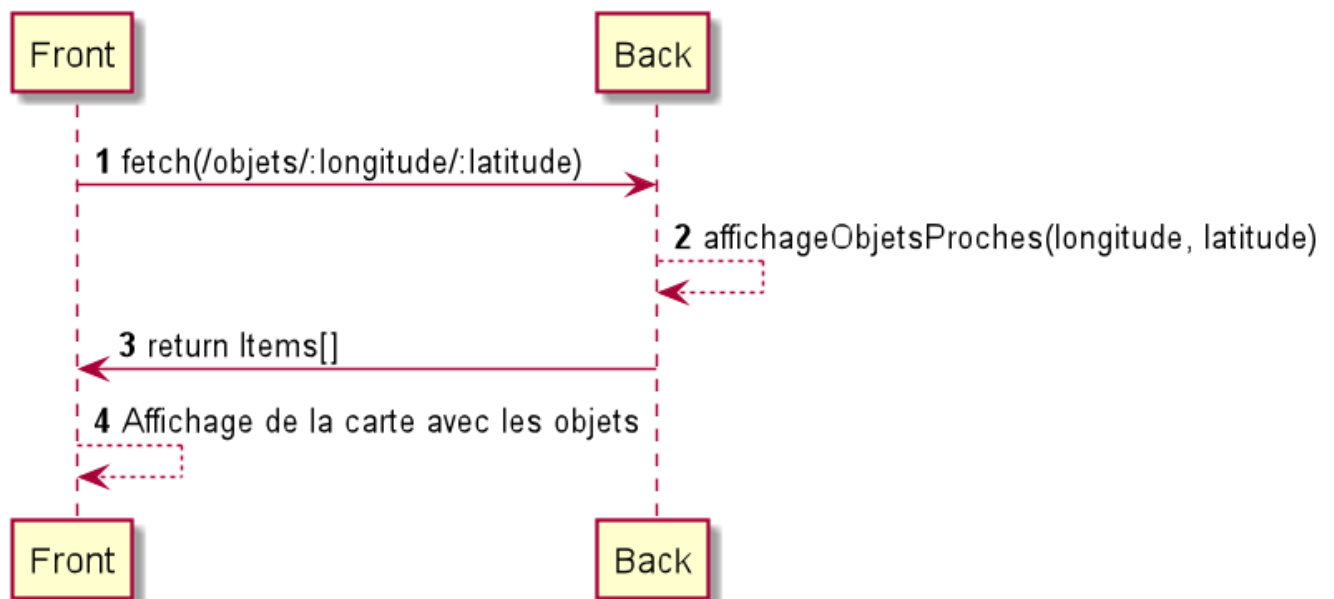
Définition	Description
GET /objets	La réponse retourne un tableau d'objets.
POST /localisation	La requête envoie la localisation de l'utilisateur
GET /objets/:longitude/:latitude	La réponse retourne un tableau d'objets trié selon leur distance par rapport à l'utilisateur
POST /ajoutObjetTrouve	La requête envoie les informations d'un objet trouvé

Diagramme de séquence

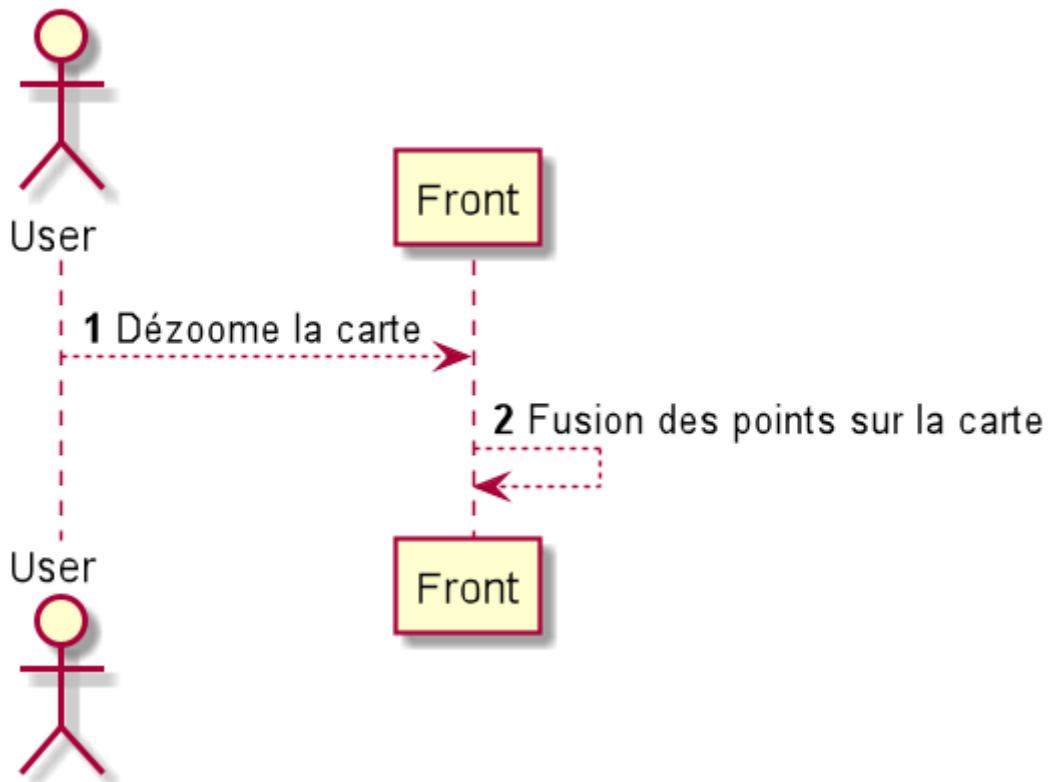
Feature "Localiser l'utilisateur"



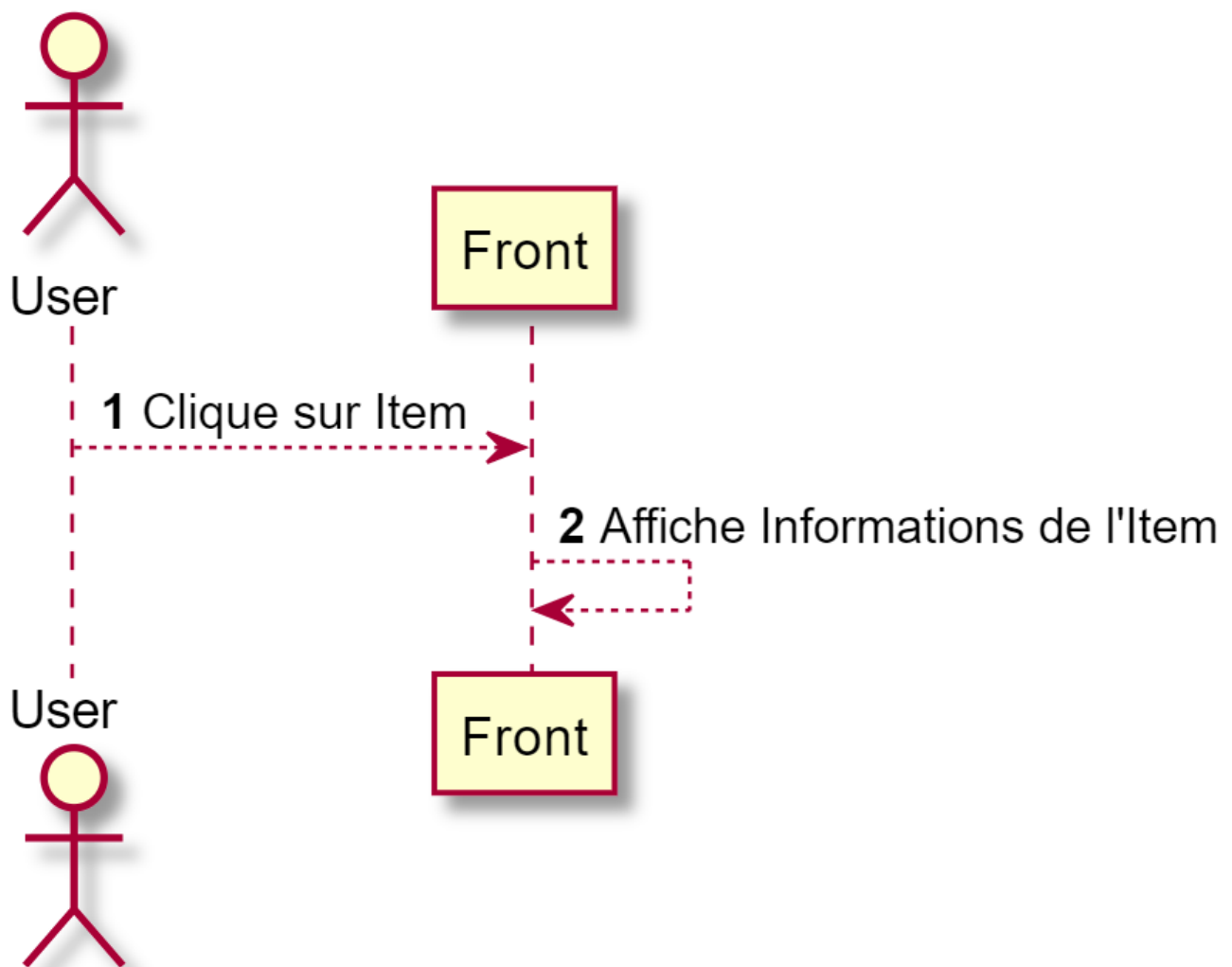
Feature "Afficher les objets les plus proches"



Feature "Voir les points fusionnés"



Feature "Voir Informations d'un Item"



Feature "Declarer un Objet Trouvé"

