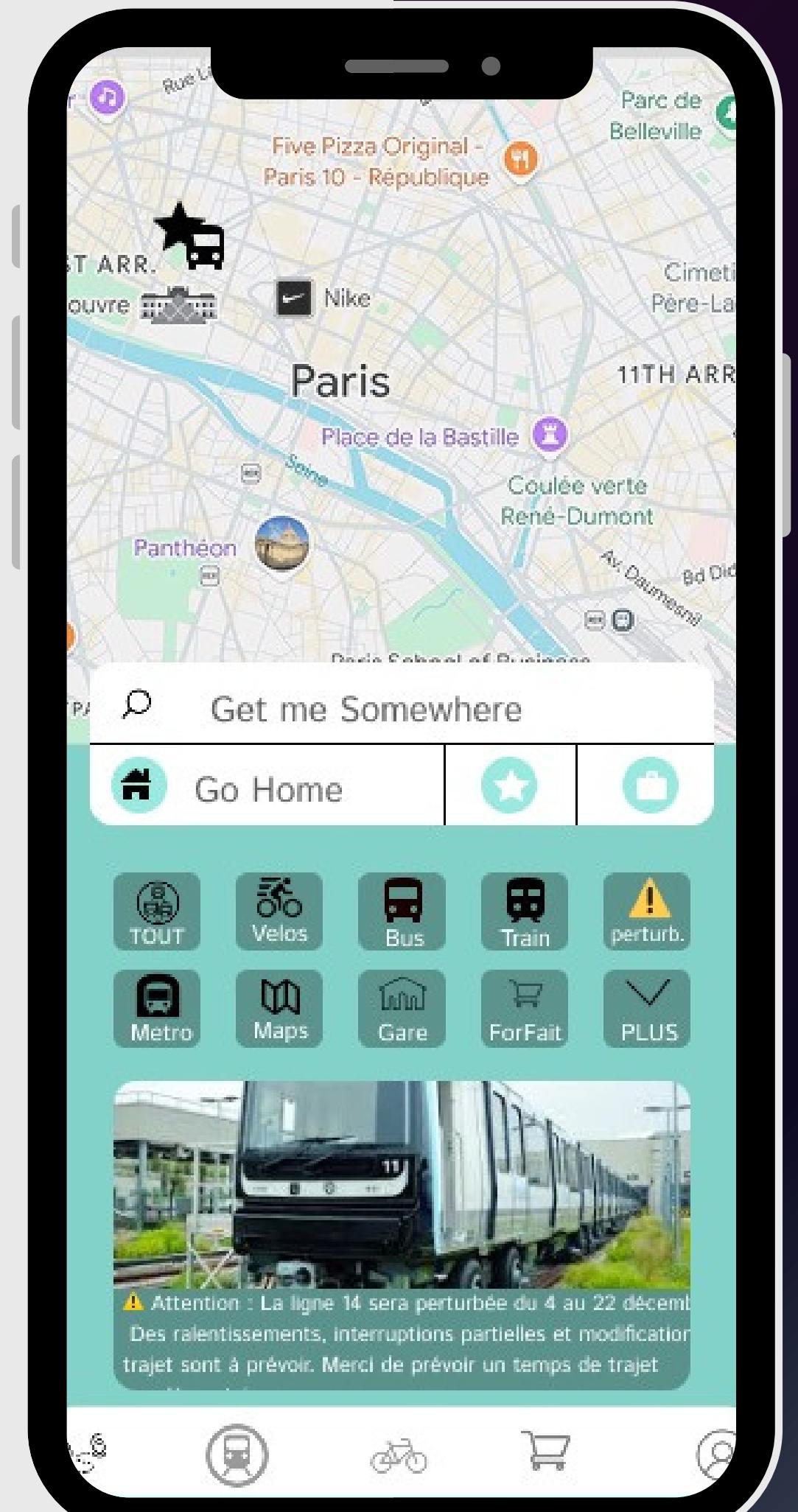


application **Trice**

WWW.TRICEMOBILITES.COM





bienvenue sur notre application **TRICE**

Notre application TRICE a été conçue pour rassembler en une seule plateforme l'ensemble des services de mobilité proposés par la société TRICE. Elle permet aux utilisateurs de gérer leurs cartes de transport, de consulter les itinéraires, d'accéder aux services de vélos et d'interagir facilement avec les agences TRICE.

L'objectif est d'offrir une expérience fluide, moderne et complète pour accompagner chaque déplacement au sein du réseau TRICE.

Pourquoi TRICE ?

L'application TRICE simplifie la mobilité au quotidien. Elle regroupe en un seul endroit la gestion des cartes, les itinéraires et les services de transport, pour offrir une expérience fluide et rapide aux utilisateurs.

Conception

01

Analyse des besoins

Nous avons identifié toutes les attentes des utilisateurs et de TRICE pour définir les fonctionnalités essentielles de l'application

02

Définition des acteurs

Nous avons déterminé les acteurs qui interagissent avec le système : utilisateur, paiement, vérification, IDFM, agences, admin.

03

Use Cases

Description des scénarios d'utilisation : créer compte, acheter carte, réserver vélo, consulter itinéraire, fonctions agences/admin.

04

Conception UML

Création des différents diagrammes UML (cas d'usage, activités, séquences, classes) pour structurer et visualiser le fonctionnement complet du système.

05

Elaboration des maquettes,

Nous avons réalisé les maquettes pour visualiser et structurer nos idées avant la réalisation finale. Elles nous ont permis de tester l'ergonomie et de faciliter la communication au sein de notre équipe, tout en réduisant les risques d'erreurs.

06

Rédaction du rapport

Nous avons rédigé le rapport pour documenter notre travail et présenter clairement nos résultats.

07

préparation du diaporama de présentation.

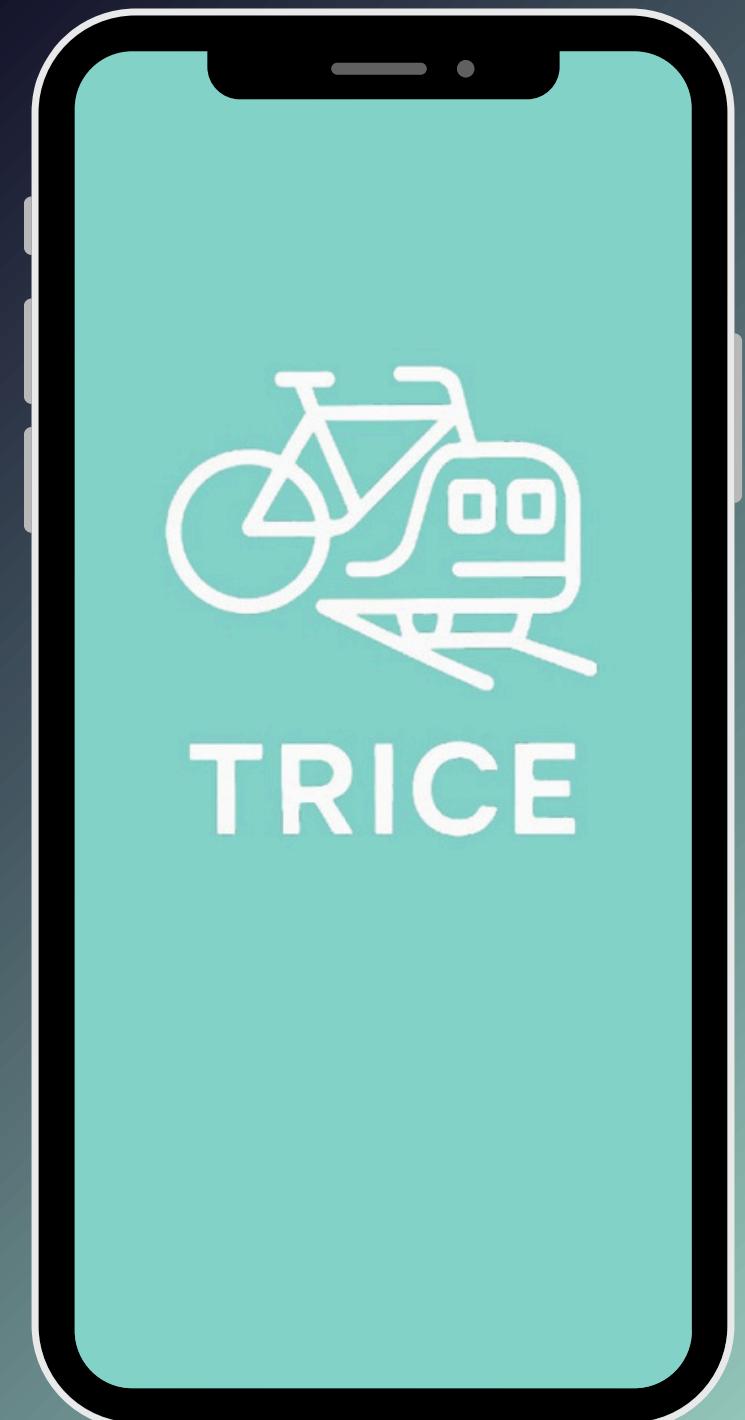


Diagramme de Séquence - Consulter Itinéraire

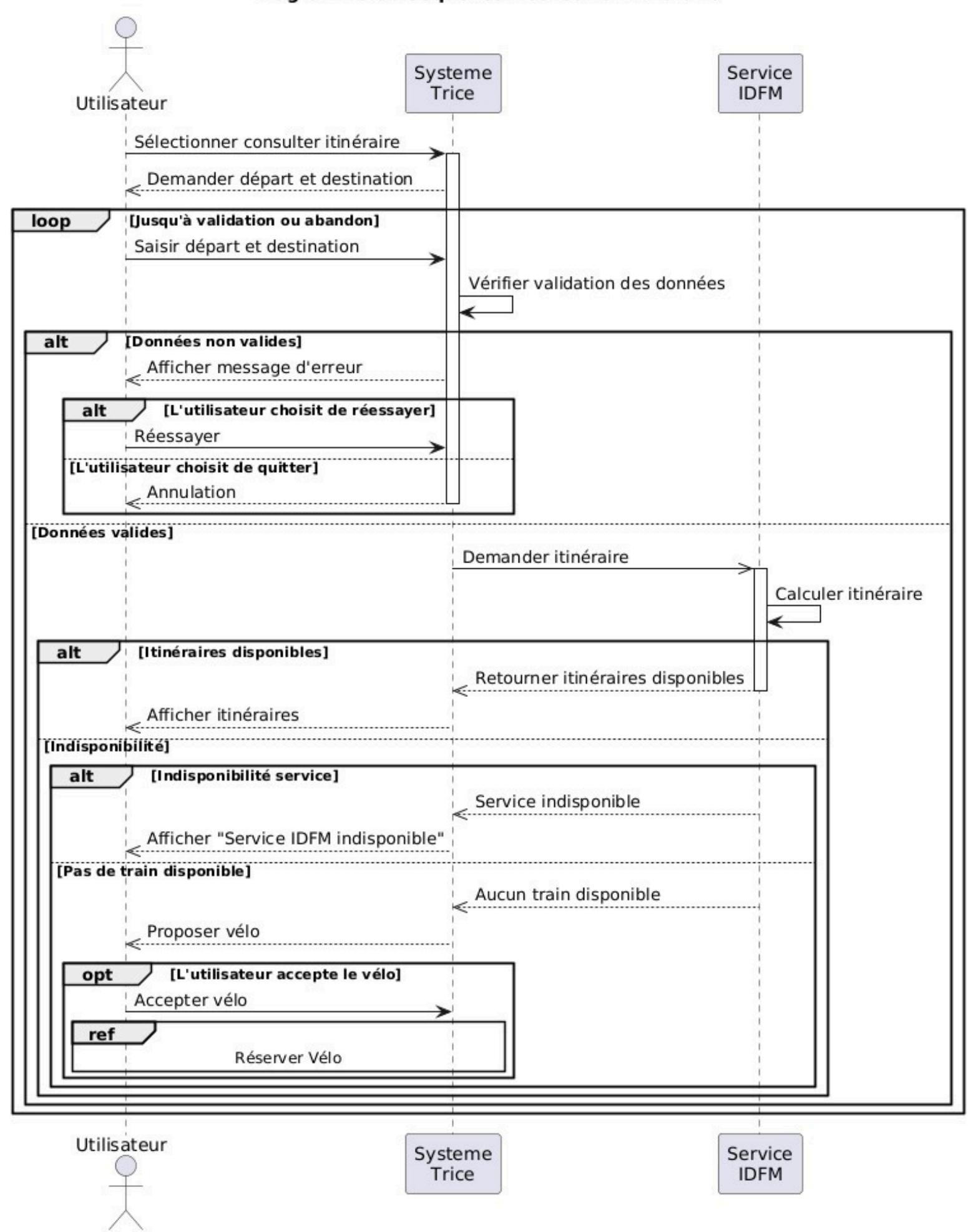
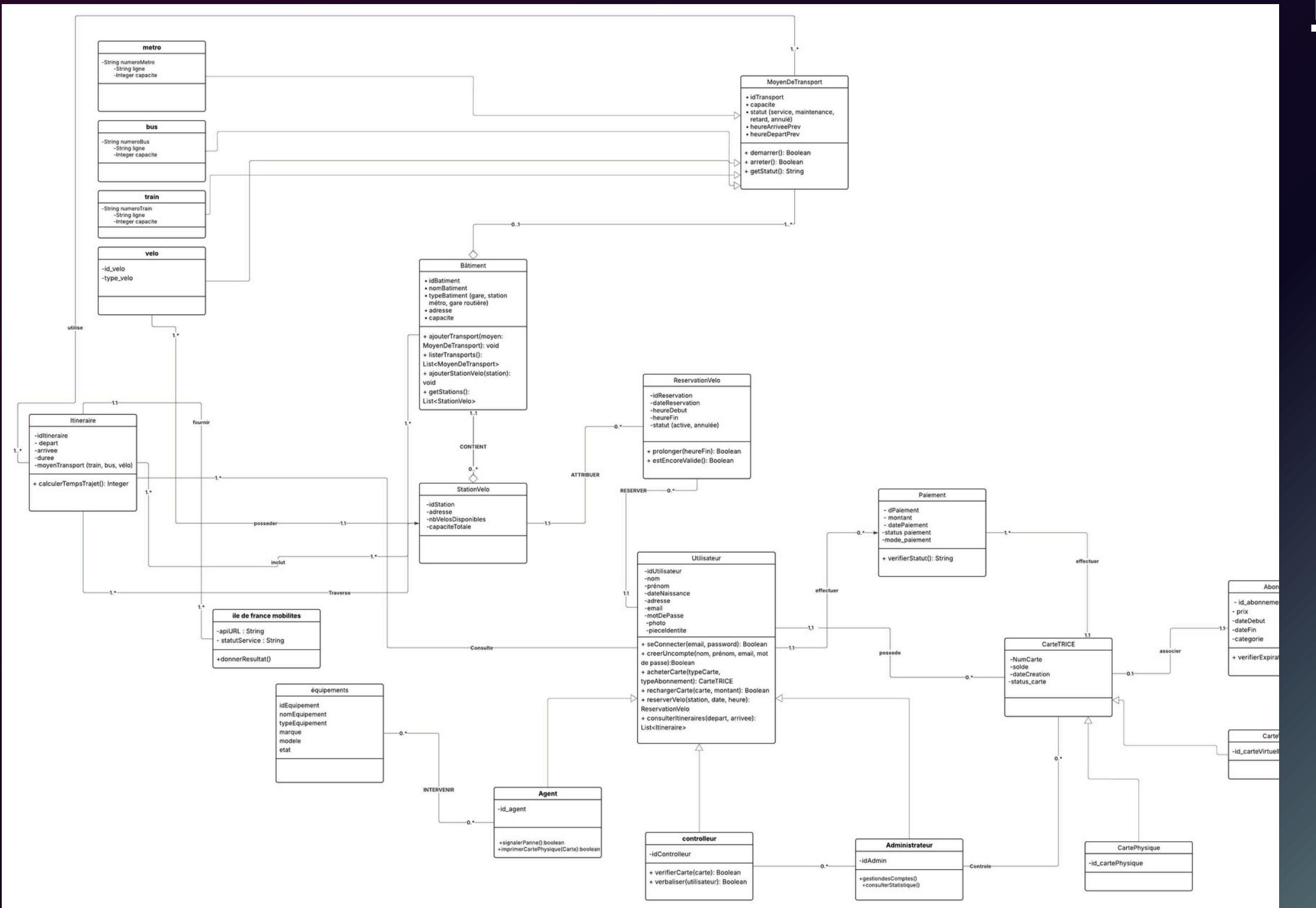


Diagramme de séquence

Le diagramme de séquence représente l'interaction entre les différents acteurs et objets dans l'application TRICE. Il montre l'ordre chronologique des échanges, comment les messages sont envoyés entre les utilisateurs, les systèmes internes et les systèmes externes, et comment chaque acteur participe à la réalisation d'un scénario spécifique.

Diagramme de Classes



Ce diagramme structure l'ensemble du système TRICE : utilisateurs, cartes, transports, vélos, itinéraires, paiements, et rôles internes.

Il montre clairement comment chaque module interagit avec les autres pour offrir une application cohérente et complète.

Diagramme Use Case

Ce diagramme représente l'ensemble des interactions possibles entre les différents acteurs et l'application TRICE. Il montre comment chaque rôle utilise le système et quels services externes interviennent dans certains processus.

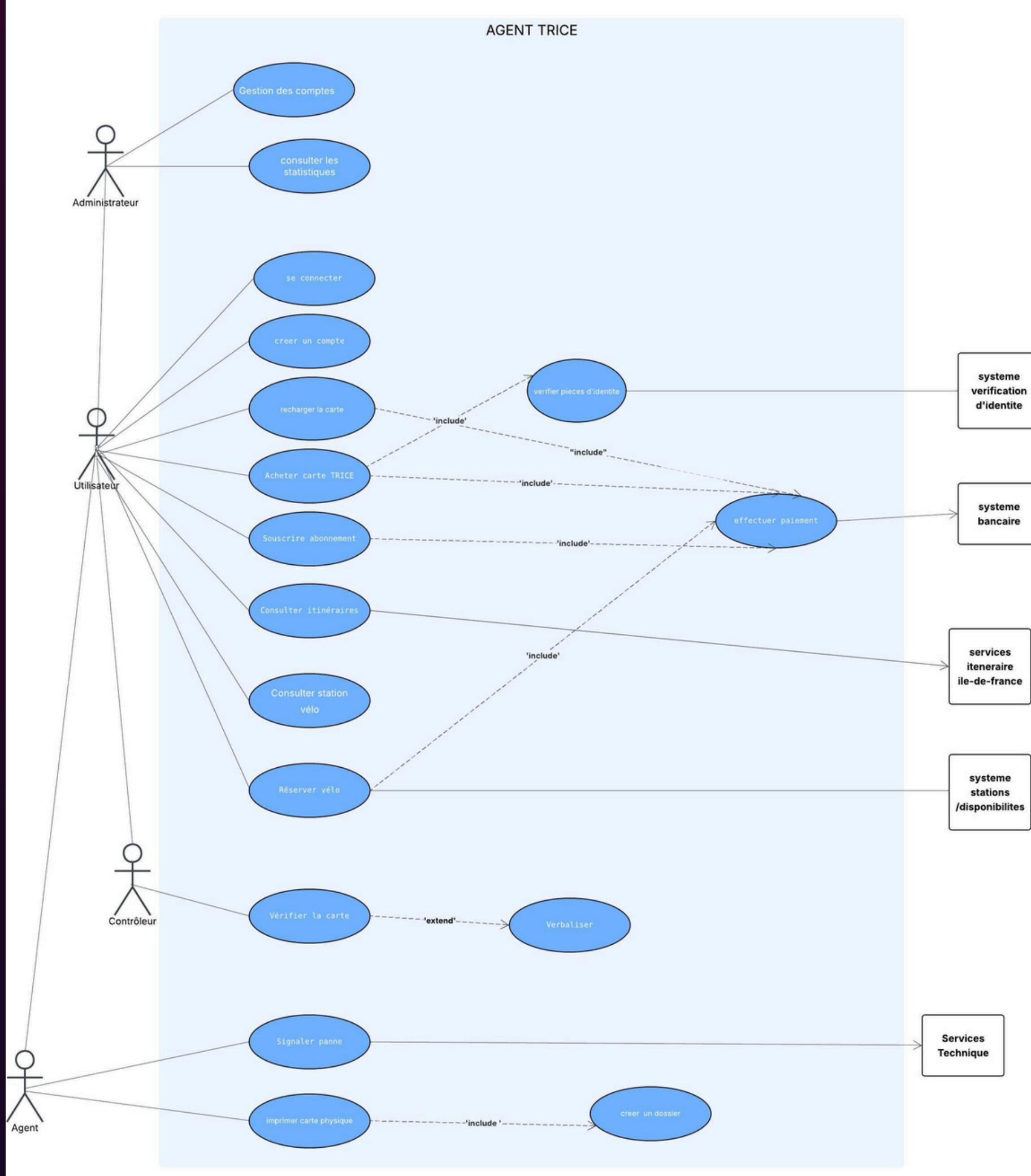
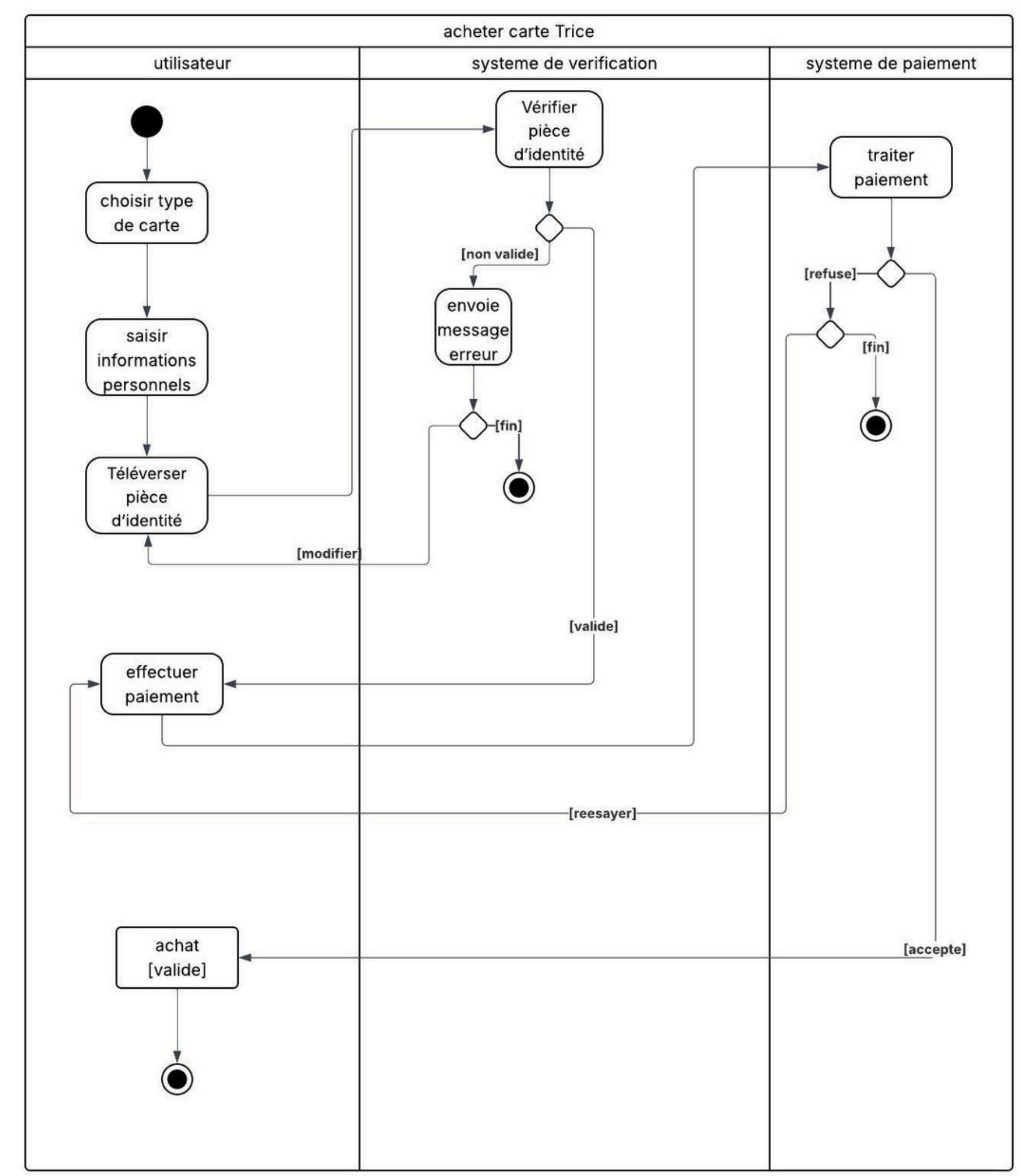


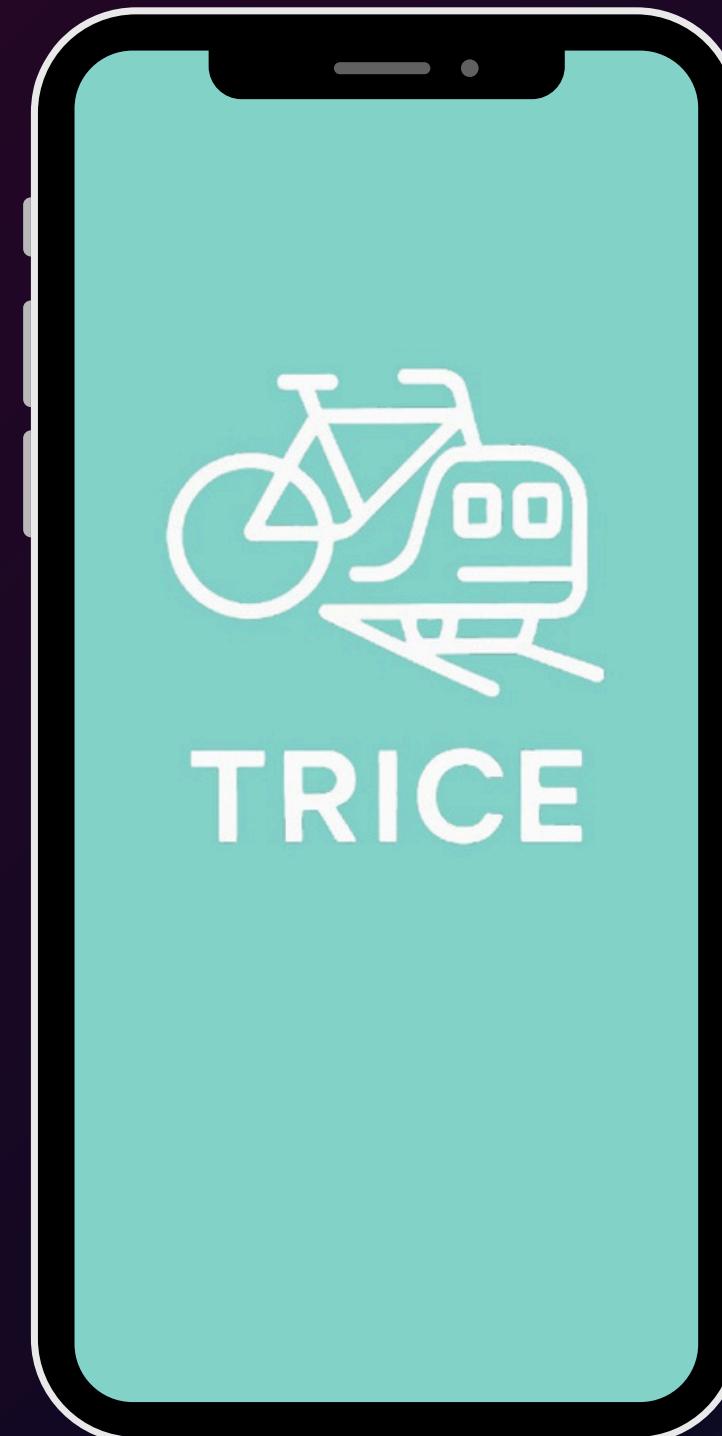
Diagramme d'activités

Le diagramme d'activités représente le déroulement logique des actions dans l'application TRICE. Il montre comment les processus s'enchaînent, quels acteurs interviennent et comment les systèmes externes sont sollicités.

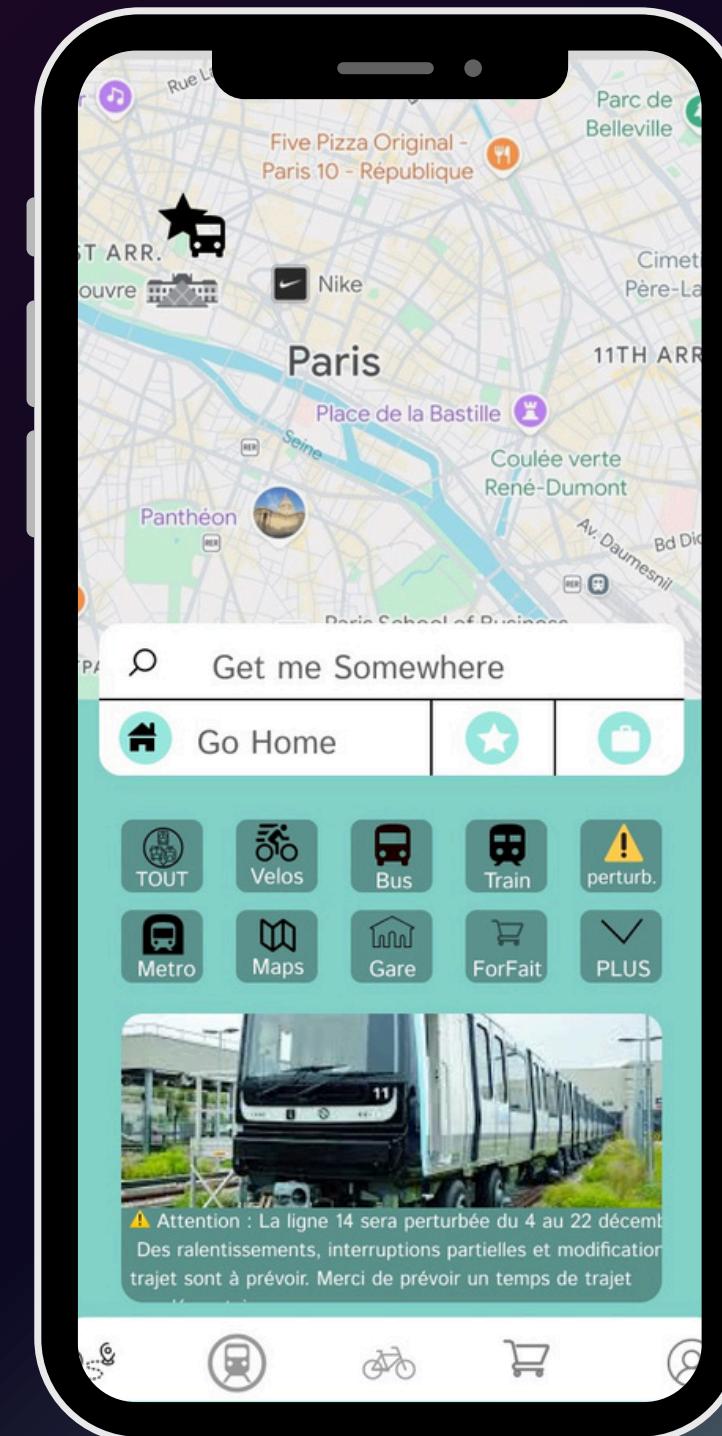


Maquettes

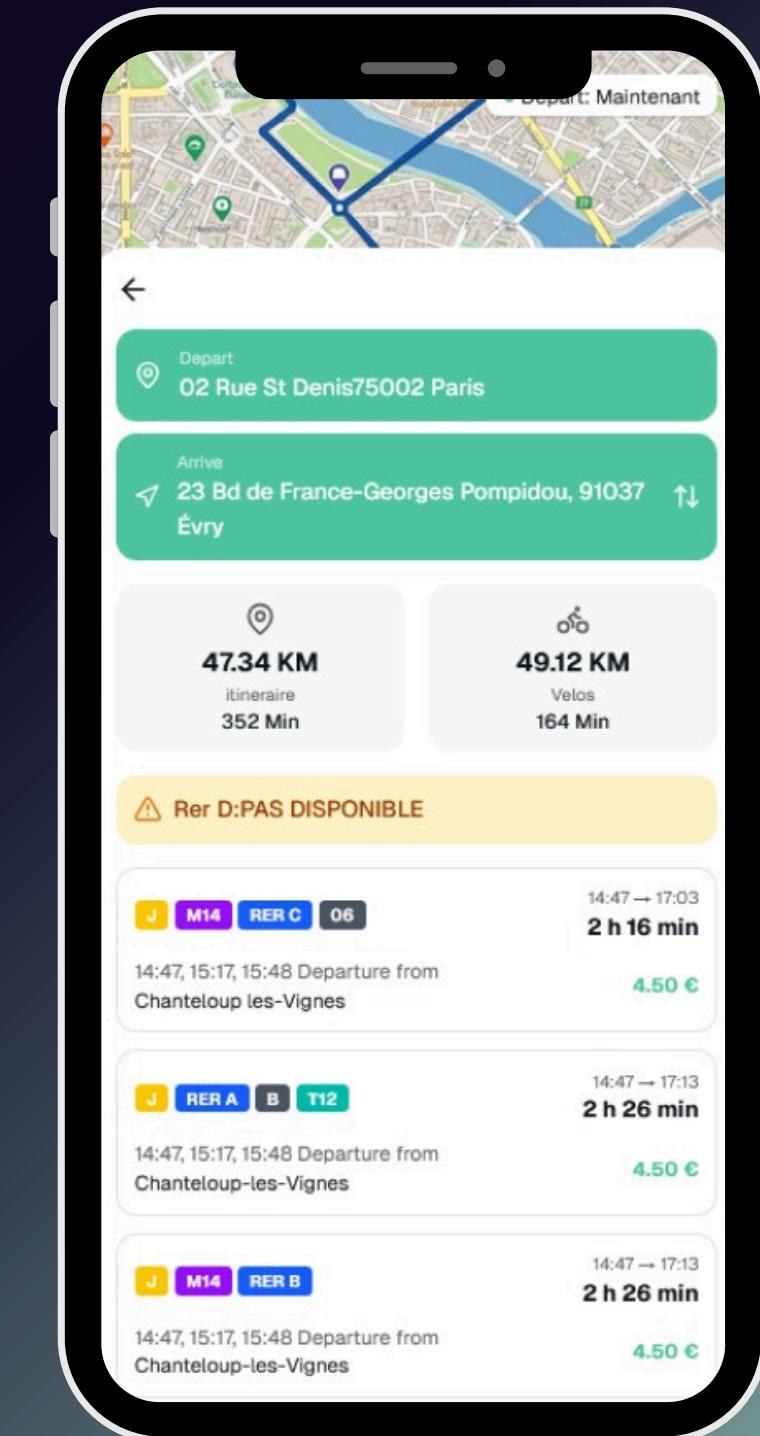
écran de chargement



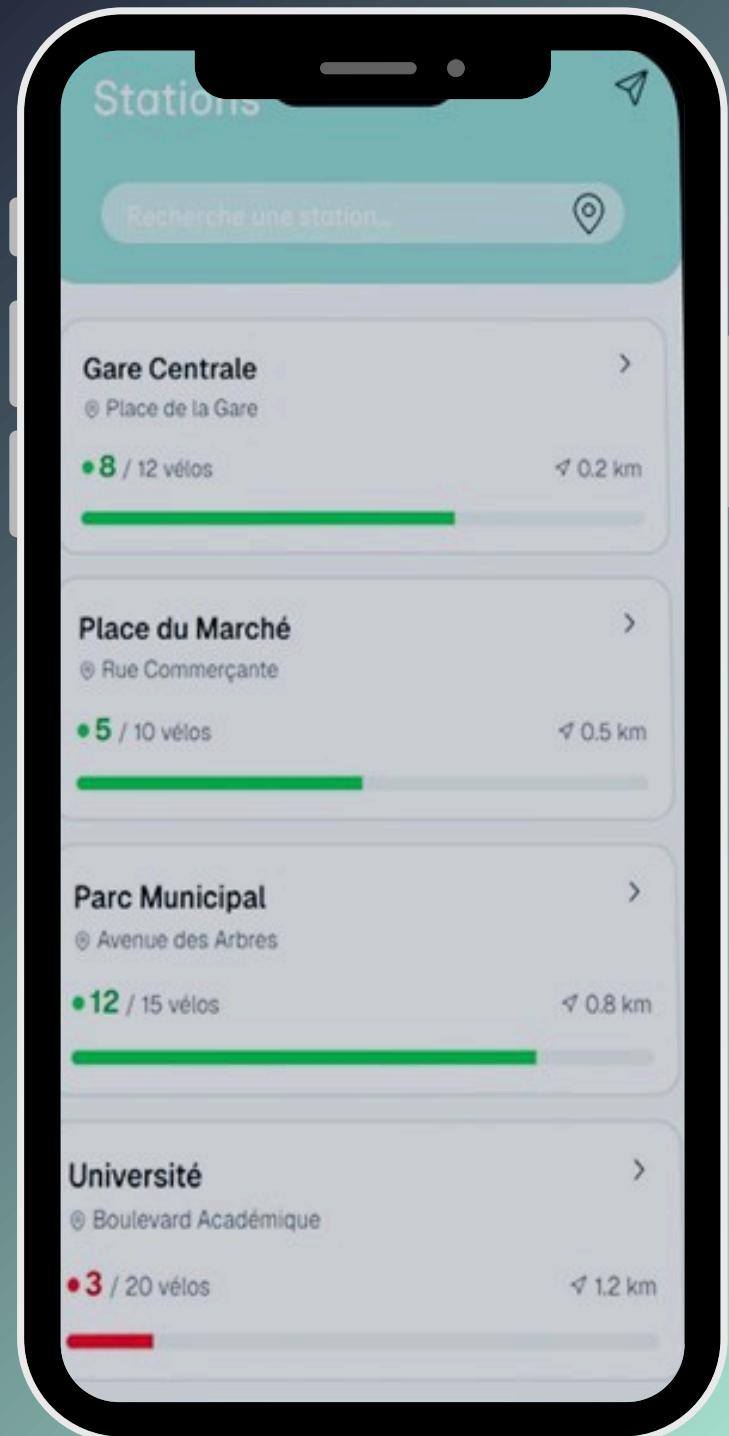
menu principale



itinéraire

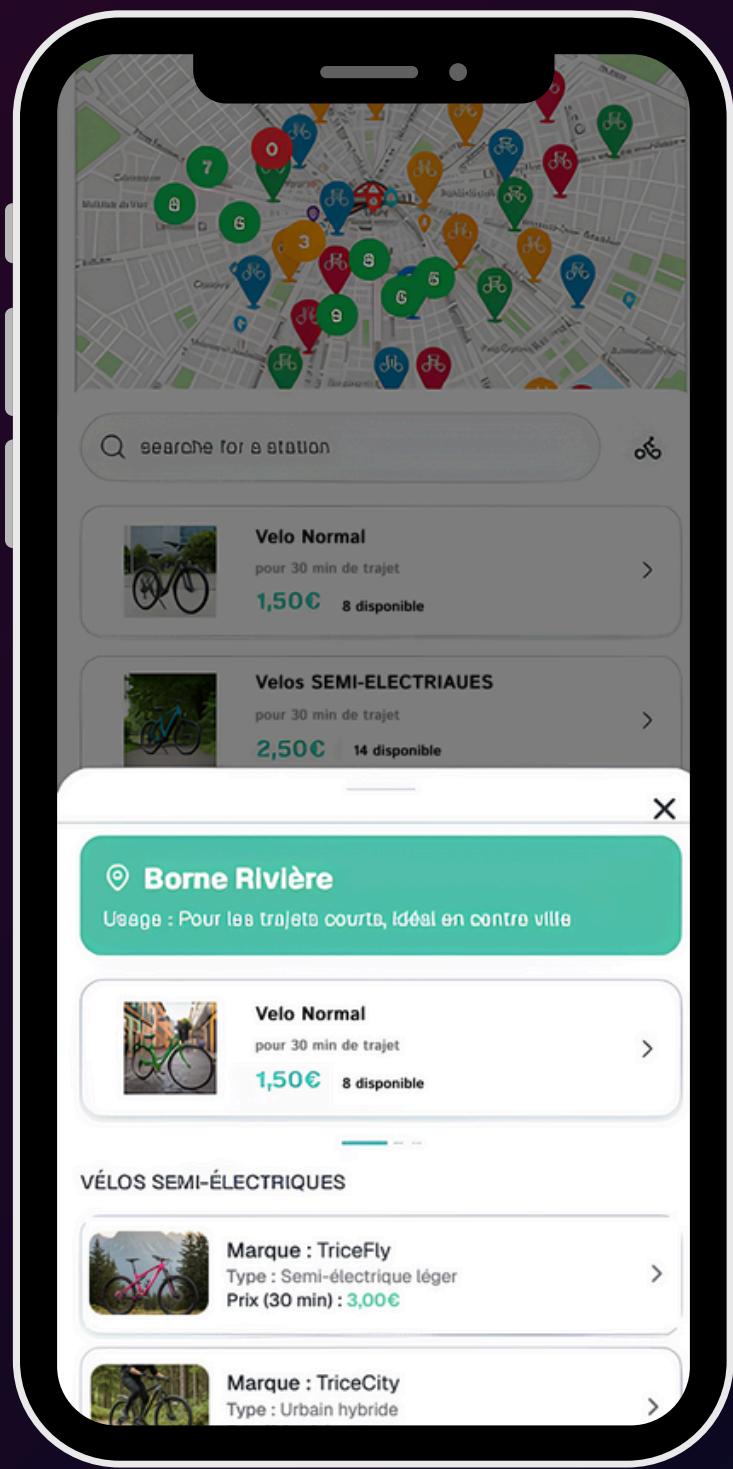


stations

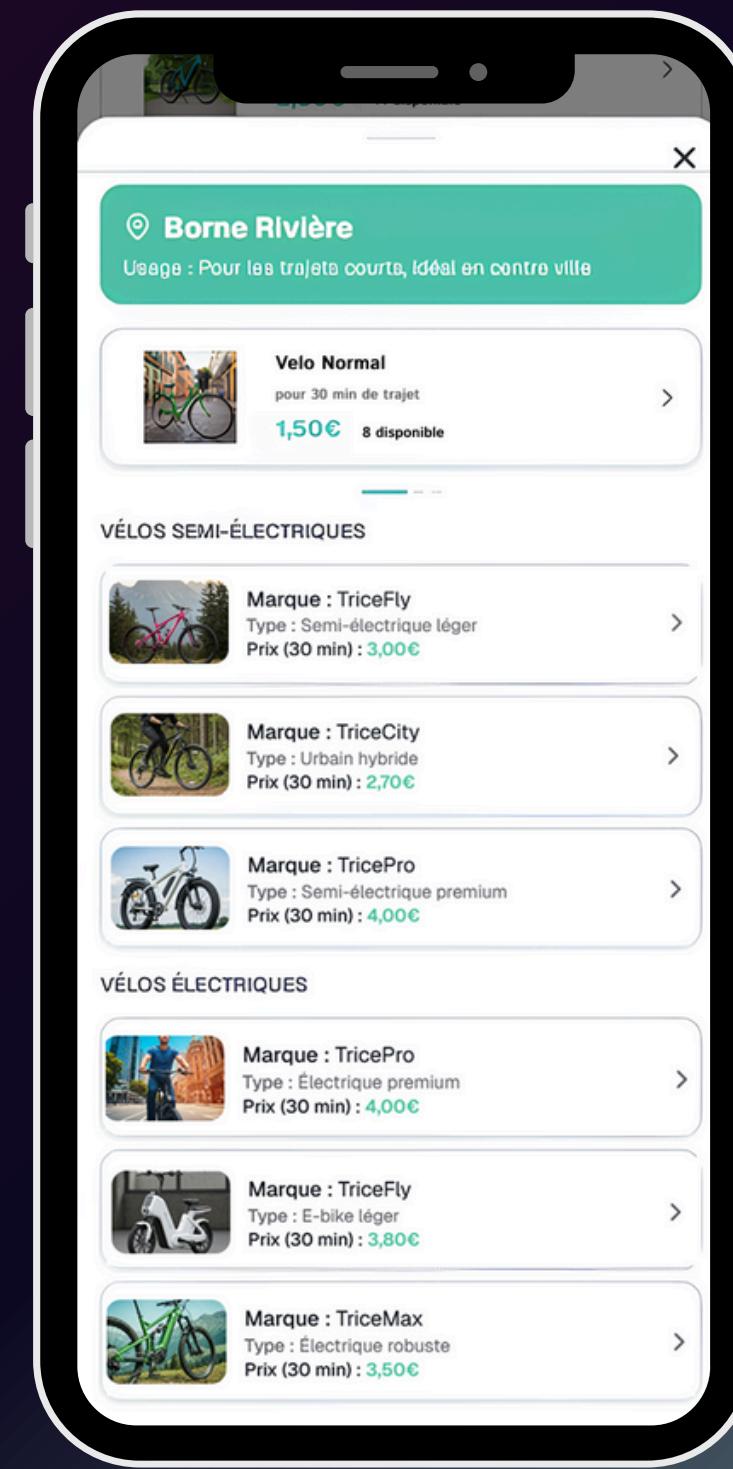


Maquettes

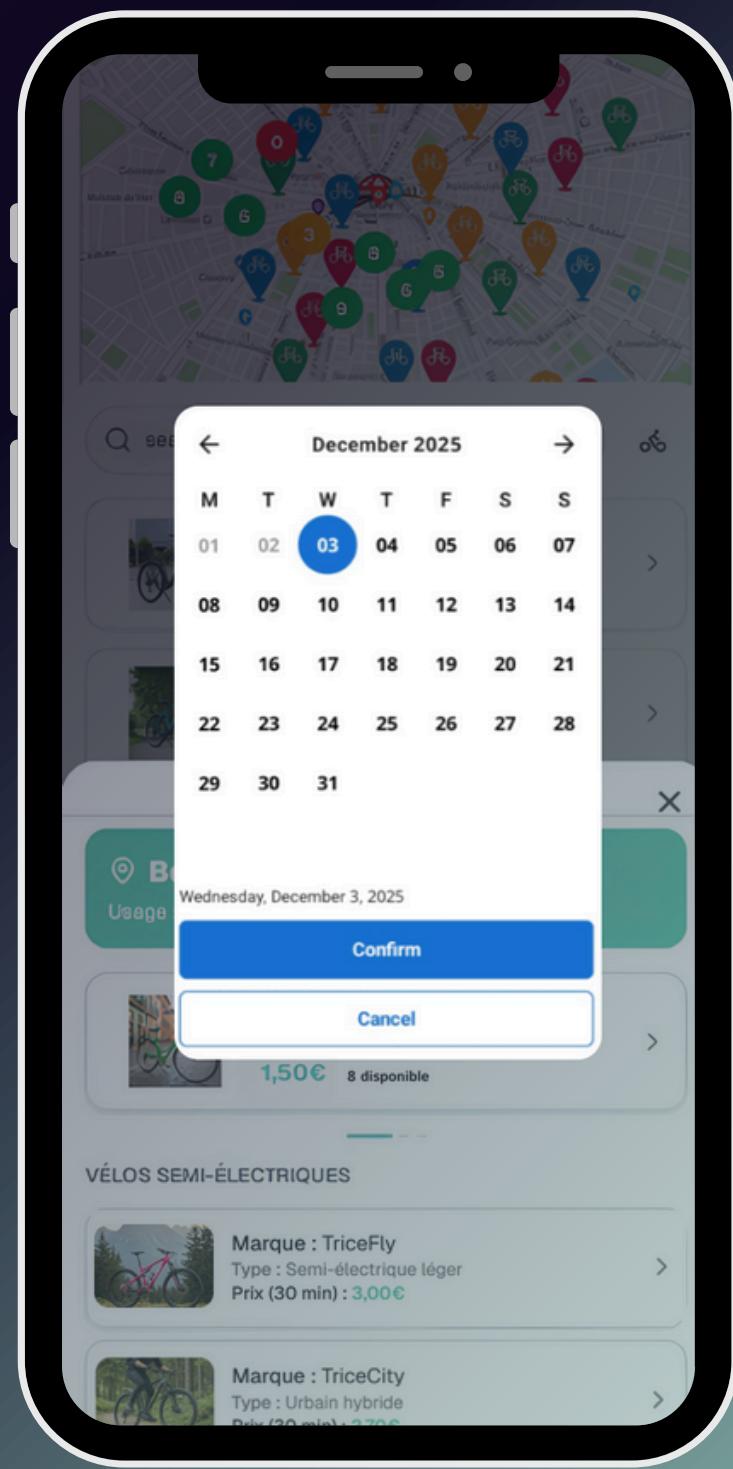
types de vélos



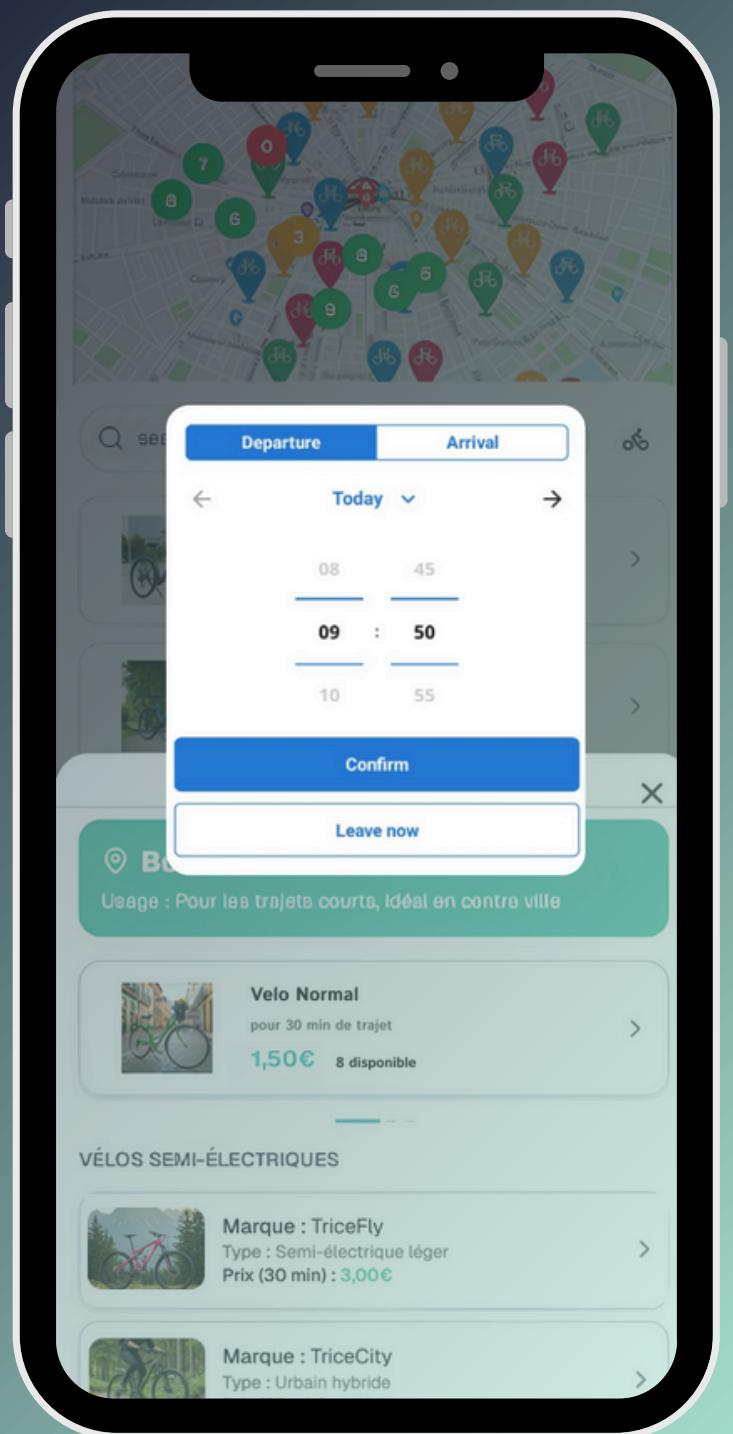
types de vélos



réservation vélo



réservation vélo



Maquettes

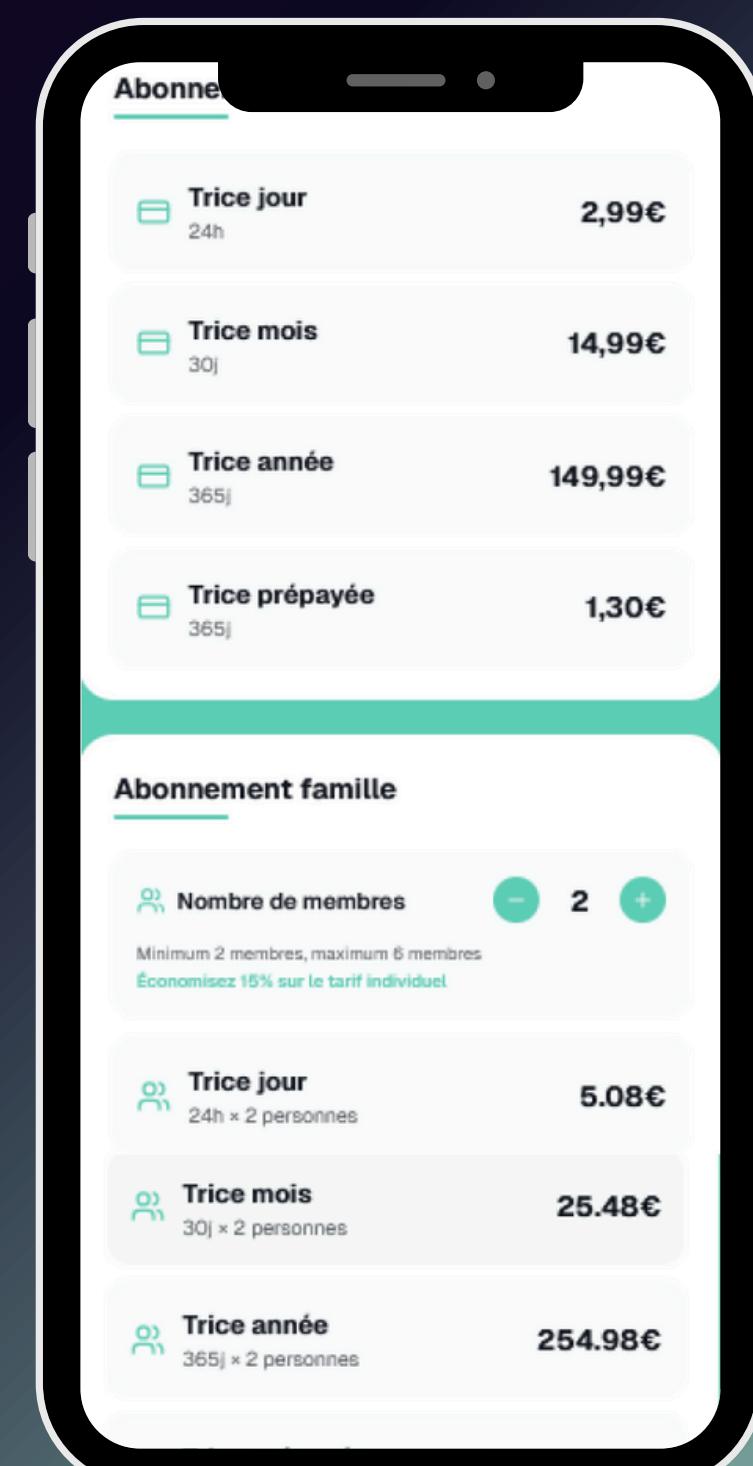
statut vélo



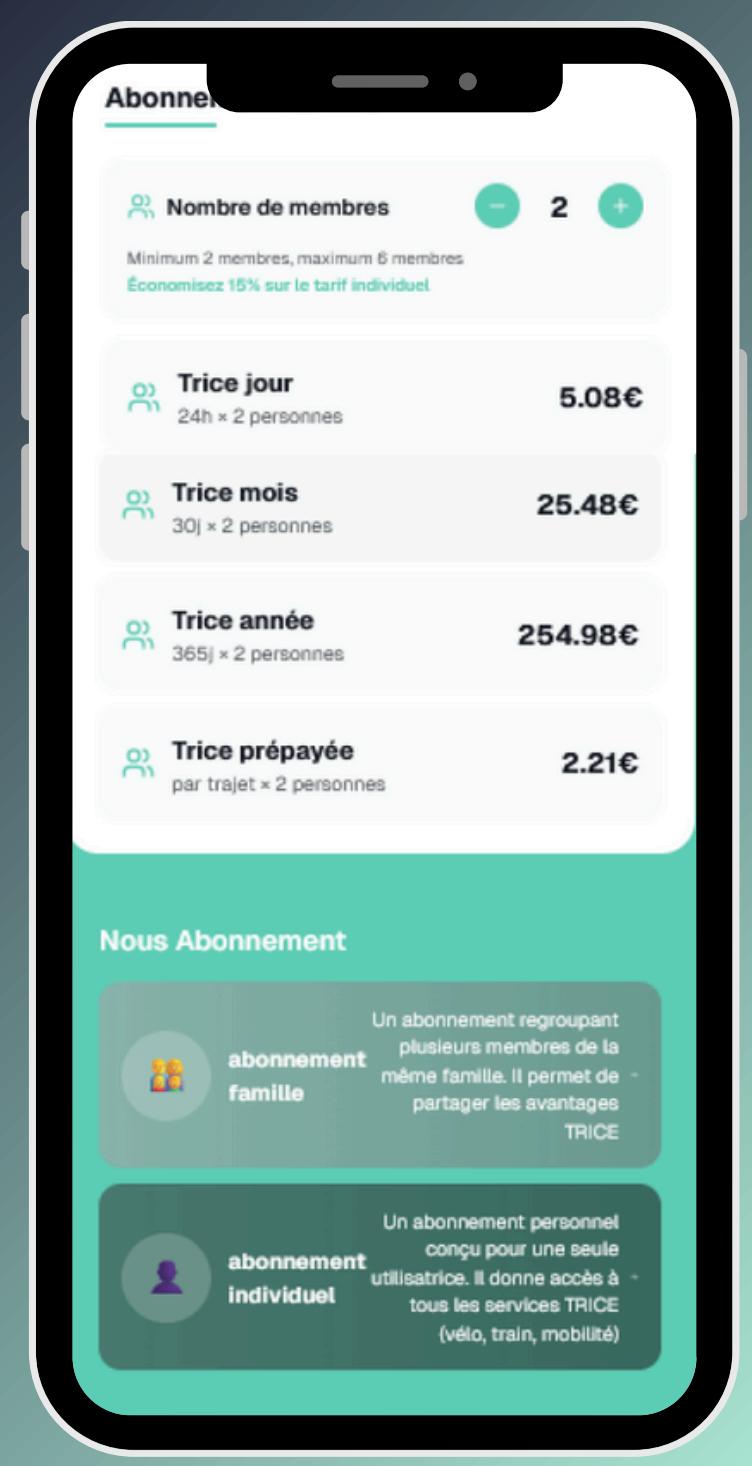
type de carte
et abonnement



abonnement individuel

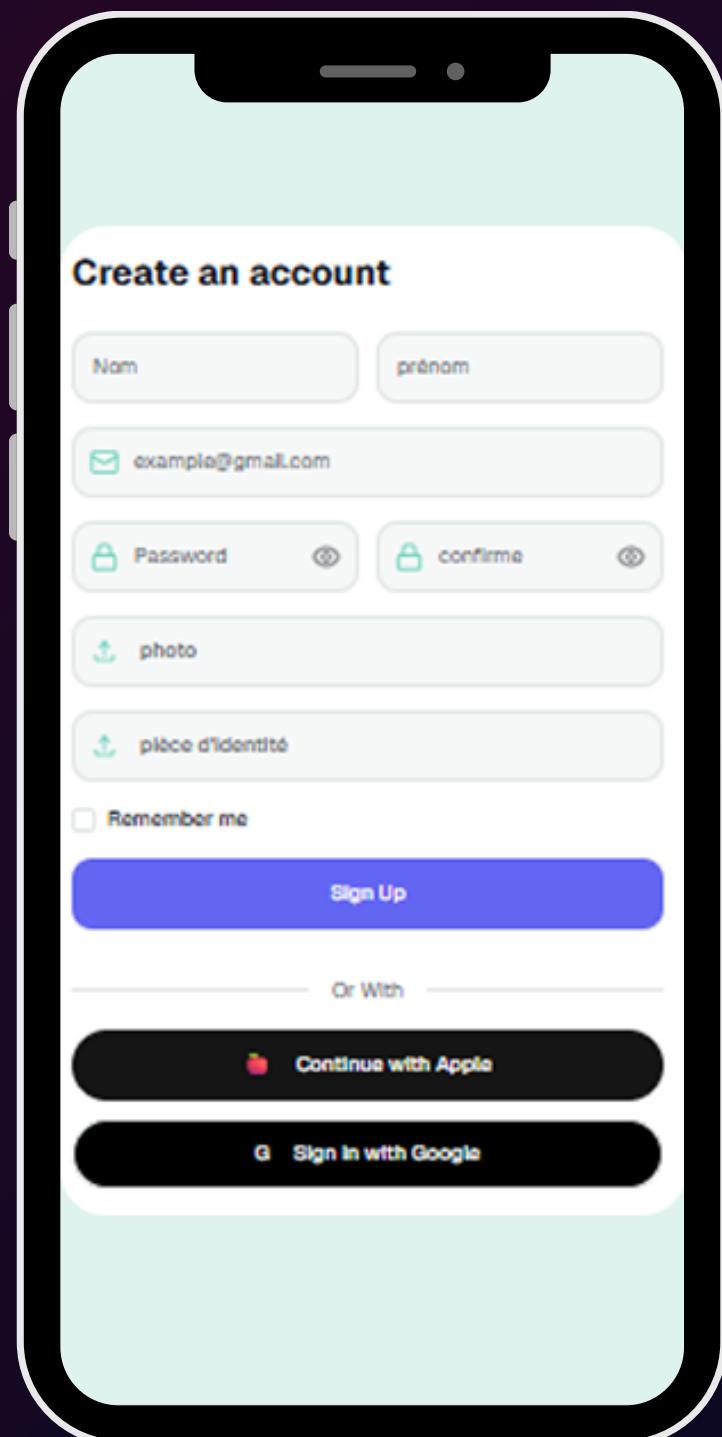


abonnement familiale

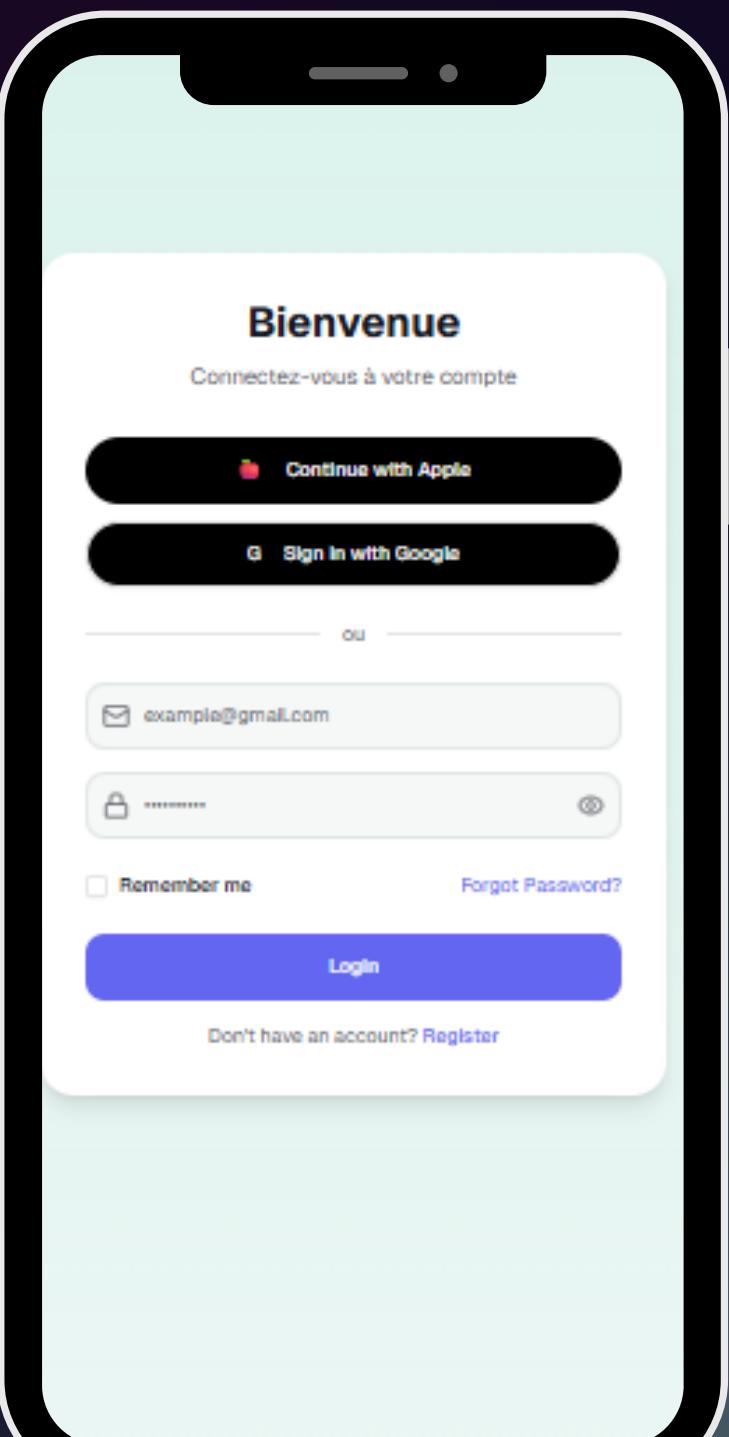


Maquettes

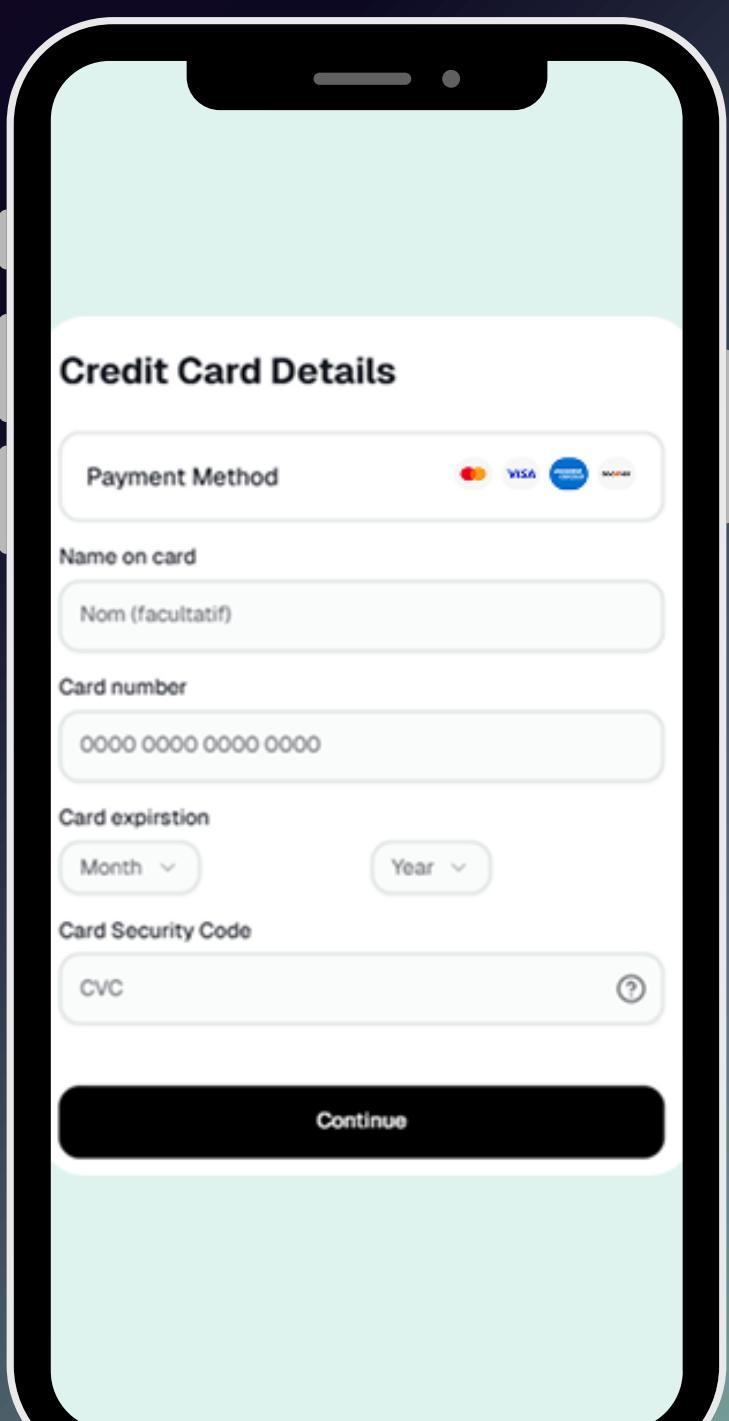
création compte



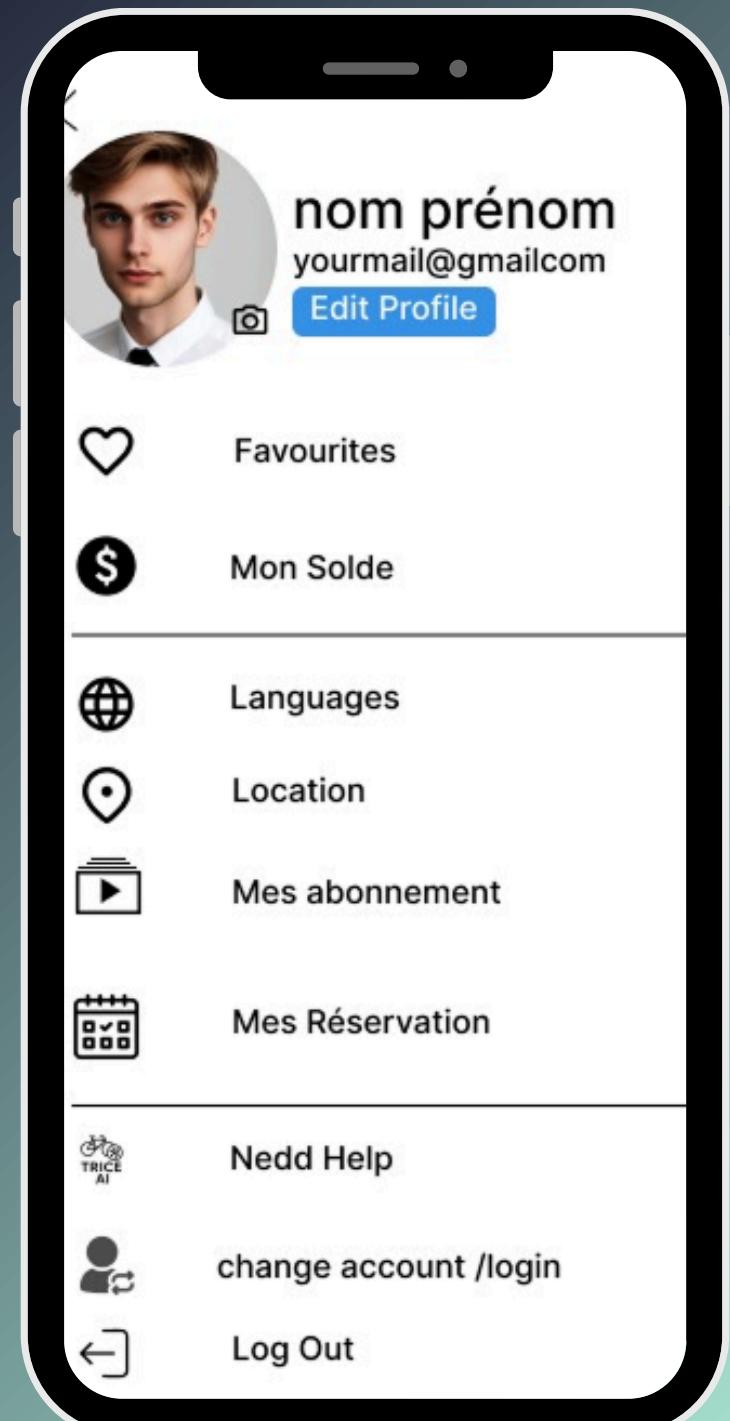
paiement



login



profil



Pour conclure

Merci pour votre attention !

