

Projet Mobile/Web/Jeu  
S5 DESIGN  
Travail en groupe de 4.

Promotion 4

# Objectifs

- Mettre en place un projet mobile/web/jeu sur les plateformes suivantes :
  - Laravel (Docker)
    - Web service
      - avec base relationnelle(mysql ou postgres, ou autre)
    - ReactJS/Angular/Vue Js (au choix mais différent Mobile)
  - Firebase
    - Api rest
    - Notification
    - Authentification
  - Mobile
    - React native ou Ionic (ReactJS/Angular/Vue Js (au choix mais différent Web)
  - Godot
    - Jeu html

# Thème

- Simulation de garage
  - L'appli mobile permet aux utilisateurs de décrire les pannes sur sa voiture
  - Le jeu HTML permet de réparer les voitures
  - L'application web permet d'avoir les statistiques et voir les réparations en cours

# Thème

- Ci-dessous les fonctionnalités minimales
  - Appli web - Backoffice
    - login ( à définir par défaut )
    - Gestion des éléments nécessaires
      - Intervention ( vidange, frein, pneu, etc...)
      - Prix et durée (en seconde) de chaque intervention
    - Tableau statistiques
      - Montant total des interventions
      - Nombre de client
    - Synchronisation avec Firebase
  - Note: le garage peut accueillir 2 voitures en même temps en réparation.

# Thème

- Ci-dessous les fonctionnalités minimales
  - FrontOffice Web - sans login
    - Voir liste des clients/réparations en cours

# Thème (2)

## – Mobile

- S'inscrire et se connecter
- Liste des voitures à réparer
- Avoir une notification quand les réparations sont prêtes
- Payer

# Thème (2)

## – Game (jeu)

- Le personnage peut se balader dans le garage.
- Il doit voir la liste des voitures
- Il place la voiture dans un des 2 slots disponibles
- Il se met à côté de la voiture et commence 1 à 1 les réparations
  - il doit sélectionner une réparation pour qu'elle démarre
  - il doit ensuite sélectionner une autre réparation
  - Mettre une barre de progression le temps d'une réparation
  - il peut aller faire une réparation sur l'autre voiture en attendant
- Lorsque les réparations sont terminées, la voiture se met dans le slot d'attente (1 en tout). Le client doit payer pour récupérer la voiture et libérer le slot

# Thème (2)

- Game (jeu)

- Les 8 types de réparations sont fixés :

- Frein
    - Vidange
    - Filtre
    - Batterie
    - Amortisseurs
    - Embrayage
    - Pneus
    - Système de refroidissement



# Notes

- Fonctionnalités
- Code
  - Dans github ou gitlab public
- Design
- Documentation technique
- Aléa possible

# Contenu Documentation Technique

- Projet
  - Mettre le MCD
  - Présenter les scénarios (avec explications) avec les copies d'écrans correspondant (pour les fonctionnalités terminées uniquement)
- Liste des membres
  - Nom et prénoms et NumETU

# Délai

- Livraison Finale
  - 16 février
- Aléas possibles avant livraison finale