

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 les 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