

MEALER

SEG2505 – Introduction au génie logiciel

Automne 2022

École de Génie Électrique et Sciences Informatique
Université d'Ottawa

Oumaima Missouri (300226095)

Sara Samihi (300263398)

Syed Yead Zaman (300245018)

Youssef Chakir (300243583)

Youssef Oussalah (3000254999)

Professeur : Hussein Al Osman
AE responsable du projet : Riyadh El Azhari

Introduction :

L'application *Mealer* mise en œuvre offre la possibilité aux habitants d'Ottawa d'acheter différents repas préparés par des cuisiniers locaux. L'application permet de créer deux types de comptes, celui d'un cuisinier et celui d'un client.

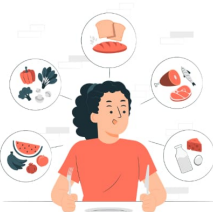
En outre, trois types de comptes peuvent s'y connecter, y compris un administrateur de compte pré-enregistré qui utilise le nom d'utilisateur admin@admin.com et le mot de passe adminn. Chaque compte a des fonctionnalités différentes :

- L'administrateur peut approuver ou rejeter les plaintes contre les cuisiniers faites par le client, et par conséquent il peut décider de suspendre ou non un cuisinier.
- Les cuisiniers vendent les repas qu'ils désirent et reçoivent les demandes faites par les clients, et ils ont le choix d'accepter ou de refuser ces dernières.
- Les clients peuvent rechercher des repas et soumettre des demandes de repas qui seront directement envoyées aux cuisiniers, et dont ils peuvent voir l'état. De plus, ils peuvent noter les cuisiniers ainsi que déposer une plainte qui sera traitée par l'administrateur.

Ces fonctionnalités ont été créées dans Android Studio et codées en java. Pour le stockage des données, nous avons utilisé Firebase et nous avons aussi implémenté des tests unitaires pour tester les capacités de l'application.

9:00 5 4 3 2 1

Mealer



Email:

Username


Password:

Password

LOGIN

REGISTER

9:00 5 4 3 2 1



Let the journey begin!


CHEF

CLIENT

9:00 5 4 3 2 1

Welcome!

We are excited to have you as a mealer cook



Name:

Name

Nickname:

What name do you prefer people refer to

Email:

something@mail.com

Password:

Password

Address:

Address

Description:

Description

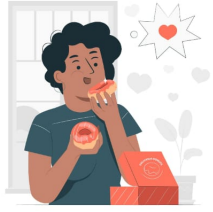
Cheque information:

Cheque info

REGISTER

9:00 5 4 3 2 1

Welcome Aboard!



Name:

Name

Nickname:

What should everyone call you

Email:

something@mail.com

Password:

Password

Address:

Address

Card Number:

.....

Expiration Date: **CVV:**

02/45 CVV

REGISTER

9:00 5 4 3 2 1

Welcome

Search here


My meal

mangue

ORDERED MEALS

9:01 5 4 3 2 1

cheff



mangue

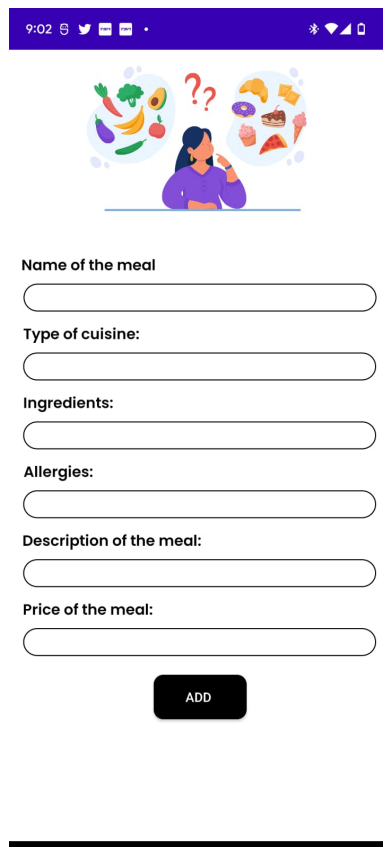
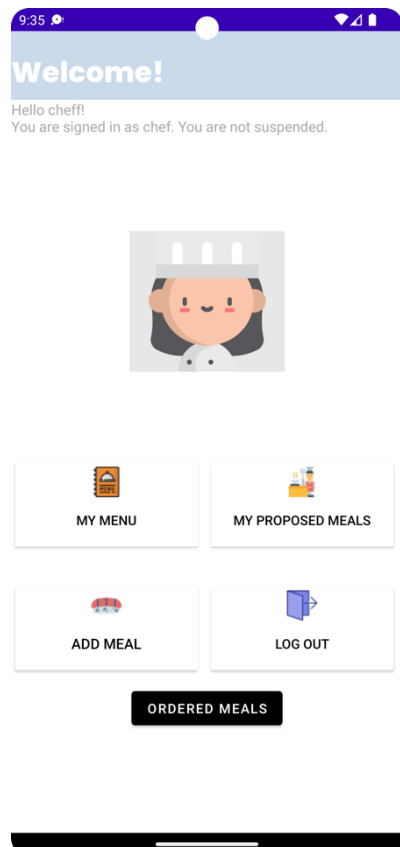
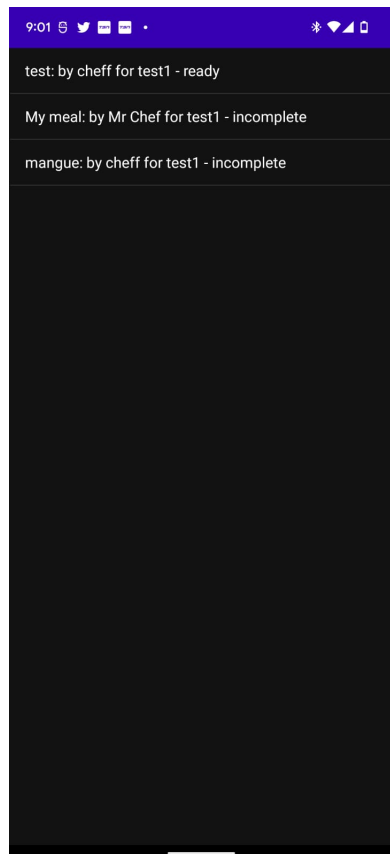
Description:

Ingredients

Type:

Allergies:

Price(in dollars):





mangue

DELETE MEAL



mangue

DELETE MEAL

ADD TO MY PROPOSED MEAL



4.0 out of 5 stars



ChefName

RATE OUT OF 5

ADD COMPLAINT



Contributions des membres de l'équipe pour chaque livrable :

	Livrable 1	Livrable 2	Livrable 3	Livrable 4
Oumaima Missouri	20%	20%	20%	20%
Sara Samihi	20%	20%	20%	20%
Syed Yead Zaman	20%	20%	20%	20%
Youssef Chakir	20%	20%	20%	20%
Youssef Oussalah	20%	20%	20%	20%

Leçons apprises :

En travaillant sur l'application, le groupe a acquis une meilleure compréhension de l'analyse et de la conception orientées objet, de l'architecture logicielle (en particulier l'architecture client-serveur) et de la conception de base de l'interface utilisateur.

Tout d'abord, le groupe a appris les tenants et les aboutissants d'Android Studio. Ainsi que comment créer des pages cohérentes et connecter les classes à travers l'interface utilisateur. Aussi, nous avons appris quelle était la façon standard d'exprimer les exigences et le design en génie logiciel à partir d'UML.

Le groupe a également appris à utiliser Firebase et les tests unitaires. Aussi, au cours du processus de conception du logiciel, le groupe a dû apprendre à planifier à l'avance.

Enfin, GitHub a été utilisé pour le contrôle des versions. Le travail au sein d'un grand groupe a permis de mieux comprendre GitHub, car les membres devaient composer avec les erreurs de *merges* et se tenir au courant des changements apportés au *repository*. Le projet a forcé le groupe à se familiariser rapidement avec l'utilisation de Git.

Dans l'ensemble, le groupe a appris que l'exigence, les spécifications, les essais et, surtout, le travail d'équipe jouent un rôle crucial dans le processus de génie logiciel.