

Distributed and Mobile Computing

Développement d'Application Mobile

Le but de ce projet est de créer une application mobile à l'aide du framework Ionic. Ce projet doit être réalisé par groupe de deux personnes.

1 Description du projet

Une galerie de centre commercial vous demande de créer une application mobile pour aider les gérants de boutiques à distribuer des bons de réductions. Deux types de personnes utiliseront l'application :

- les gérants de boutiques : ils peuvent s'inscrire et proposer des bons de réduction sur un marché (marketplace). Ces bons peuvent être limités en quantité ou avoir une durée limitée.
- les clients : ils peuvent s'inscrire, aller sur le marché, et commander des bons de réduction. Ils ont aussi accès à un deuxième marché (qui leur est spécialement dédié) dans lequel ils peuvent s'échanger leurs bons de réduction entre eux.

2 Tâches à implémenter

2.1 Global

1. Les utilisateurs peuvent s'inscrire soit en tant que gérant, soit en tant que client. Les champs nécessaires à l'inscription sont le nom d'utilisateur et le mot de passe. Deux utilisateurs ne peuvent pas avoir le même nom d'utilisateur.
2. Les utilisateurs peuvent se connecter à leur compte.

3. Les utilisateurs peuvent se déconnecter de l'application.
4. Les utilisateurs peuvent supprimer leur compte.
5. Tous les utilisateurs peuvent accéder au marché (marketplace) et voir les offres de bons disponibles.

2.2 Les gérants de boutiques

1. Les gérants de boutiques ont la possibilité d'ajouter une offre de bons de réduction sur le marché. Un bon de réduction doit contenir les informations suivantes :
 - le nom de la boutique dans lequel le bon est valable
 - le montant de la réduction
 - une durée limite de l'offre (par exemple, les bons ne peuvent être commandé que pendant 24h après la mise en ligne de l'offre) ou une quantité limitée (par exemple, seulement 20 bons sont disponibles)
2. Les gérants de boutiques peuvent supprimer les offres qu'ils ont ajoutées au marché.

2.3 Les clients

1. Les clients peuvent aller sur le marché et sélectionner des bons de réduction. Une fois qu'un bon est sélectionné, il y a une étape de validation pour confirmer que le client veut ce bon de réduction.
2. Les clients ont accès à une page dans laquelle ils peuvent voir les bons qu'ils ont obtenus. La suppression d'un bon de réduction (par exemple si l'utilisateur l'utilise ou s'il n'en veut plus) n'est pas demandée.
3. Les clients ne peuvent pas prendre plus d'un bon de réduction par offre (sinon certains commanderaient l'ensemble des 20 bons d'une offre)
4. Les clients ont accès à un autre marché (marketplace) pour échanger leurs bons dans lequel ils peuvent :

- poster une offre pour indiquer les bons qu'ils veulent donner (nom de la boutique du bon de réduction et le montant)
- poster une offre pour indiquer les bons qu'ils recherchent (nom de la boutique du bon de réduction)
- visualiser les offres des autres personnes
- sur chaque offre, il y a un bouton "Request". S'ils pressent ce bouton, une demande est envoyée à l'auteur de l'offre. L'auteur peut alors accepter ou refuser la demande. Dans le cas où il accepte, l'échange de bons se fait, et les deux personnes reçoivent un message de notification.

3 Rendu du projet

Date de rendu: 14 février 2017 23h59

Pour ce projet, vous devez envoyer un .zip ou un .tar.gz qui contient :

- vos fichiers de configurations cordova/ionic
- vos dépendances npm
- le code source de votre application (HTML/CSS/JS)
- un script bash `start.sh` exécutable qui télécharge les dépendances et lance votre application. Si votre application requiert un autre serveur (node ou autre), le script bash doit aussi lancer ce serveur
- un README décrivant brièvement l'application

Votre archive doit être nommée

- JohnDoe–JaneRoe.tar.gz
- ou JohnDoe–JaneRoe.zip

(nom complet des deux personnes du projet, séparés par un tiret –, camel-Case)

Merci d'envoyer votre projet en pièce jointe d'un mail aux adresses :

- `julien.tissier@univ-st-etienne.fr`

- `damien.reimert@inria.fr`

avec en sujet "Projet Application Mobile".

Compliance with the reporting guidelines is assessed in the final grade.

4 Présentation du projet

Date de présentation: 15 février 2017 de 13h30-16h30

Chaque groupe fera une présentation de 10 min, questions incluses de leur réalisation. Le groupe devra présenter sa réalisation, les choix techniques, les technologies utilisées...