

Groupe 1

Scénario :

Matthieu, chef de rayon, souhaite faire l'inventaire des produits, il cherche donc une application pour l'aider à exécuter sa tâche. Imaginons qu'il travaille dans un petit magasin, il cherche quelque chose de très simple qui ne nécessite rien de plus, il aura par exemple seulement accès à un ordinateur. Si le magasin est un peu plus grand il devra donc se déplacer il recherchera un équipement plus spécifique tel qu'un téléphone et cherchera à gagner du temps (commande vocale, reconnaissance de code barre, etc...). Et enfin si c'est une grande surface il aura à sa disposition un ordinateur portable fixé au poignet.

De plus, ce logiciel permet de voir l'inventaire en temps réel. En plus d'utiliser cette fonctionnalité sur son outil portable, cette dernière est aussi utilisée sur un grand écran surnommé "dashboard" dans la salle des équipes pour voir quels sont les rayons ou l'inventaire n'est pas encore fait.

Spécificité :

Bootstrap : Thomas GILLOT

La technologie Bootstrap, va nous servir à adapter l'interface sur tous les supports, que ce soit sur le dashboard (écran large), sur l'ordinateur de bureau (écran moyen) ou encore l'ordinateur portable fixé au poignet (petit écran).

Cette technologie va donc nous permettre de régler la responsivité de notre application, et va être utilisée en parallèle de la technologie Angular. Durant le développement de l'application, nous devons nous confronter donc aux limites de cette technologie pour l'adaptation aux tailles extrêmes d'écrans (très larges ou très petit).

Nous allons donc tester, cette application, sur différentes tailles d'écran et adapter précisément, l'information affichée (et la manière de l'afficher) en fonction de la taille de cet écran.

ReactNative : Arnaud ZAGO

La technologie ReactNative, va nous permettre de mettre en exergue le fonctionnement de notre solution sur les supports de type smartphones. Ici on devra utiliser les nombreux capteurs de l'appareil à notre disposition afin de résoudre le problème. Ce qui peut aussi en être la limite. Si jamais un plugin de base React Native ne fonctionne pas, il faudra le développer dans les langages natifs respectifs afin de pouvoir les intégrer. De plus le matériel est limitant en terme de taille d'écran et de capteurs. Il faudra donc s'adapter pour avoir la meilleure adaptation possible. Sachant que notre utilisateur sera perpétuellement en mouvement. Notre utilisateur peut avoir différents types de smartphone notre but est donc de s'adapter au mieux sur ces différentes plateformes.

Angular : Adrian PALUMBO

Grâce à Angular on pourra déployer une solution multi-plateforme, que ce soit un téléphone un ordinateur ou encore l'ordinateur portable. Notre solution pourra s'adapter à tous ces appareils. Angular se place un peu entre les deux solutions ci-dessus : elle n'est pas réellement optimisée pour avoir accès aux capteurs natifs de l'appareil, mais elle est beaucoup plus puissante que Bootstrap, avec ses nombreux plugins.

Sur les petits écrans, notamment sur l'ordinateur portable, on ne pourra utiliser le clavier "natif". Un pseudo clavier sera donc proposé afin de faciliter l'utilisation. En revanche, ce pseudo-clavier n'a aucun sens dès lors qu'on sera sur une utilisation bureau.

La fonctionnalité "visualiser l'inventaire" permettra à l'employé de voir quels sont les rayons non traités, tandis que déployée sur le dashboard, cette fonctionnalité permettra de voir précisément, par rayon, l'inventaire produit par produit.

Première démonstration - 13/10/2017 :

Adrian PALUMBO

- Visualiser l'inventaire (mobile et voir comment ca s'adapte sur plus grand écran ?)

Arnaud ZAGO

- Plugin code barre

Thomas GILLOT

- Sidebar + Vue inventaire (moyen et voir comment ca s'adapte sur plus grand)