



Manuel d'utilisation

Projet : Tuniservices

Client :

PROJET Tuniservices

Document de déploiement et guide d'utilisation de l'application

23 / 11 / 2007

Membres de l'équipe :

Mohamed ZOUAOUI

Résumé

Ce document est une proposition du projet Tuniservices.



Manuel d'utilisation

Projet : Tuniservices

Client :

Historique du document :

Version du document :

<i>Date</i>	<i>Auteur</i>	<i>Description</i>	<i>version</i>
23/11/2007	Mohamed ZOUAOUI	Création du document	1.0

Validation du document

<i>Date</i>	<i>Auteur</i>

Documents associés :

<i>Titre et référence</i>



TABLE DES MATIERES

I. Introduction	4
II. Déploiement de l'application	4
1. Pré requis	4
2. Déploiement de l'application	4
III. Guide utilisateur	6



I. Introduction

Le présent document constitue le guide utilisateur de l'application **Tuni_RES**.

Tuni_RES est une application permettant aux clients de choisir un restaurant parmi une liste de restaurants en Tunisie, de collecter des informations sur ces derniers, voir des images et faire des réservations de tables ainsi que des repas à commander.

Les clients ont la possibilité de choisir un restaurant, de faire des réservations ou de commander des plats.

Tuni_RES est une application basée sur l'architecture client serveur dans laquelle la partie client est représentée par le **JAVA Mobile MIDlet** qui réside dans le téléphone mobile du client et la partie serveur est une application WEB qui tourne sur Apache Tomcat.

La communication entre la partie client et la partie serveur est assurée par le protocole HTTP.

II. Déploiement de l'application

1. Pré requis

- Système d'exploitation du Mobile (Symbian OS, Windows Mobile)
- Téléphone Mobile compatible JAVA (J2ME)
- KVM (KyloByte Virtual Machine) installé
- Configuration : **CLDC 1.1**
- Profils : **MIDP 2.0**
- Format d'images compatibles :*.PNG

2. Déploiement de l'application

Il s'agit en fait de créer un paquetage compréhensible par les appareils. Pour ce faire, on doit créer un fichier .jad (pour Java Application Descriptor) contenant des informations sur le MIDlet et un .jar contenant l'application elle-même.

Le système se compose de deux parties, une application embarquée sur téléphone mobile et une autre hébergée dans le réseau intranet de l'entreprise.

Déploiement de l'application mobile

Le déploiement peut se faire de deux façons :

- Déploiement physique : Ce déploiement se fait en connectant le téléphone à l'ordinateur (USB, port série, Bluetooth, Infrarouge) après avoir téléchargé les deux fichiers mobile_tuniservices.jar et mobile_tuniservices.jad depuis le site de GS1 Tunisia <http://www.gs1tn.org> > téléchargement > tuniservices
- Déploiement via OTA(Over The Air) : Ce déploiement se fait par le biais du WAP.

Le déploiement d'une MIDlet dans un terminal J2ME MIDP doit être conforme à la norme MIDP OTA Provisioning. Selon cette norme, le terminal doit contenir un navigateur ou une application de découverte pour accéder au service de découverte des fournisseurs. La communication se fait par HTTP 1.1 avec HTTP Basic Authentication.

De plus, le terminal doit contenir un AMS (Application Management Software) aussi appelé JAM (Java Application Manager) pour manipuler le cycle de vie de la MIDlet.

L'AMS commence par télécharger le descripteur JAD et offre à l'utilisateur la possibilité d'initier le téléchargement de l'archive. L'AMS se charge de l'installation, de la mise à jour, et de la désinstallation des MIDlets. Il peut envoyer des notifications au serveur indiquant l'état de l'installation et de la désinstallation (MIDlet-Install-Notify et MIDlet-Delete-Notify dans le JAD).

Pour pouvoir installer un programme en utilisant OTA, il faut tout d'abord s'assurer de la compatibilité du mobile. Le principe de OTA est celui-ci :

- Le téléphone se connecte sur le site WEB ou WAP ;
- Une page s'affiche, elle contient la ou les applications disponibles ;
- Une application est sélectionnée ;
- Le téléphone télécharge cette application dans sa mémoire ;
- Le téléphone installe l'application.

III. Guide de l'utilisateur

● Ecrans de démarrage

Au lancement de l'application, une liste de services s'affiche. L'utilisateur, peut donc, en appuyant sur la touche **OK**, après avoir sélectionné le service « **Restaurants Reservation** », visualiser l'image d'accueil.



- **Ecrans de saisies des informations personnelles**

Ces écrans ci-dessous permettent aux utilisateurs de saisir leurs informations personnelles afin qu'elles soient envoyées au serveur.



- **Ecrans d'édition des informations personnelles**

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur d'éditer leurs informations personnelles.



● Ecrans de la liste des réservations

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de visualiser et de créer la liste des réservations.



● Ecrans de recherche

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de lister tous les restaurants.



● Ecrans de recherche par type de cuisine

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de lister les restaurants par type de cuisine.



- **Ecrans de recherche par zone.**

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de visualiser la liste des restaurants par zone.



- **Ecrans de visualisation d'information sur les restaurants.**

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de visualiser les informations sur les restaurants sélectionnés.



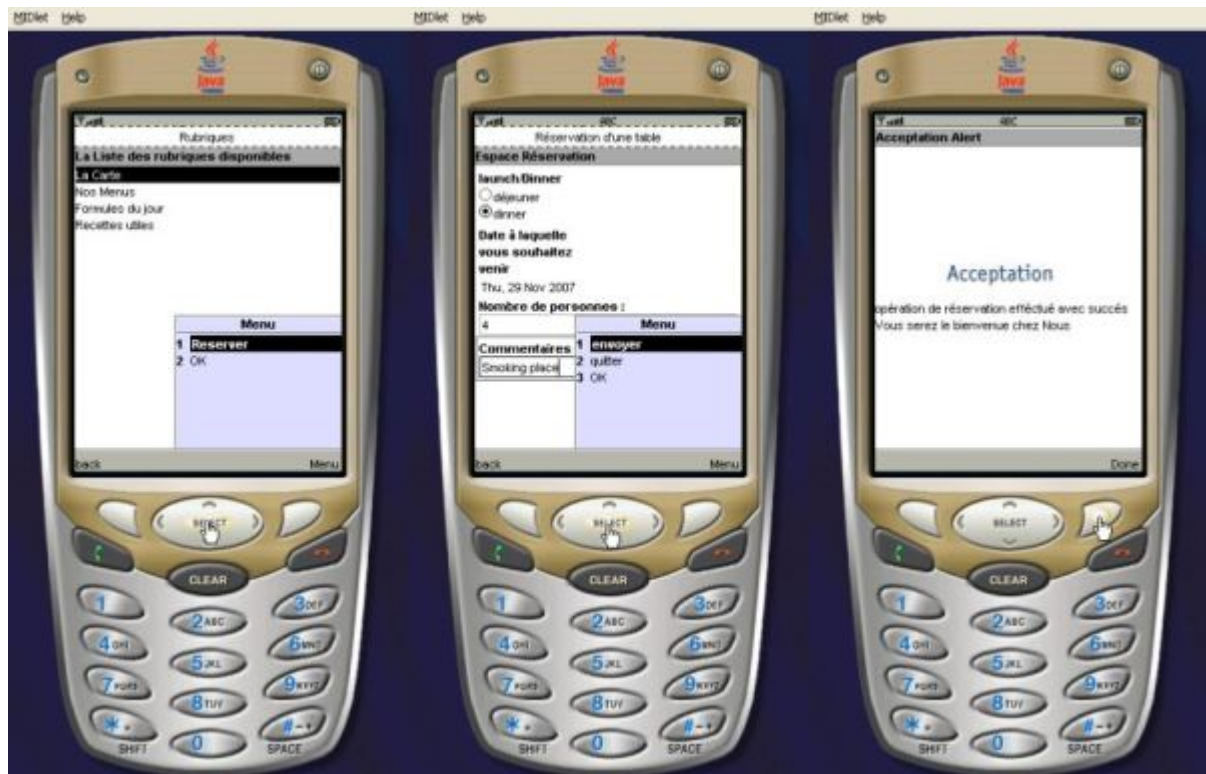
- **Ecrans de visualisation des images des restaurants**

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de visualiser les images des restaurants.



- **Ecrans de réservation**

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de faire des réservations de tables.



● Ecrans de visualisation du menu

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de consulter et choisir le menu.



● Ecrans d'envoi de commande

Ces écrans ci-dessous permettent à l'utilisateur de remplir le panier (listes des plats choisis) ainsi que l'envoi de la commande.

