

Le projet GOGLOCERY consiste à développer une application multiplateforme, permettant aux personnes désirant rester à leurs domiciles ou n'ayant pas de moyens de locomotion, de pouvoir commander des épiceries de leurs supermarchés favoris et de se les faire livrer par des livreurs.

La conception de GOGLOCERY comporte 4 volets qui fonctionnent successivement ensemble: Les clients (consommateur), les supermarchés (commerçants), les coursiers (livreurs) et l'équipe d'administration de GOGLOCERY.

Le client: Celui-ci utilise l'application pour naviguer sur les plateformes de ses commerçants favoris (Maxi, Métro, Marché Jean Talon, IGA, Sobeys, Costco, etc.) et achète les articles du commerçant de son choix et laisse un pourboire au coursier s'il le désire.

Le Supermarché: Celui-ci reçoit spontanément sur une tablette la notification des informations personnelle du client, tels que: son numéro de téléphone, son nom ou pseudonyme et la commande. Pendant que celle-ci est en préparation, un envoi via l'application est transféré spontanément au coursier le plus près du commerçant, avec un numéro spécifique à cette commande pour qu'il puisse venir la cueillir.

Le coursier: Lorsqu'il est sur son quart de travail disponible dans l'application, il reçoit une alerte d'une commande envoyée par le commerçant avec différentes informations telle que l'adresse du commerçant, du client, la distance totale qu'il doit parcourir à partir de son emplacement actuel et son gain sur cette commande. Son gain est calculé à partir de la distance totale à parcourir et le pourboire que le client a donné s'il y en a. Celui-ci a trois minutes pour accepter l'offre ou la refuser. Si celle-ci est acceptée il utilise la carte Google inclus dans l'application pour se diriger vers le commerçant et récupérer la commande. Si l'offre est refusée, celle-ci est proposée au prochain coursier le plus proche du même commerçant.

L'administration de GOGLOCERY: Lorsque la commande est placée par un client, elle reçoit les détails de l'achat, l'adresse du client et du commerçant, le déplacement en temps réel du livreur sur une carte Google (de son déplacement vers le commerçant à la livraison de la commande).

Informations supplémentaires:

- Séquencement le client place une commande d'épicerie, le commerçant la reçoit, la prépare et demande pour un livreur (l'application propose la cueillette au livreur le plus proche), celui-ci se rend chez le commerçant, cueille la commande et la livre au client.

- Dans le but d'optimiser le délai de livraison, l'application doit géolocaliser les livreurs et ainsi proposer la cueillette à celui qui est le plus proche du commerçant.

- Le commerçant et le client peuvent suivre le déplacement en temps réel du livreur lorsqu'il accepte une commande.

Le livreur peut modifier ses paramètres personnels tels que son nom d'utilisateur, mot de passe dans l'application, Il peut également prendre une pause quand il le désire ou clavarder avec l'administration pour poser des questions ou émettre ses commentaires.

- Une fois que le livreur accepte la commande, il ne peut plus la refuser et l'application ne peut lui proposer deux commandes en même temps. Il ferme la commande lorsque celle-ci est livrée.