



# CAHIER DES CHARGES

Alexis LEPAGE



## TABLE DES MATIERES

<b>PARTIE I : Présentation de l'entreprise.....</b>	<b>3</b>
A. L'entreprise.....	3
B. Rôles. ....	3
<b>PARTIE II : Le projet. ....</b>	<b>4</b>
A. Contexte. ....	4
B. Description.....	4
C. Cibles. ....	4
D. Budget et délai.....	5
<b>PARTIE III : Fonctionnalités.....</b>	<b>6</b>
A. Fonctionnalités principales. ....	6
B. Contraintes ....	7
<b>PARTIE IV : Les livrables.....</b>	<b>8</b>

## PARTIE I : PRESENTATION DE L'ENTREPRISE.

---

### A. L'ENTREPRISE.

La société TACTFactory est une entreprise créée en 2012 par Mickael GAILLARD dans le domaine des applications mobiles. Elle se veut innovante et adopte des méthodologies projet rigoureuse et éprouvée. De plus, son domaine en matière d'applications mobile est large puisqu'elle travaille sur les trois plateformes les plus utilisées à savoir Android, IOS et Windows Phone.

---

### B. ROLES.

#### CLIENT :

- ❖ Valider le Cahier des charges et les spécifications détaillées.

#### PRESTATAIRE :

- ❖ Produire 3 applications mobiles et un panel administrateur.
- ❖ Produire un Cahier des charges et les spécifications détaillés.
- ❖ Fournir tous les livrables attendus.

## PARTIE II : LE PROJET.

---

### A. CONTEXTE.

La société TACTFactory souhaite remplacer les QCM papier traditionnel par une solution technologique qui permettrait un gain de temps considérable pour les formateurs. Ce projet est destiné à tous les élèves suivants des formations au sein des établissements concernés. Celui-ci sera une application mobile disponible sur 3 plateformes : Android, IOS et Windows Phone et permettra un gain de temps considérable pour les formateurs. Les QCM seront accessibles grâce à une authentification et disposeront de diverses questions à choix multiple ainsi que du contenu multimédia. La disponibilité d'un QCM et sa durée sera limitée et il appartiendra à une catégorie. Enfin, les résultats seront mis à la disposition du formateur par mail.

---

### B. DESCRIPTION.

Pour accéder à l'application une authentification est obligatoire, puis elle offrira à l'utilisateur la possibilité de visualiser les QCM disponible. Une fois que l'utilisateur a sélectionné un QCM il doit répondre à des questions qui ont une ou plusieurs réponses ainsi que du contenu multimédia. Si l'utilisateur quitte l'application ou n'a pas fini alors que le temps imparti est terminé, on enregistre les réponses renseignées puis on quitte le QCM.

Une partie administration devra être créée pour gérer les questionnaires, les utilisateurs, les catégories, le calcul et l'envoi de résultat. Cet envoi se fera par mail et ne sera connu que par l'administrateur. Chaque question à un nombre de point attribué par l'administrateur.

Lors de l'ajout d'un nouveau formulaire une notification sera envoyée sur le smartphone des utilisateurs concernés afin de les prévenir qu'ils peuvent réaliser ce QCM.

---

### C. CIBLES.

Cette application mobile est destinée à tous les étudiants qui suivent une formation au sein des établissements disposant de cet environnement. Ces étudiants devront posséder un smartphone qui utilise la technologie IOS, ANDROID ou Windows.

La partie administration ne sera accessible que pour les utilisateurs disposant de compte administrateur (formateur) et permettra de gérer les utilisateurs et les QCM.

---

#### D. BUDGET ET DELAI.

La livraison du projet est prévue pour le 8 Juillet 2016 au plus tard. La société TACTFactory n'a pas renseigné de budget limité pour ce projet toutefois un budget est à prévoir au sein des spécifications générales.

## PARTIE III : FONCTIONNALITES

### A. FONCTIONNALITES PRINCIPALES.

#### FRONTEND :

- ❖ **AUTHENTIFICATION** : Pour accéder à l'application une connexion est requise avec un Login et un Password crypté.
- ❖ **CATEGORIES** : Chaque QCM dépend d'une catégorie qui représente une matière. Elles doivent apparaître sur l'application et seront visible que si un QCM disponible appartient à celle-ci.
- ❖ **AFFICHAGE QCM** : Un QCM dispose d'un nombre de question flexible auquel seront attribuées une ou plusieurs bonnes réponses et pourront inclure du contenu multimédia (Image, Vidéos, Musique). De plus, un QCM a un temps de réalisation défini et est disponible durant une période limitée dans le temps, ces informations seront renseignées par l'administrateur.

#### BACKEND :

- ❖ **CALCUL AUTOMATIQUE DES REPONSES** : Un système de correction devra être créé pour permettre au formateur de recevoir les résultats de ces étudiants automatiquement.
- ❖ **GESTION DES UTILISATEURS** : L'administrateur pourra créer, modifier ou supprimer un utilisateur ou un groupe d'élèves.
- ❖ **GESTION DES GROUPES** : L'administrateur pourra créer un groupe qui correspondra à une classe en lui ajoutant ou supprimant des utilisateurs.
- ❖ **GESTION DES QUESTIONS/REPONSES** : L'administrateur pourra créer des réponses et des questions en ajoutant des caractéristiques comme du contenu multimédia ou un nombre de points pour la question.
- ❖ **GESTION DES QCM** : L'administrateur pourra créer un QCM en lui ajoutant les questions qu'il souhaite et renseigner une durée limitée ainsi que le moment où le QCM sera disponible.
- ❖ **ENVOIE DES RESULTATS** : Le formateur recevra les résultats du QCM réalisé par ces étudiants grâce à un mail.
- ❖ **NOTIFICATIONS** : Lors de la mise en ligne d'un nouveau QCM ou de la fin du temps imparti pour réaliser celui-ci, une notification apparaîtra sur le smartphone des utilisateurs.

---

## B. CONTRAINTES

- ✓ Le client TACTFactory souhaite que son application soit disponible sur 3 plateformes : au minimum Android 4.1, IOS 8.0 – 9.0 et Windows Phone.
- ✓ Si le temps imparti est dépassé ou que l'utilisateur quitte le QCM, celui-ci se coupe et redirige l'utilisateur sur le message de fin tout en enregistrant les réponses renseignées.
- ✓ Consultation des résultats par email.
- ✓ Le thème couleur de l'application est à la guise du client.

## PARTIE IV : LES LIVRABLES.

La société TACTFactory souhaite recevoir des documents spécifiques lors de la réalisation de ce projet. Voici la liste des livrables attendus :

- ✓ Schéma UML.
- ✓ Outil de gestion de projet.
- ✓ Dépôt documentation.
- ✓ Dépôt GIT.
- ✓ Document convention de nommage.
- ✓ PMP.
- ✓ Gestion des risques avec solution.
- ✓ Cahier des charges.
- ✓ Diagramme de classe / d'activité / de composant / Maquette ou use case.
- ✓ Plan de test unitaire du web service au minimum et/ou fonctionnel.
- ✓ Identification des librairies.
- ✓ Budget avec délai et coût.
- ✓ Respect des conventions de nommage.
- ✓ Commentaire et documentation dans le code source (anglais) JAVA doc.
- ✓ Base de données SQLite
- ✓ Compte rendu / avancement du projet en % / redéfinition du planning.
- ✓ Test du code source avant le rendu.