

Génie Logiciel



Matrice des exigences

Document énonçant les exigences techniques du projet

Référente : Mme. Valérie GUIMARD

Maîtrise d'oeuvre : M. Jérôme LEVENEZ (VIVERIS)

Maîtrise d'ouvrage : Équipe KAULAB

Responsables : Baptiste TERNISIEN & Uzeir JOOMUN

Consultés : Khalil OUNIS, Aurélien DAGNOT, Lorraine GRANDJEAN & Antoine BARBAULT

Version 1.0

Table des matières

I - Matrice des exigences.....	1
II - Sources.....	5

I - Matrice des exigences

Id	Exigence	Description	Priorité (de 1 à 5)	Statut
M1	Scanner un déchet	<p>Les utilisateurs doivent pouvoir autoriser l'application à accéder à leur caméra dans le but de scanner le code-barre/QR Code du déchet.</p> <p>La caméra doit être fonctionnelle et doit avoir suffisamment de luminosité pour fonctionner.</p> <p>L'utilisateur n'a pas besoin d'être connecté pour utiliser cette fonctionnalité.</p>	5	A faire
M2	Afficher le conteneur où jeter et le déchet et la raison de ce choix	Une fenêtre contextuelle s'affichera afin de montrer à l'utilisateur dans quelle poubelle jeter le déchet, ainsi qu'une explication détaillée en fonction des consignes de tri en vigueur en France.	5	A faire
M3	Pouvoir se créer un compte	<p>L'utilisateur doit pouvoir se créer un compte facilement par le biais d'un bouton dans l'interface.</p> <p>Il devra entrer une adresse mail valide, un pseudo et un mot de passe qui devra respecter le format : 8 caractères minimum dont 1 chiffre, 1 caractère spécial.</p>	5	A faire
M4	Pouvoir se connecter à son compte	<p>L'utilisateur ayant créé son compte doit pouvoir se connecter par le biais de son adresse mail, et de son mot de passe.</p> <p>La connexion lui donnera accès à des fonctionnalités supplémentaires</p>	5	A faire

M5	Pouvoir se déconnecter de son compte	L'utilisateur doit pouvoir se déconnecter par le biais d'un bouton facilement accessible sur l'interface	5	A faire
M6	Gagner des points en scannant un déchet	Dès lors que l'utilisateur est connecté et qu'il scanne un déchet, il gagne des points en fonction du déchet scanné	5	A faire
M7	Se connecter à un compte super user	L'administrateur de l'application doit pouvoir se connecter à un compte lui donnant accès à des informations spécifiques à propos du fonctionnement de l'application.	5	A faire
M8	Visualiser des informations clés sur l'utilisation de l'application grâce au compte super user	Lorsque l'administrateur est connecté sur le compte super-user, il va pouvoir visualiser des informations sur l'utilisation de l'application. Il aura accès notamment à l'évolution du nombre d'utilisateurs par semaine et par mois. L'évolution du nombre de points générés par les utilisateurs, ainsi que le classement des utilisateurs ayant généré le plus de points.	5	A faire
M9	Transmettre un sentiment écologique au travers de la charte graphique	La charte graphique de l'application devra respecter les codes de celle du client Viveris, tout en l'adaptant avec des teintes vertes pour montrer l'intérêt écologique de l'application.	5	A faire
S1	Pouvoir répondre aux quiz de fin de semaine	A la fin d'une semaine civile, l'utilisateur inscrit et connecté pourra répondre à un quiz permettant de se remémorer les choix des conteneurs des déchets triés dans la semaine.	4	A faire
S2	Voir son profil	L'utilisateur inscrit, connecté peut voir son profil. L'affichage montre : le nombre total de déchets scannés, le nombre de quiz réussis, l'avatar de l'utilisateur, son pseudo, le nombre maximum de points individuels réalisés pendant le tournoi précédent et en cours et enfin voir les badges apposés sur son profil.	4	A faire

S3	Modifier son profil	<p>L'utilisateur inscrit doit pouvoir modifier son profil :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il peut modifier son pseudo - Il peut modifier son mot de passe - Il peut modifier son image de profil parmi une liste prédéfinie - Il peut modifier son adresse mail - Il peut modifier les badges affichés sur son profil (limite de 5 badges affichables) 	4	A faire
S4	Voir le classement des utilisateurs ayant généré le plus de points	L'utilisateur inscrit et connecté aura accès dans un menu dédié au classement global des utilisateurs ayant généré le plus de points pour la période en cours.	4	A faire
T1	Accéder aux paramètres	L'utilisateur doit pouvoir accéder à des paramètres de l'application notamment pour modifier la réception des notifications.	3	A faire
T2	Rejoindre une équipe de trieurs	L'utilisateur inscrit et connecté doit pouvoir rejoindre une équipe de trieurs par le biais d'un moteur de recherche interne. Il ne pourra rejoindre une équipe composée que de 49 personnes au maximum. La limite des membres d'une équipe étant fixée à 50.	3	A faire
T3	Créer une équipe de trieurs	L'utilisateur inscrit et connecté et non membre d'une équipe doit pouvoir créer une équipe de trieur, en choisissant le nom de l'équipe.	3	A faire
T4	Exclure une personne de l'équipe si on est chef d'équipe	L'utilisateur inscrit, connecté et chef d'une équipe doit pouvoir exclure un membre par le biais d'un clic sur le profil d'un trieur et sur un bouton permettant de l'exclure.	3	A faire

T5	Quitter une équipe de trieurs	L'utilisateur inscrit, connecté et actuellement dans une équipe peut vouloir la quitter par le biais d'un bouton lorsqu'il cliquera sur l'équipe.	3	A faire
Q1	Obtenir des badges en remplissant des objectifs spécifiques	L'utilisateur connecté pourra obtenir des badges au terme de défis spécifiques (comme des succès) ou à la fin des tournois entre équipes.	2	A faire
Q2	Voir le profil des trieurs de notre équipe	L'utilisateur inscrit, connecté et membre et/ou chef d'équipe peut voir le profil des trieurs de l'équipe où il est en cliquant sur les membres. L'affichage des membres montre : le nombre total de déchets scannés, le nombre de quiz réussis, l'avatar du membre, son pseudo, le nombre maximum de points individuels réalisés pendant la guerre précédente et en cours et enfin voir les badges apposés sur son profil.	2	A faire
QUI1	Choisir une équipe à affronter lors des tournois hebdomadaires, si on est chef d'équipe	L'utilisateur inscrit, connecté et chef d'une équipe doit pouvoir rechercher une équipe ayant plus ou moins 5 membres de différence avec sa propre équipe, afin de l'affronter dans un tournoi. La recherche se fait via un moteur de recherche ou par une pré-sélection en fonction du nombre de membres de chaque équipe, L'équipe adverse ne peut pas refuser cet affrontement.	1	A faire
QUI2	Voir le profil des trieurs de l'équipe adverse lors d'un tournoi	L'utilisateur inscrit, connecté et membre et/ou chef d'équipe peut voir le profil des trieurs de l'équipe adverse où il est en cliquant sur les membres. L'affichage des membres montre : le nombre total de déchets scannés, le nombre de quiz réussis, l'avatar du membre, son pseudo, le nombre maximum de points individuels réalisés pendant la guerre précédente et en cours et enfin voir les badges apposés sur son profil.	1	A faire

II - Sources

- Image de la page de garde conçue par vectorjuice sur Freepik - https://www.freepik.com/free-vector/business-team-brainstorm-lightbulb-vision-statement-business-company-mission-business-planning-concept_10780499.htm#fromView=search&page=1&position=24&uuid=f72b9808-61bf-4acd-998c-6bba5da91151
- Matrice des exigences conçue sur Google Sheets