

# **"Cahier des charges"**

## **Projet TicketScan.**

Dans le cadre d'un développement agile, il n'y a pas à priori de cahier des charges au sens classique de l'industrie. Ce qui fait office de contrat entre les différentes parties est le développement des différents 'sprints' (lots) de développement. Ceci permet de minimiser le risque d'un échec global du projet et permet des réajustements en cours de développement. Néanmoins, une première discussion globale doit avoir lieu avec le client sur les principales fonctionnalités et évolutions souhaitées du produit.

Le but ultime du projet est la livraison d'une application mobile faisant office de poste de billetterie mobile pour les salles de spectacles du groupe 3S.

Pour cela ; plusieurs interviews et une communication bimensuelle avec le responsable des salles ont été mis en place. Dans la dénomination 'agile' de EIN. Le responsable des salles est le client. Ce client parle avec notre 'product owner', le responsable du produit.

Voici les questions principales sélectionnées par le responsable du produit.

### **En quoi consiste la billetterie mobile?**

Le but principal de la billetterie mobile est de valider le jour de l'évènement les billets des clients. Si un client n'a pas de billet et que le spectacle n'est pas à guichet fermé, dans ce cas la billetterie doit permettre l'achat de billet et faire office de caisse.

### **Pouvez-vous préciser la procédure de validation d'un billet?**

Un billet est valide si, et seulement si, son numéro est référencé et que la date, le prix, le porteur et l'intitulé de l'évènement correspondent bien dans la base de données.

### **Qu'entendez-vous par porteur?**

Le porteur est la correspondance entre l'identité indiquée sur le billet et l'identité du porteur (vérifiable par un contrôle de carte d'identité). Cette identité est obligatoire, car chaque billet, c'est la loi, doit être nominatif.

### **En quoi diffère la billetterie classique de la billetterie mobile?**

La billetterie mobile doit permettre la configuration rapide de cette dernière à n'importe quelle salle et évènement possible. Contrairement à une billetterie classique 'fixe' sur place. La billetterie mobile permet de déployer sur une salle plusieurs postes et donc faciliter les points d'accès notamment lors des gros évènements de plus de 3000 personnes. (Festivals, Sports. )

### **Qu'attendez-vous en terme de qualité d'un service de billetterie mobile?**

Le service doit être le plus sûr possible, car le premier risque est la fraude. Bien qu'un contrôle humain limite ce risque. Ensuite vient la rapidité du système. On doit pouvoir contrôler le plus rapidement possible les billets afin de fluidifier au maximum les entrées et sorties. Personne n'aime faire la queue. Ceci implique que le système doit pouvoir fonctionner avec un maximum de sécurité

en cas de panne de matériel. Au pire les contrôleurs doivent disposer du listing des réservations sous format papier.

## **Qui seront les principaux utilisateurs du service?**

Les contrôleurs sont les principaux utilisateurs. Le responsable de salle doit lui avoir une vision consolidée des différents contrôleurs afin d'éviter la fraude aux multiples billets (plusieurs clients qui tentent d'accéder aux mêmes moments avec un même billet dupliqué). Enfin, un administrateur doit pouvoir configurer le service en fonction des salles, des événements et des contrôleurs.

## **Quand est utilisée la solution?**

Le service doit être utilisable 24h/24. Cela semble un peu exagéré cependant, nous avons des événements démarrant avant 4H du matin et d'autres terminant après 2H du matin.

## **Où sera utilisée la solution?**

La billetterie doit être VRAIMENT mobile. Nous organisons également des festivals en pleine 'nature' (rave, folks...) mais aussi en sous-sol (gouffre... spéléo...)

## **Définition du sprint:**

Suite à ce premier entretien (Qui? Que? Quoi? Quand? Comment? Pourquoi? Dans quel but?). EIN a proposé un premier lot simple:

- Le service doit permettre la connexion à la base de données.
- Le service doit permettre l'authentification du personnel.
- Le service doit obtenir l'ensemble des salles de la base.
- Le service doit obtenir l'ensemble des événements de chaque salle.
- Le service doit obtenir l'ensemble des tickets des événements.
- Le service doit permettre de valider les tickets.

Ces différentes propositions ont été validées par le client. Dans le cas des premiers sprints, l'accent a été mis sur les points suivants:

- Le service doit permettre la connexion à la base de données.
- Le service DOIT utiliser l'AUTHENTIFICATION du service de billet.
- Le service doit afficher 'des salles'
- Le service doit afficher 'des événements'
- Le service doit afficher 'des tickets'
- Le service doit permettre de valider les tickets 'localement'

Le but du premier sprint est de développer l'interface utilisateur et d'assurer au client la connectivité à la base de données. Autre point important le client souhaite voir le système de validation en fonctionnement.

De fait le client souhaite que lors de la première revue de sprint soit démontré:

- La capacité du service à se connecter à l'autre service de gestion des billets. (la base de données).
- La capacité à naviguer d'une salle vers un ticket.
- La capacité à valider un ticket par son numéro.