**Spécification des besoins d’une application**

# 1. Introduction

## 1.1 Objectif du document

L’objectif est de présenter les différentes étapes de la conception de l’application.

## 1.2 Portée de l’application

L’entreprise Locatis gère un ensemble de locataire sur différentes villes. L’entreprise souhaite pouvoir informer de manière automatique c’est locataire à l’aide d’émail ou de sms. L’entreprise veut développer une application qui répond à c’est besoin.

## 1.3 Définitions, acronymes et abréviations (Vocabulaire du projet)

Bdd : Base de données

## 1.4 Documents de référence

## 1.5 Vue d’ensemble du document

Dans la suite de ce document, les différentes fonctionnalités de l’application seront présentées. Ainsi que des maquettes réalisées pour le projet et leurs changements d’état, les diffèrent cas d’utilisations et un diagramme de classe réalisée en UML.

# 2. Description générale de l’application

## 2.1 Perspective de l’application

L’application se présentera sous forme de différente interface toute relier par des relations avec des boutons (voir 3.1 pour la structuration).

## 2.2 Vue d'ensemble des fonctionnalités du produit

Les principales fonctionnalités du logiciel sont d’informer au moyen d’un mail les locataires d’un ou plusieurs évènements de manière groupée.

L’application fera l’organisation des campagnes qui pourront être ciblées (âge, numéro de bâtiments, …), périodiques, planifiées et qui pourront posséder un titre. Gérer l’administration au sein de l’application sera possible, c’est-à-dire accorder les droits ou non à un utilisateur. L’application sera en mesure d’afficher les statistiques pour un utilisateur. La base de données pourra être modifiée via un fichier csv. En contrepartie, la vérification de la bonne réception des messages ne sera pas prise en compte.

Le contexte de la création de cette application est de pouvoir communiquer des informations à l’ensemble des locataires, employés et partenaires de Locatis rapidement en vérifiant les coordonnées. Les bénéfices de cette application sont le gain de temps et la diffusion de masse des informations.

L’entreprise Locatis est un bailleur gérant un parc de 5000 logements sur une moyenne agglomération semblable à celle de Dijon.

La motivation de l’entreprise est d’améliorer la communication avec leurs clients car d’après une enquête de satisfaction, le niveau de communication est faible. Le but de l’application est donc d’améliorer leur relation clients.

Les utilisateurs de l’application seront le service relation client, le service technique et l’astreinte.

## 2.3 Caractéristiques des utilisateurs

Les utilisateurs n’auront besoin d’aucune connaissance spécifique. Les utilisateurs sont les employés de l’entreprise.

## 2.4 Contraintes d'ordre général

Il existe une contrainte interne : la gestion des utilisateurs. En effet, il en existe trois types : administrateur, gestionnaire et utilisateur. Chaque type d’utilisateur a des droits spécifiques. L’administrateur peut créer des utilisateurs, créer des destinataires et gérer des droits. Il possède également l’ensemble des droits des gestionnaires. Le gestionnaire peut créer, planifier et lancer des campagnes, il n’est autorisé qu’à communiquer qu’avec des catégories d’utilisateurs définies par l’administrateur. Le gestionnaire possède également les droits des utilisateurs. Un utilisateur peut consulter des statistiques et, éventuellement, planifier ou lancer une campagne si un administrateur ou un gestionnaire lui a donné les droits.

Le client gère les déclarations CNIL et le respect du RGPD

## 2.5 Hypothèses et dépendances

Le programme doit être lancé devra être utilisée sur un système d’exploitation Windows 10 et bénéficier d’une connexion internet

## 2.6 Répartition des exigences

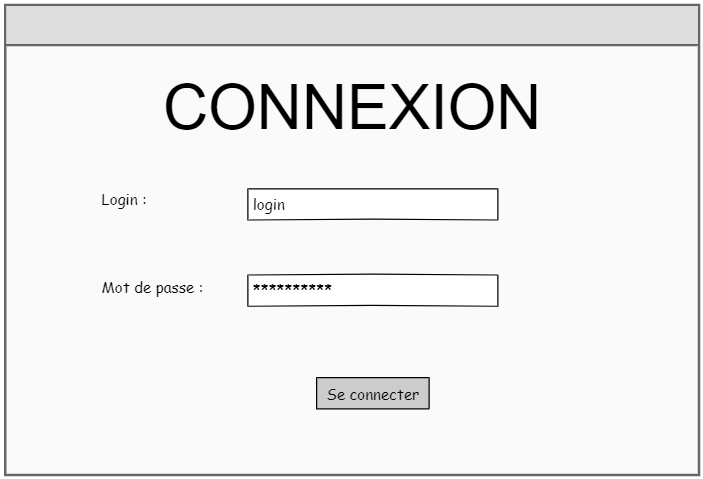
L’Utilisation d’un serveur web ou héberger une base de données devrait être à envisagé.

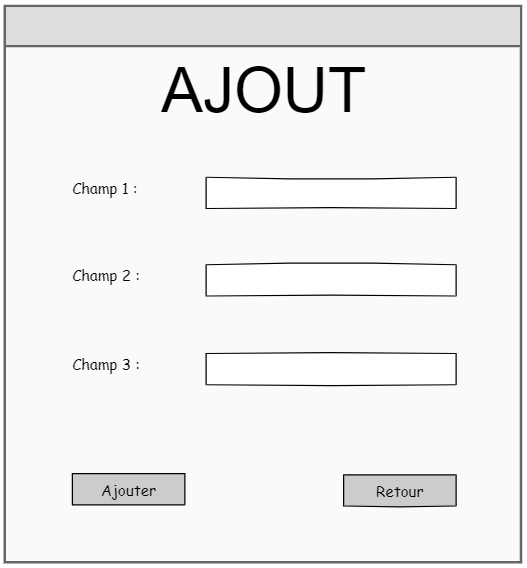
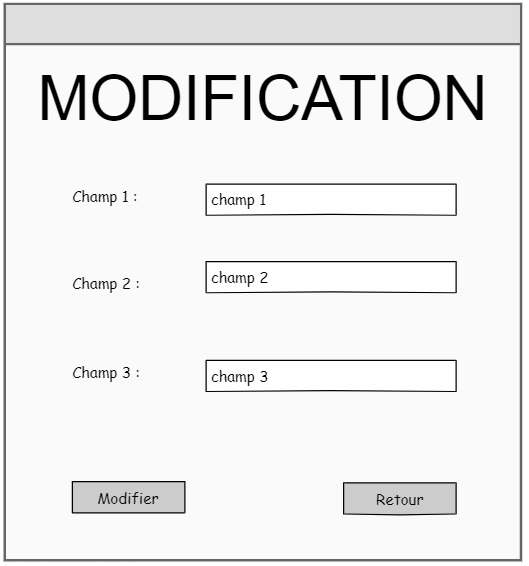
# 3. Exigences spécifiques

## 3.1 Interfaces externes

Le logiciel s’ouvrira sur une page de connexion où l’on devra rentrer sont login et son mot de passe. C’est ensuite que nous pourrons accéder au menu principal qui nous indiquera plusieurs autres interfaces il suffira de choisir un bouton et on accèdera à l’information ; Chaque gestion d’élément aura la même apparence c’est-à-dire un tableau où l’on pourra choisir de modifier un utilisateur par exemple ou de le supprimer ou encore de l’ajouter. C’est interface de modification, d’ajout seront les mêmes pour tous excepter les champs à remplir chaque interface aura un bouton retour pour revenir à l’interface précédente. La page statistique elle affichera 3 différente jeux de données (tranche d’âge, campagne en cours, logement occupé).

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant table

Description générée automatiquement

Effectue une recherche dans la table

Quitte l’application

Retour au menu principal

Supprime la ligne sélectionnée

Ouverture de la fenêtre de modification

Ajoute l’objet et réinitialise les champs

Modifie l’objet

Retour à la fenêtre de gestion

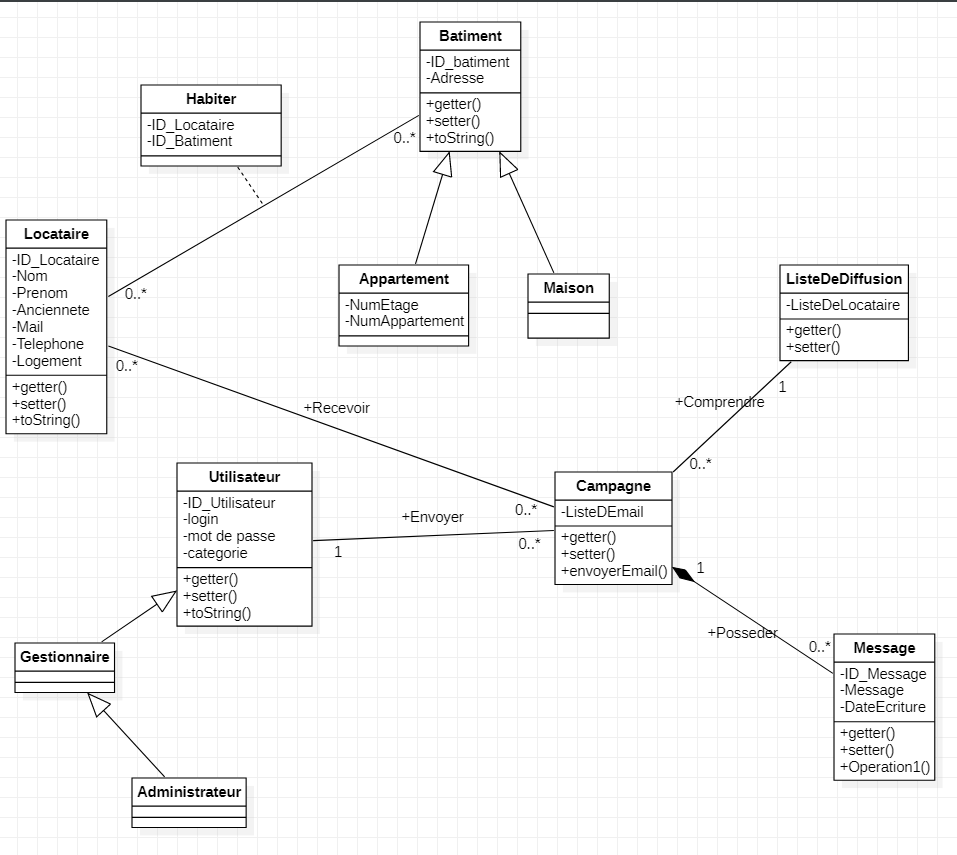
Ouverture de la fenêtre d’ajout

Ouverture de la fenêtre de gestion

Connexion

Déconnexion

## 3.2 Fonctionnalités



## 

Figure 1 Cas d'utilisation envoie des campagnes

Une image contenant table

Description générée automatiquement

Figure 2 Cas d’utilisation insertion fichier csv

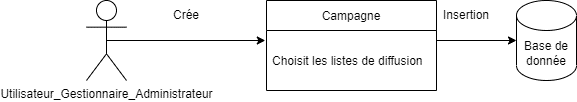


Figure 3 Cas d'utilisation création de campagne

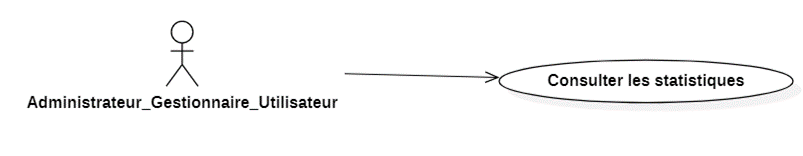


Figure 4 Cas d'utilisation consulter les statistiques



Figure 5 Cas d'utilisation gestion des droits

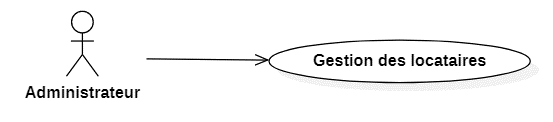


Figure 6 Cas d'utilisation gestion des locataires

## 3.3 Exigences de performance

Il est possible d’avoir plusieurs personnes pouvant se connecter en même temps. Les types des informations à traiter sont les informations de la base de données (noms, adresses, messages, campagnes de messages). Une requête prend moins d’une demi-seconde.

## 3.4 Exigences logiques de bases de données

## 3.5 Contraintes de conception

L’utilisation d’un modèle MVC pour l’affichage, la gestion des données et la gestion des actions sur le logiciel. Respect des conventions de nommage.

## 3.6 Exigences non-fonctionnelles

L’accès à l’application est sécurisé par une connexion avec un login et un mot de passe.

Le code sera commenté, aura une javadoc et un jeu de test pour pouvoir être repris pour divers modification et de la correction de bug.

L’application sera fonctionnelle sur un système d’exploitation tel que Windows 10

# 4. Informations additionnelles

# 5. Index

# 6. Annexes