

**Classe :** SI2  
**Matière :** Mini Projet  
**Enseignants :** R. BELTAIFA, S. MABROUK, T. BEN MENA

**date démarrage:** 16/02/15  
**durée :** 10 semaines  
**Nb pages :** 2

## CAHIER DES CHARGES

### 1. PRESENTATION DU PROJET

#### 1.1 CONTEXTE

Un club/centre de sport est le lieu idéal qui offre des services (réservation des terrains, participation à des matches, adhésion, etc.) et des locaux (terrains, salles, etc.) à toute personne cherchant à avoir une santé saine.

#### 1.2 OBJECTIFS

Ce projet doit atteindre les objectifs suivants :

- Elaborer une analyse de besoins détaillée des clubs de sport en vous basant sur la description de la section 2 de ce document.
- Développer une application de gestion des clubs de sport.

#### 1.3 CRITERES D'ACCEPTABILITE DU PRODUIT

Le produit doit être validé par les enseignants

### 2. EXPRESSION DES BESOINS

#### 2.1. BESOINS FONCTIONNELS

L'application doit permettre :

**BF1.** Le paramétrage et la saisie des informations relatives à un club de sport. Ces informations figureront dans les entêtes ou pieds de pages des documents générés par l'application

**BF2.** La gestion des membres d'un club. Pour devenir membre, il faut s'adhérer au club par abonnement. Après la confirmation de son adhésion, le nouveau membre peut imprimer sa carte d'adhésion.

**BF3.** La gestion des terrains (football, tennis, etc.), des salles (volleyball, basketball, etc.) associés à un club.

**BF4.** La gestion des réservations : un membre d'un club peut réserver un terrain ou une salle déterminé(e) pour une heure (et durée) et un jour précis.

Afin de limiter les problèmes liés aux désistements de dernière minute, et d'optimiser le taux de fréquentation des terrains, on laisse la possibilité de faire des surréservations sur des terrains déjà réservés. La surréservation se passe comme une réservation classique. En cas d'annulation de la réservation initiale, les membres qui ont sur réservé le terrain seront prévenus immédiatement par email que leur terrain est à nouveau libre. Il leur incombe alors de confirmer qu'ils désirent toujours le terrain en effectuant la réservation du terrain par la procédure classique.

**BF5.** La gestion des revenus et dépenses du club pour générer des rapports financiers mensuels et annuels.

**BF6.** La gestion des événements du club pour générer un rapport annuel décrivant, dans les détails, les activités et événements organisés.

## **2.2. BESOINS NON FONCTIONNELS**

**BNF1 :** L'application doit être supportée par les systèmes d'exploitation : Windows (version XP et versions ultérieures), Linux pour les distributions (DebianLike et RedHat Like) et Mac OS (version X et versions ultérieures)

## **3. CONTRAINTES NON NEGOCIABLES**

### **3.1 DELAIS**

Le produit doit être livré la semaine du 27 avril 2015 dans les séances respectives du TD.

Tout retard sera sanctionné d'une pénalité proportionnelle à la durée du retard.

### **3.2 AUTRES CONTRAINTES**

Le produit doit :

- être développé avec le langage JAVA
- utiliser un SGBD Oracle
- être développé dans un cadre agile : SCRUM

L'équipe doit utiliser un logiciel (solution hébergé pour un suivi à distance) pour la gestion du projet avec Scrum et créer un compte pour son enseignant.

## **DEROULEMENT DU PROJET**

### **4.1 PLANIFICATION**

Le projet contient au moins 3 sprints d'une durée de 2 semaines chacun. Un prototype fonctionnel doit être livré à la fin de chaque sprint.

### **4.2 DOCUMENTATION**

A la fin du projet, vous devez remettre à votre enseignant un cahier de bord contenant tous les documents générés tout au long du projet.

Dans le cas des 3 sprints le cahier de bord contient :

- Le Backlog product avec la description détaillée des User Stories,
- Les diagrammes UML,
- Les versions du release plan,
- Les PV des 3 réunions de planification de sprint,
- Les PV des Daily Meetings,
- Les PV des 3 réunions des revues de sprint,
- Les PV des 3 rétrospectives et
- Les 3 burndown charts