

CAHIER DES CHARGES

Application Mobile

QcMaster

2
0
2
4

Danaël LEGRAND
Florian OGUETON
Redwan BERKI

Sommaire

Sommaire

1. Présentation d'ensemble du projet

Les besoins du client

La cible adressée par l'application

Contraintes du projet

2. Description graphique et ergonomie

Charte graphique

Design

Zoning

Wireframe

3. Description fonctionnelle et technique

User Stories

Arborescence de l'application

Contraintes techniques

Pages

Fonctionnalités

Convention de nommage

Diagrammes

4. Prestations attendues

Prestations attendues

Planning

Méthodologies de suivi

1

3

3

4

4

5

5

11

12

14

15

15

17

17

18

19

20

21

24

24

25

26

1. Présentation d'ensemble du projet

Les besoins du client

Création de Quiz personnalisés

Possibilité de créer des quiz entièrement personnalisables (QCM, slider...)

Un utilisateur doit une fois connecté pouvoir créer, modifier et pouvoir partager un quiz.

S'affronter sur des parties de Quiz

Possibilité de s'affronter sur des quiz en groupe.

Système de classement en temps réel.

Les utilisateurs doivent pouvoir rejoindre et jouer en tant réel un quiz en ayant un classement en temps réel

Récupérer les résultats des parties

Possibilité de récupérer les résultats des Quiz sous divers formats (csv, xml, pdf...)

Le créateur du quiz doit pouvoir récupérer les données de résultat des parties joués avec son quiz.

La cible adressée par l'application

Entreprises

Tout type d'entreprise qui serait intéressé par un moyen personnalisable et facile d'accès pour tester les connaissances de ses employés / collaborateurs ou dans l'optique de recrutement.

Écoles & Centre de formation

Pour la possibilité d'avoir des quiz entièrement malléables et adaptable au besoin tout en restant ludique et facile d'accès.

Contraintes du projet

Langues	<ul style="list-style-type: none">- Français
Compatibilité	<ul style="list-style-type: none">- Android- IOS- Windows- WEB
Spécificités	<ul style="list-style-type: none">- Création de compte- Notification push

2. Description graphique et ergonomie

Charte graphique

Logo



Typographie

Police: Roboto

Display Large

Display Medium

Display Small

Headline Large

Headline Medium

Headline Small

Title Large

Title Medium

Title Small

Label Large

Label Medium

Label Small

Body Large

Body Medium

Body Small

Code couleur

Mode Clair

Mode Sombre

primary hex(#1c6586) rgb(28, 101, 134)	primary hex(#94d3f8) rgb(148, 211, 248)
surfaceTint hex(#1c6586) rgb(28, 101, 134)	surfaceTint hex(#90cef3) rgb(144, 206, 243)
onPrimary hex(#ffffff) rgb(255, 255, 255)	onPrimary hex(#001925) rgb(0, 25, 37)
primaryContainer hex(#c4e7ff) rgb(196, 231, 255)	primaryContainer hex(#5898bb) rgb(88, 152, 187)
onPrimaryContainer hex(#001e2c) rgb(0, 30, 44)	onPrimaryContainer hex(#000000) rgb(0, 0, 0)
secondary hex(#37693d) rgb(55, 105, 61)	secondary hex(#a1d8a2) rgb(161, 216, 162)
onSecondary hex(#ffffff) rgb(255, 255, 255)	onSecondary hex(#001b06) rgb(0, 27, 6)
secondaryContainer hex(#b8f1b9) rgb(184, 241, 185)	secondaryContainer hex(#689d6c) rgb(104, 157, 108)
onSecondaryContainer hex(#002108) rgb(0, 33, 8)	onSecondaryContainer hex(#001b06) rgb(0, 27, 6)

tertiary hex(#48672f) rgb(72, 103, 47)	tertiary hex(#b1d692) rgb(177, 214, 146)
onTertiary hex(#ffffff) rgb(255, 255, 255)	onTertiary hex(#081a00) rgb(8, 26, 0)
tertiaryContainer hex(#c8eea7) rgb(200, 238, 167)	tertiaryContainer hex(#799b5c) rgb(121, 155, 92)
onTertiaryContainer hex(#0c2000) rgb(12, 32, 0)	onTertiaryContainer hex(#000000) rgb(0, 0, 0)

error hex(#ba1a1a) rgb(186, 26, 26)	error hex(#ffbab1) rgb(255, 186, 177)
onError hex(#ffffff) rgb(255, 255, 255)	onError hex(#370001) rgb(55, 0, 1)
errorContainer hex(#ffdad6) rgb(255, 218, 214)	errorContainer hex(#ff5449) rgb(255, 84, 73)
onErrorContainer hex(#410002) rgb(65, 0, 2)	onErrorContainer hex(#000000) rgb(0, 0, 0)

surface	surface
hex(#f6fafa)	hex(#0f1417)
rgb(246, 250, 254)	rgb(15, 20, 23)
onSurface	onSurface
hex(#181c1f)	hex(#f8fbff)
rgb(24, 28, 31)	rgb(248, 251, 255)
surfaceVariant	surfaceVariant
hex(#dce3e9)	hex(#41484d)
rgb(220, 227, 233)	rgb(65, 72, 77)
onSurfaceVariant	onSurfaceVariant
hex(#41484d)	hex(#c5ccd2)
rgb(65, 72, 77)	rgb(197, 204, 210)

outline	outline
hex(#71787d)	hex(#9da4aa)
rgb(113, 120, 125)	rgb(157, 164, 170)
outlineVariant	outlineVariant
hex(#c0c7cd)	hex(#7d848a)
rgb(192, 199, 205)	rgb(125, 132, 138)

background	background
hex(#f6fafa)	hex(#0f1417)
rgb(246, 250, 254)	rgb(15, 20, 23)
onBackground	onBackground
hex(#181c1f)	hex(#dfe3e7)
rgb(24, 28, 31)	rgb(223, 227, 231)
scrim	scrim
hex(#000000)	hex(#000000)
rgb(0, 0, 0)	rgb(0, 0, 0)
shadow	shadow
hex(#000000)	hex(#000000)
rgb(0, 0, 0)	rgb(0, 0, 0)

Design

Sobre & Élégant

L'application se veut avec un design sobre et élégant, avec une interface minimaliste et épurée pour avoir une bonne lisibilité.

Navigation Intuitive

La navigation sera conçue pour être intuitive, avec des menus déroulants et une barre de navigation qui permettent aux utilisateurs de se déplacer facilement entre les différentes sections de l'application.

Éléments Interactifs

Les éléments interactifs seront placés de manière logique en suivant les conventions d'usage pour une prise en main rapide.

Les éléments tels que les boutons, icônes et champs de saisie auront un style uniforme.

Indicateurs de chargement

Des indicateurs de chargement discret informeront les utilisateurs de l'état des opérations en cours.

Animations

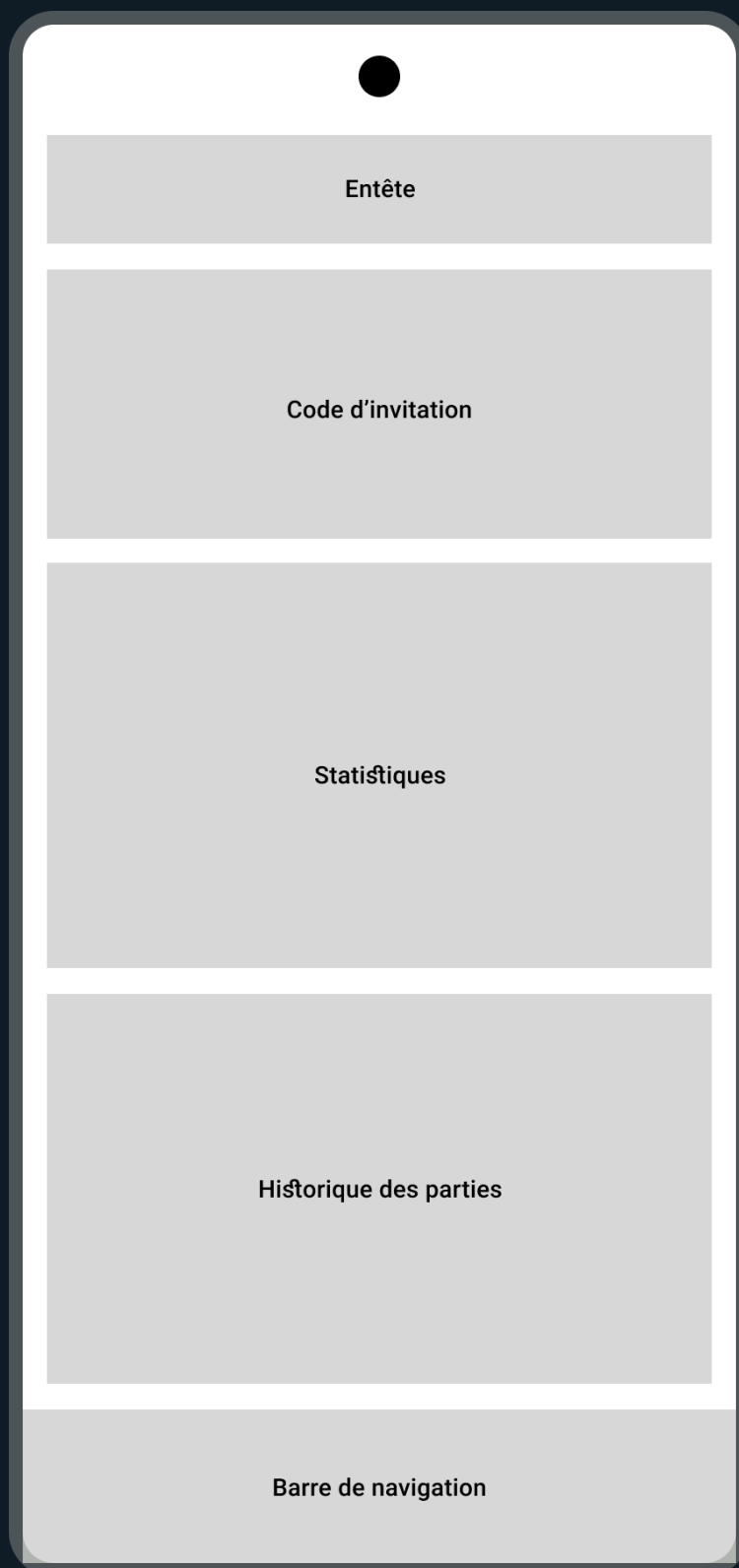
Des animations fluides et des transitions seront utilisées pour les changements d'état comme l'ouverture du menu ou la sélection d'un élément

Messages d'alerte

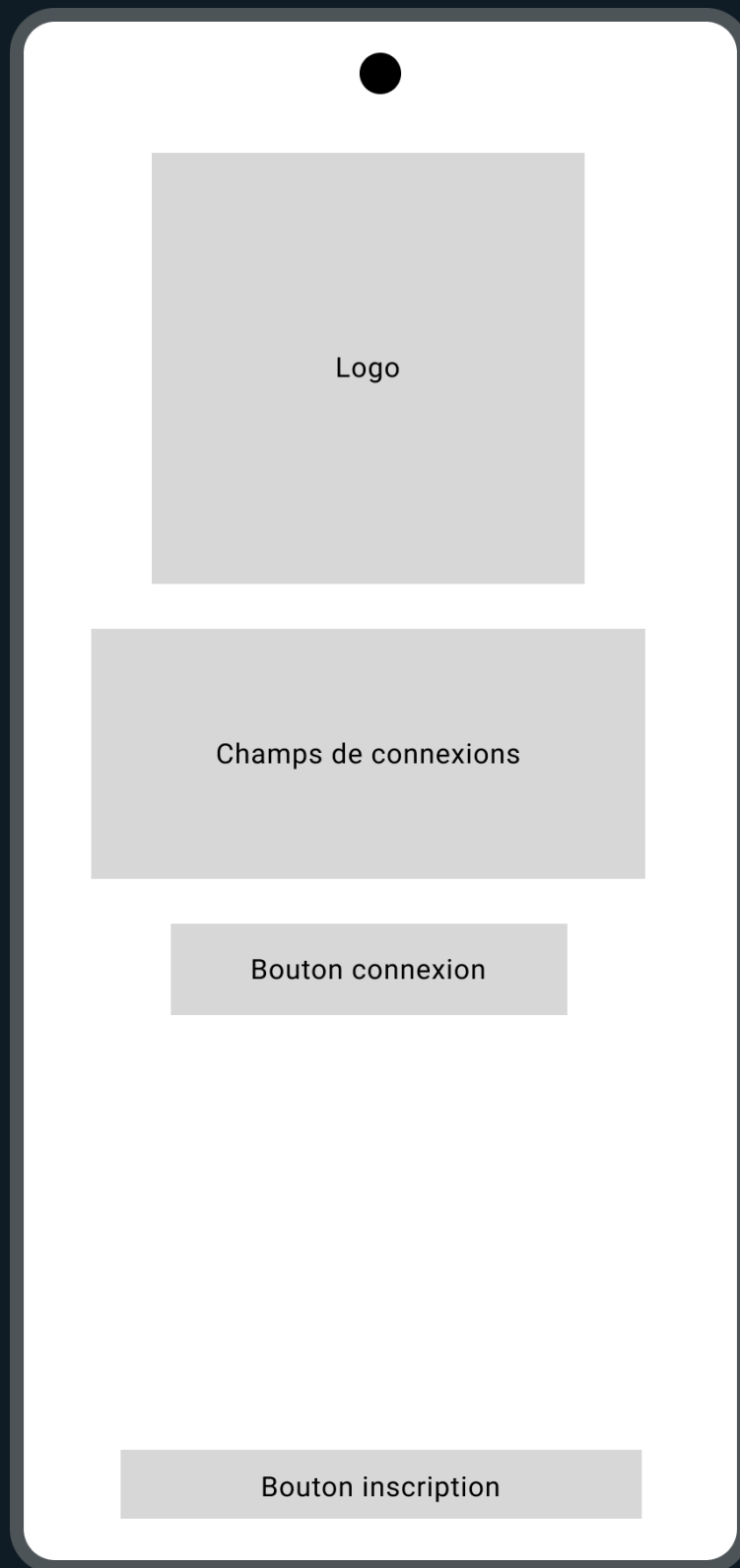
Des messages clairs s'afficheront pour confirmer les actions réussies ou pour avertir en cas d'erreur

Zoning

Page Quiz



Page Connexion



Wireframe

Page accueil de création de quiz

← Nom du Quiz

○ Question 1 Points : 10 ⋮


○ Question 1 Points : 10 ⋮

Total des questions : xx

Total des points : xxx

Valider +

Page création Slider



Quelle est la question

Nombre de point pour la question

-

10

+

Minimum

-

5


+


Maximum

-

5

+

plage 



Valider

Page création QCM



Quelle est la question

Nombre de point pour la question

–

10

+




Bonne réponse ?

Ajouter plus

Valider

Page Quiz

9:00



Code d'invitation

Code

Statistiques

Stat

Nom


Stat


Nom


Stat

Nom

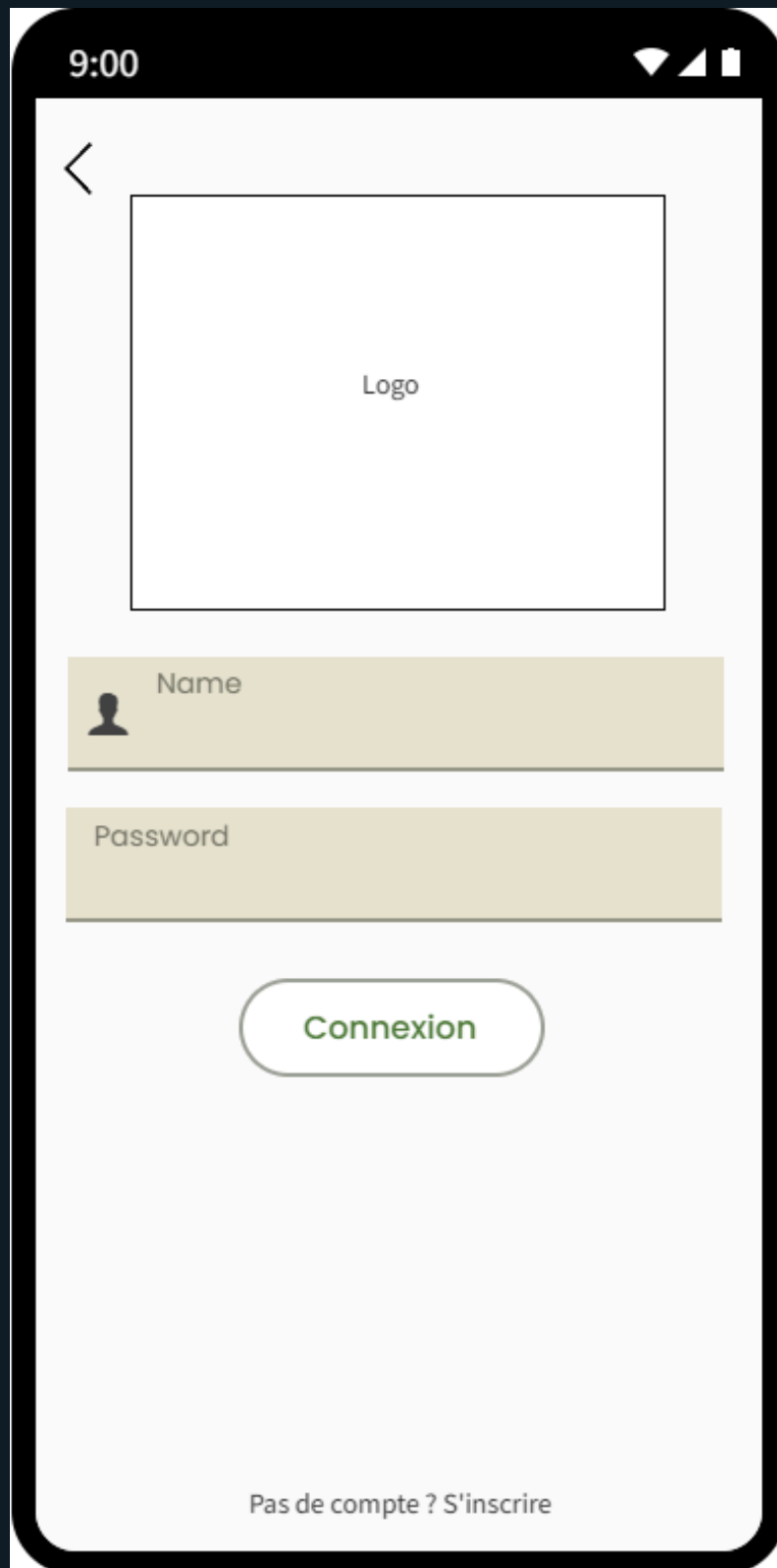
Historique



Home

Profil

Page Connexion



A mobile application login screen mockup. At the top, a status bar shows the time 9:00 and icons for Wi-Fi, cellular signal, and battery. Below the status bar is a white card with rounded corners. The card has a back arrow in the top left corner. In the center of the card is a large square placeholder for a logo, labeled "Logo". Below the logo are two input fields: "Name" with a person icon and "Password". Below these fields is a green "Connexion" button. At the bottom of the card is a link that says "Pas de compte ? S'inscrire".

9:00

<

Logo

Name

Password

Connexion

Pas de compte ? S'inscrire

3. Description fonctionnelle et technique

User Stories

Admin

Gestion de parties

- En tant qu'administrateur je souhaite pouvoir accéder à la liste de toutes les parties afin de pouvoir les gérer
- En tant qu'administrateur je souhaite pouvoir modifier / supprimer toutes les parties afin de gérer les données présentes sur l'application

Gestion des utilisateurs

- En tant qu'administrateur je souhaite pouvoir accéder à la liste de tous les utilisateurs afin de pouvoir visualiser leur profil et pouvoir les gérer
- En tant qu'administrateur je souhaite pouvoir créer / modifier / supprimer un utilisateur afin de gérer les utilisateurs de l'application
- En tant qu'administrateur je souhaite pouvoir affecter / désaffecter un rôle à un utilisateur

Créateur de la partie

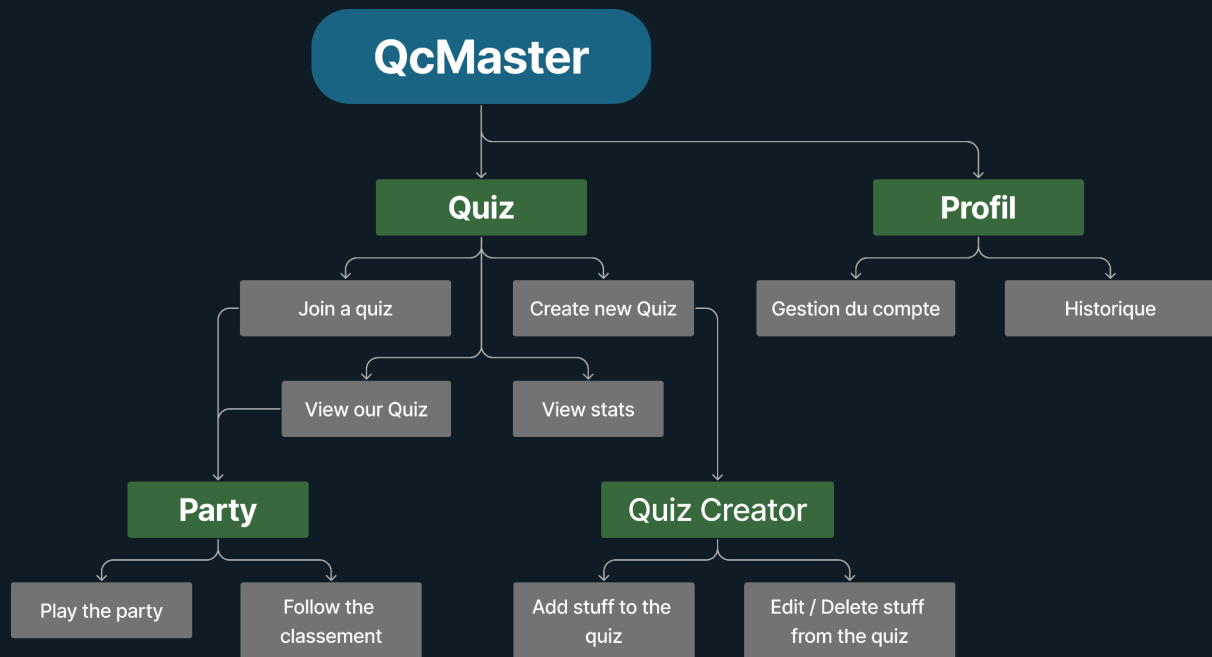
- En tant que créateur de la partie je souhaite pouvoir modifier / supprimer la partie.
- En tant que créateur de la partie je souhaite pouvoir accéder à la liste de tous les utilisateurs de la partie afin de pouvoir visualiser leur profil et pouvoir les gérer.
- En tant que créateur de la partie je souhaite pouvoir ajouter / supprimer les utilisateurs à la partie.
- En tant que créateur de la partie je souhaite pouvoir partager un quiz via un code

Utilisateur

- En tant qu'utilisateur je souhaite modifier / supprimer mon profil.
- En tant qu'utilisateur je souhaite pouvoir visualiser mon profil.
- En tant qu'utilisateur je souhaite pouvoir participer à un quiz via un code
- En tant qu'utilisateur je souhaite pouvoir créer mes propres quiz
- En tant qu'utilisateur je souhaite avoir un historique des quiz auxquels j'ai participé
- En tant qu'utilisateur je souhaite pouvoir consulter mes statistiques (nombre de quiz participés, taux de réussite . . .)

Arborescence de l'application

Schéma



Contraintes techniques

Hébergement	<ul style="list-style-type: none">- o2switch
Frameworks	<ul style="list-style-type: none">- Flutter- Symphony
BDD	<ul style="list-style-type: none">- MySQL
Langages	<ul style="list-style-type: none">- dart- php

Pages

Quiz

Page faisant office d'accueil.

Il y est possible de :

- rejoindre une partie de quiz
- voir quelques statistiques de son compte
- voir l'historique de ses parties
- créer un quiz

Quiz Creator

Page servant à créer un quiz

Party

Page affichant la partie de quiz en cours

Profil

Une page contenant la gestion du profil tel que le changement de mail, nom et de mot de passe et la gestion des groupes permettant d'en créer et d'en supprimer

Fonctionnalités

Quiz

- Créer / modifier / supprimer un quiz
- Participer à un quiz (code)
- Partager un quiz (code)
- Consulter les statistiques des quiz
- Système de classement
- Récupérer les résultats sous forme de csv / xml / pdf . . .

Compte

- Gérer ses données
- Voir statistiques
- Voir historique des parties

Admin

- Gestion des membres
- Gestion des parties
- Statistiques de l'application

Convention de nommage

Classes

UpperCamelCase

Librairies, Répertoires

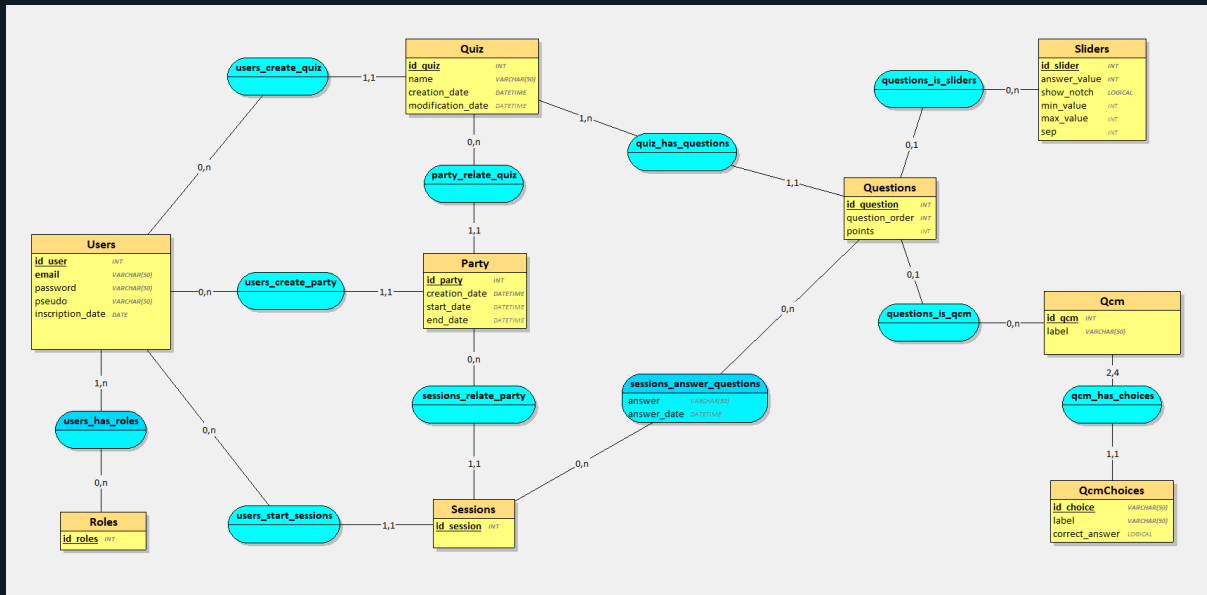
snake_case

Variables, Constantes, Paramètres

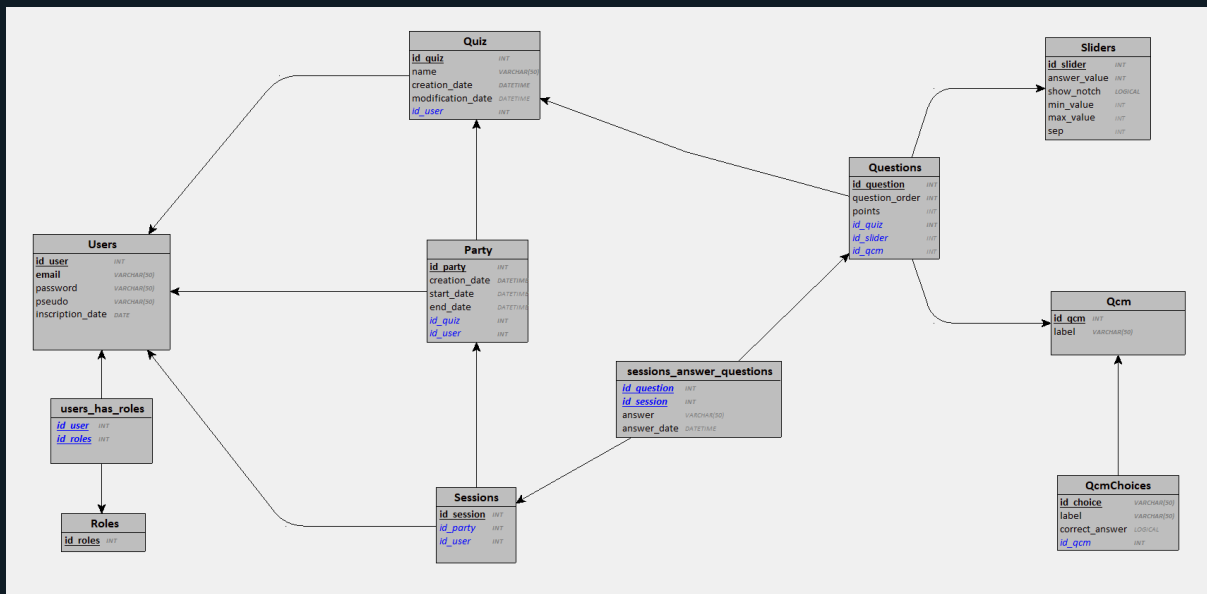
lowerCamelCase

Diagrammes

MCD

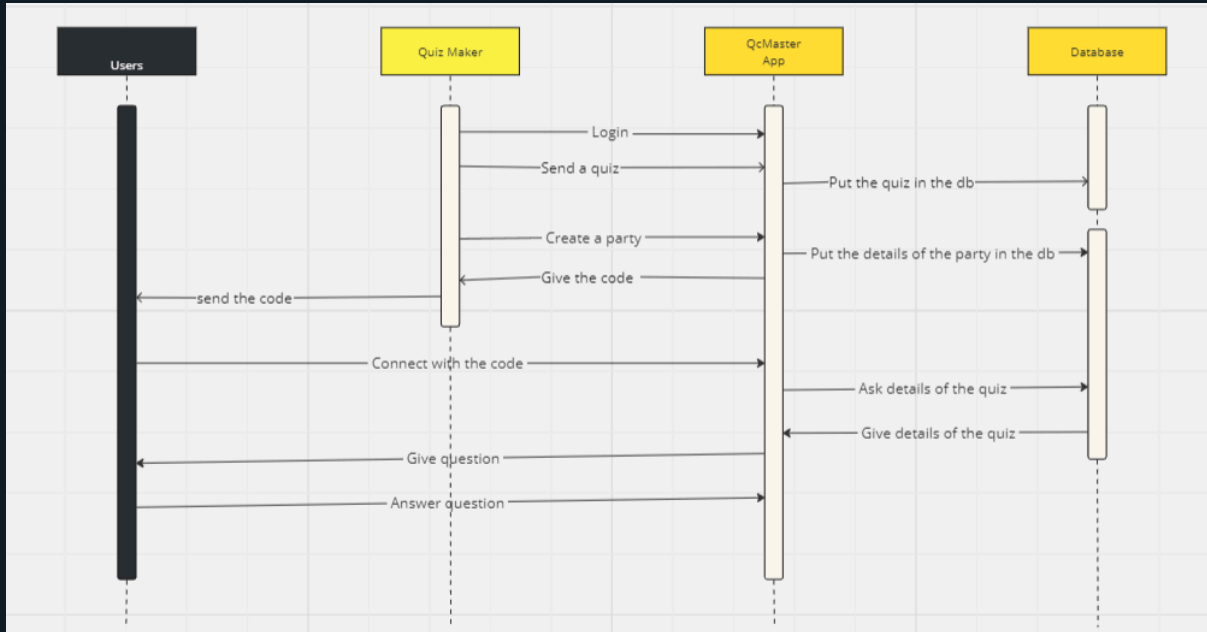


MLD

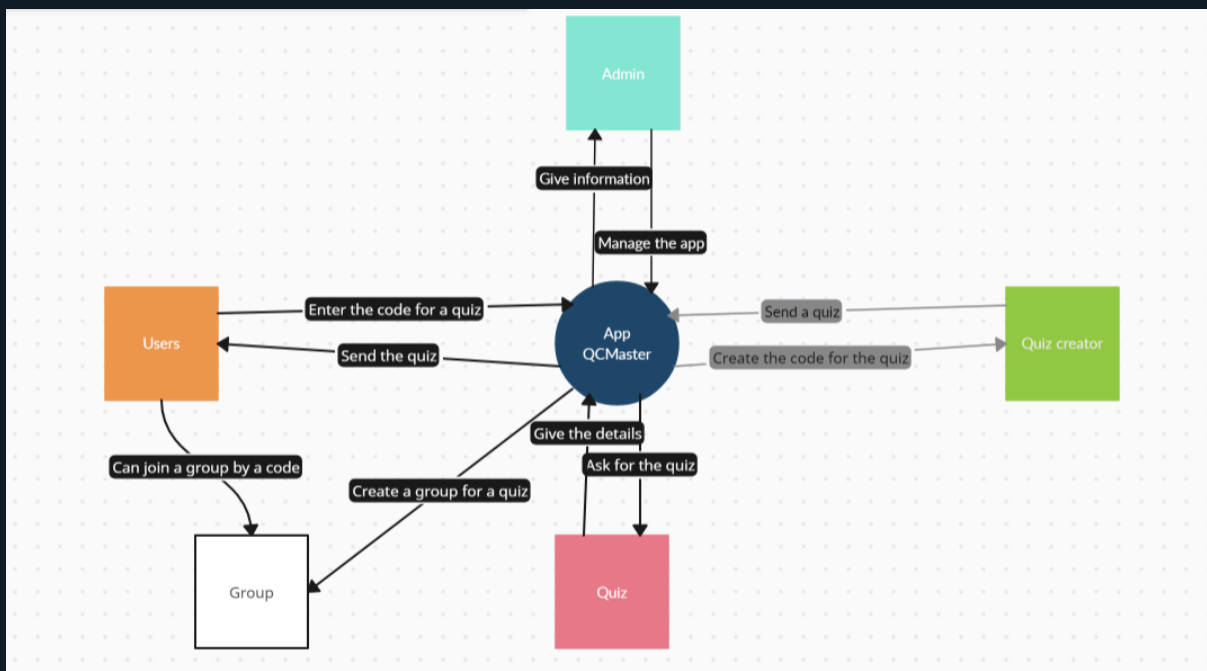


C

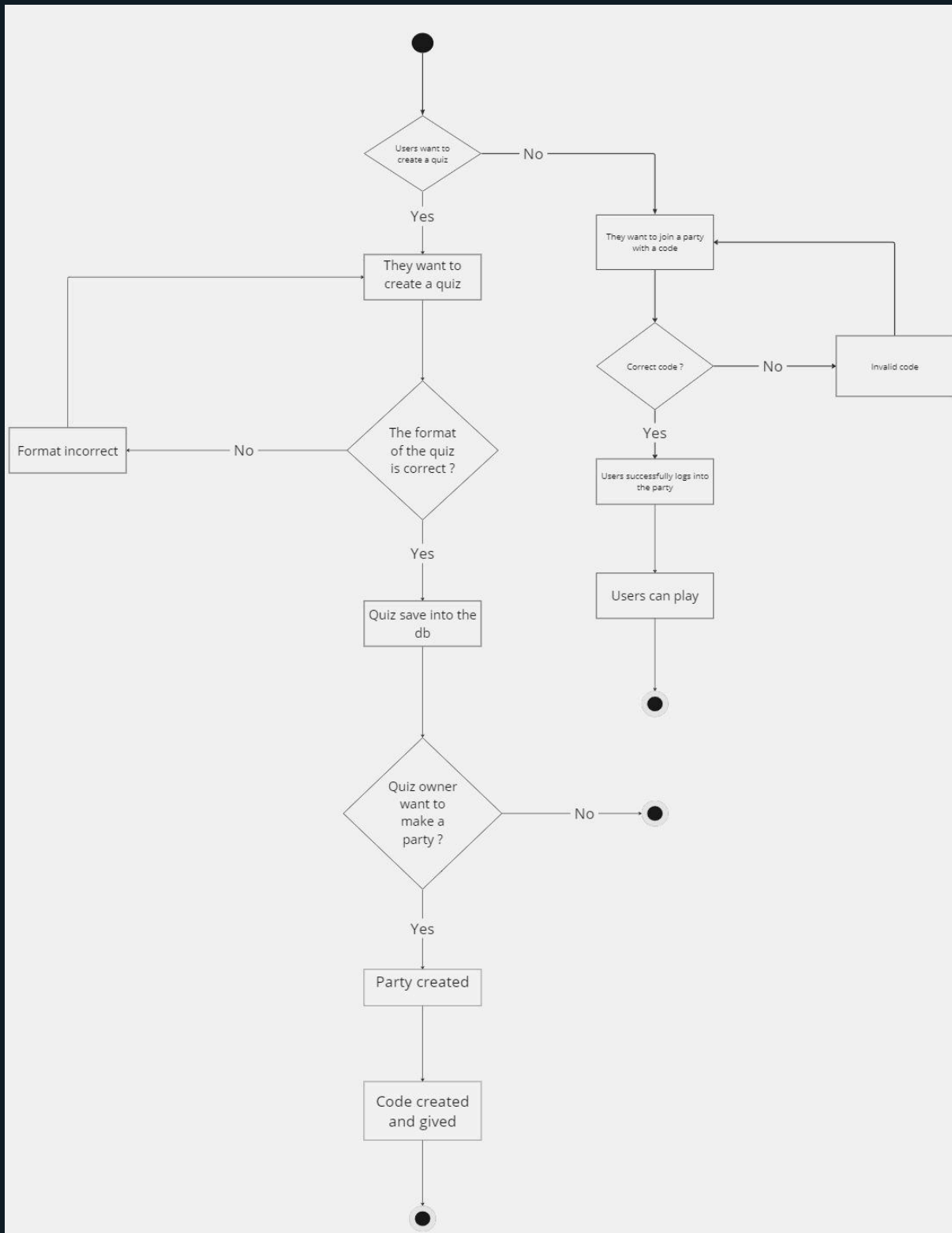
Séquence



Contexte



Activité



4. Prestations attendues

Prestations attendues

Développement d'une application cross-plateforme

Développement d'une application fonctionnant sur plusieurs systèmes d'exploitation, en utilisant le framework Flutter pour assurer une expérience utilisateur cohérente sur tous les appareils.

Hébergement de la base de données

Utilisation de solutions d'hébergement fiables et sécurisées pour stocker et gérer les données de l'application. La base de données doit être capable de s'adapter à l'augmentation du volume de données sans compromettre les performances.

Hébergement d'une version WEB de l'application

Permettre l'hébergement web de l'application permettant la compatibilité avec les principaux navigateurs offrant une expérience fluide.

Planning

Phase 1

NUMÉRO	TITRE DE LA TÂCHE	PROPRIÉTAIRE DE LA TÂCHE	DATE DE DÉBUT	DATE LIMITE	DURÉE	TÂCHE TERMINÉE (EN %)	PHASE UNE			
							SEMAINE 1			
							L	M	M	J
1	Planification du projet									
1.1	Cahier des charges	Danaël	06/05/24	17/05/24	8	100 %				
1.1.1	Présentation du projet	Danaël	06/05/24	07/05/24	2	100 %				
1.1.2	Charte graphique	Redwan	06/05/24	10/05/24	3	100 %				
1.1.3	Description fonctionnelle & technique	Florian	07/05/24	15/05/24	5	100 %				
1.1.4	Prestation attendues	Redwan	06/05/24	13/05/24	4	100 %				
1.3	Planification des tâches	All	15/05/24	17/05/24	3	100 %				
2	Exécution du projet									
2.1	Formation à l'outil flutter	All	21/05/24	31/05/24	9	50 %				
2.1.2	Complément Formation	All	03/06/2024	04/06/2024	2	100 %				
2.2	Création des interfaces	Danaël	03/06/24	07/06/24	5	68 %				
2.2.1	Implémentation du thème	Redwan	03/06/24	03/06/24	1	100 %				
2.2.3	Interfaces d'authentification	Danaël	03/06/24	03/06/24	1	80%				
2.2.4	Interface d'accueil	Redwan	05/06/24	07/06/24	3	100 %				
2.2.5	Interfaces de quiz	Florian	03/06/24	07/06/24	5	60 %				
2.2.6	Interface de création de quiz	Danaël	04/06/24	07/06/24	4	0 %				

2.5	Création de la base de donnée	Florian	03/06/24	05/06/24	3	100 %			
3	Finalisation du projet								
3.1	Liaison Interface / base de donnée	Florian	10/06/24	10/06/24	1	10 %			
3.2	Backend	Danaël	10/06/24	12/06/24	3	10 %			
3.2	Revu du code	All	11/06/24	13/06/24	3	0 %			
3.3	Publication & Rendu	All	13/06/24	14/06/24	2	0 %			

Méthodologies de suivi

Méthode Agile

Divise le travail en phases qui permettent de mieux gérer le travail.

Diagramme de Gantt

Diagramme permettant de se répartir certaines tâches et de donner une date de début et de fin pour finir ces tâches.

Trello

Comme outil de gestion du développement pour voir ce qu'il faut faire et ce qui est achevé ou non.